



HAL
open science

Cultures en commun

Valérien Guillier

► **To cite this version:**

Valérien Guillier. Cultures en commun. Musique, musicologie et arts de la scène. Université Paris 8 - Vincennes-Saint-Denis, 2023. Français. NNT : 2023PA080018 . tel-04688501

HAL Id: tel-04688501

<https://hal.science/tel-04688501v1>

Submitted on 5 Sep 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License

Thèse présentée pour obtenir le grade de docteur
Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis



Laboratoire Scènes du Monde, Création, Savoirs Critiques — Équipe d'accueil n°1573
Esthétique, Sciences et Technologies des Arts — École doctorale n°159

Discipline : Études théâtrales

Cultures en commun

Mutations et réappropriations de la diffusion et de la valorisation des biens
symboliques dans l'environnement numérique

Par **Valérian Guillier**

Sous la direction de Martial POIRSON, Professeur des Universités – Université Paris 8 Vincennes
– Saint-Denis

MEMBRES DU JURY :

Yves CITTON, Professeur des Universités – Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis

Marie CORNU, Directrice de recherche CNRS – École Nationale Supérieure Paris Saclay

Xavier GREFFE, Professeur émérite, Université Paris 1 – Sorbonne

Anthony MASURE, Professeur associé, Haute école d'art et de design de Genève (HES-SO) et Maître de
Conférence, Université de Toulouse

Maud PÉLISSIER, Maîtresse de Conférence HDR, Université de Toulon

Geneviève VIDAL, Professeure des Universités, Université Sorbonne Paris Nord

Soutenue le 06 octobre 2023 à l'Université Paris 8 Vincennes–Saint-Denis

Remerciements

Je tiens à remercier Martial Poirson pour les opportunités et pour la liberté de penser qu'il a stimulées et accompagnées dans mon travail de réflexion. Je suis reconnaissant à l'ensemble de ses doctorants croisés et avec qui j'ai pu avoir des échanges passionnants, notamment Agnès, Camille et Guillaume.

Sans le Labex *Arts-H2H*, cette recherche n'aurait pas été financée et n'aurait pas pu être menée. Je remercie notamment Olivier et Raphaël qui m'ont précédé et ont toujours été de très bon conseil.

Sans la totalité des personnes qui œuvrent à la conception et à la diffusion des logiciels libres qui ont été nécessaires à concevoir cet écrit ou à celles qui défendent, promeuvent et mettent en œuvre la libre diffusion de la connaissance par la voie institutionnelle ou par tous les autres moyens, ce travail aurait été entièrement différent et certainement moins complet. Je remercie notamment Christophe Masutti pour la classe « Bredele » que j'ai modifiée pour présenter cette thèse.

Cette recherche doit aussi énormément aux camarades de la région grenobloise, qu'ils soient enseignants-chercheurs, doctorants, membres de Grenode, de Grésille de Libres lectures et — surtout — de Rézine. Le bonheur à produire avec eux du commun au quotidien m'oblige et me renforce dans le travail de recherche. Que toutes ces personnes soient remerciées pour chacun de ces instants.

Je souhaite remercier les collègues et les étudiants, de Paris 8 Vincennes – Saint-Denis et d'Aix-Marseille Université, pour cinq semestres d'enseignement à apprendre encore et toujours à leur contact. Merci à Judith, phare au plus fort des tempêtes méditerranéennes.

Je remercie vivement ma famille qui m'a soutenu et encouragé à chaque instant jusqu'à la fin de la thèse. Je leur dois beaucoup, bien au-delà de ce travail. Je remercie particulièrement mon père pour sa relecture attentive et sceptique, Nora-Lou et Ayanna pour leur patience face à ce long et fastidieux travail qui leur semble encore abstrait. Voir au quotidien advenir une pensée critique et constater la détermination qui les anime m'emplit d'espoir.

Je remercie enfin et surtout Cyrielle, avec qui les discussions, souvent à des heures incongrues, ouvrent des mondes. Ce travail lui doit beaucoup et mon bonheur et ma fierté d'être à ses côtés croît chaque jour.

*À Nora-Lou et ses nombreux « pourquoi... ? »
Parce que les questions précèdent la révolte.*

Introduction

Rechercher les communs culturels



Maybe allowing geant media corporations to exploit the neurochemical drama of our children for profit... you know maybe that was... a bad call, by us. Maybe the flatening of every human experience into a lifeless exchange of value that benefits nobody, except for — you know — a handfull of bugeyed salamenders in sillicon valley. Maybe that, as a way of life for ever... maybe thats *not* good¹.



Bo Burnham,
Inside, 2021

Un diable sort de sa boîte

Ce travail se termine 24 ans après l'apparition de *Napster*[†], en 1999, ce logiciel de *Peer to Peer* (P2P)^{*} dont le logo est celui d'un diable porteur d'un casque audio. Les pirates^{*} en herbe y téléchargent et y repartagent notamment des MP3^{*}, métonymie par le format numérique pour des morceaux de musique. Certains de ces morceaux sont probablement disponibles à l'achat chez le disquaire le plus proche, d'autres pas. Deux ans plus tard, *Wikipédia*[‡] est lancé. Le site devient rapidement contributif et constitue désormais une source de connaissance dont la popularisation fait quasiment disparaître les acteurs du marché

1. L'ensemble des traductions, sauf mention contraire, sont des traductions libres de notre fait. On pourrait traduire ainsi :

Peut-être que laisser les multinationales des médias exploiter les drames neurochimiques de nos enfants pour le profit... vous voyez, peut-être que c'était... une erreur de notre part. Peut-être qu'aplatir l'entièreté de l'expérience humaine dans un échange de valeur sans vie, qui ne bénéficie à personne, sauf à quelques merlans frits de la *Silicon Valley*^{*}. Peut-être que, comme mode de vie pour toujours... peut-être que ce n'est *pas* bien.

Non sans ironie, ce spectacle humoristique [ou *comedy special*] a été tourné sans spectateur durant le confinement. Il est uniquement diffusé sur *Netflix*[†], par un humoriste s'étant fait connaître adolescent via *Youtube*[†]. B. BURNHAM, réalisateur, *Inside*, 2021

[†] L'ensemble des marques et services apparaissent en italique dans le texte et font l'objet d'un index distinct. Ils sont marqués d'une obèle simple lors de leur première utilisation.

^{*} Les termes qui figurent au glossaire sont marqués d'une étoile lors de leur première utilisation.

[‡] Les communs^{*} font l'objet d'un index dédié. Ils apparaissent marqués d'une double obèle lors de leur première utilisation.

des encyclopédies numériques et dont, conjointement, la fiabilité et l'acceptabilité constituent un dilemme pour les enseignants et les étudiants². Ces deux exemples rapprochés, au tournant du XXI^e siècle, sont proposés ici pour dépeindre les premières manifestations d'une perturbation notable du fait de la généralisation d'Internet*. Ces deux exemples, en eux-mêmes, ne constituent pas autre chose qu'un indice d'un mouvement profond qui traverse les industries culturelles et créatives (ICC)* avec la multiplication des ordinateurs connectés en réseau. D'autres dates antérieures et postérieures pourraient être prises, mais un premier constat s'offre à nous. Les prémices de cette histoire d'Internet, si elle peuvent sembler déjà lointaines, sont en réalité récentes. On pourrait faire remonter l'origine de ces perturbations à l'invention d'Arpanet (un ancêtre éminent d'Internet), dans les années 1960, ou à celle de l'informatique électronique au moment de la Seconde Guerre mondiale. On pourrait décider de remonter jusqu'à Ada Lovelace qui écrivait les premiers programmes informatiques comme une sorte d'expérience de pensée mathématique, cent ans avant qu'une machine puisse effectivement les exécuter. Mais la transformation concrète dans les pratiques qui prend, dans les pays du Nord, la forme d'une multiplication des ordinateurs connectés en réseau, survient au moment de la généralisation des accès à Internet. Cette popularisation des usages arrive après l'apparition des sites *web** et est immédiatement accompagnée de capacités d'exécution de programmes de plus en plus complexes, qui permettent un accès et des modifications toujours plus rapides à des fichiers dont la taille ne cesse de croître, au tournant des années 2000. Jusqu'alors, Internet est présenté comme le vecteur d'une nouvelle économie, qui vivra des péripéties — notamment dans la finance, avec la bulle Internet, qui atteindra son pic en 2000 — mais qui représente un avenir radieux d'un monde interconnecté, d'un village global relié par des autoroutes de l'information. Des pans entiers des ICC entrent alors dans une crise profonde, à commencer par la musique. La crise a au moins quatre dimensions.

Un versant économique probablement dû à une mauvaise compréhension des mutations et à une confiance excessive dans des modèles économiques éprouvés autour des avatars physiques et de la diffusion en direct (CD, livre, DVD, radio et télévision (TV)), mais remis en cause par les nouvelles habitudes de consommation. Morceaux à l'unité, accès illimité, immédiat et gratuit* semblent devenir, pour un temps au moins, la norme de consommation et il faudra une dizaine d'années, et l'arrivée d'acteurs tiers, venus du monde des *startups* numériques, pour que le secteur des ICC, profondément remanié, retrouve les bénéfices d'antan. La crise dépasse cependant la seule composante économique.

2. G. SAHUT, « Les jeunes, leurs enseignants et Wikipédia : représentations en tension autour d'un objet documentaire singulier : » dans : *Documentaliste-Sciences de l'Information* Vol. 51. n°2 (23 juin 2014).

Les éditeurs sont remis en cause quand l'ensemble de la population dispose d'outils pour éditer ou publier ses productions et les partager pour le monde entier. La légitimité des choix faits est questionnée, dans un secteur qui relève d'une économie de l'expérience, où l'on ne connaît la qualité d'un produit qu'après l'avoir consommé. L'éditeur est alors présenté comme un *gatekeeper*^{*}, une sorte de gardien qui peut décider de ce qui est digne d'être présenté au public et de ce qui ne l'est pas; qui peut décider ce que sont les formes d'avenir et celles qui n'existeront pas. Leur nombre limité et la concentration des grands acteurs mondiaux dans le domaine renforcent cette critique. La liberté conférée par le piratage dans l'accès gratuit, illimité et dans le choix total des biens symboliques^{*} renforce cette critique (on trouve alors sur les logiciels de P2P des morceaux originaux, y compris certains qui ne font pas l'objet de distribution dans certains pays, mais aussi un ensemble de *remix*^{*} et de *mashup*^{*} que l'application du droit d'auteur^{*} par les grandes maisons de disque rend impossibles)³.

C'est donc aussi une crise juridique qui s'ouvre. Le droit d'auteur évolue de façon continue depuis sa création, et notamment au gré des évolutions techniques. L'adoption large et rapide des magnétophones et magnétoscopes appelle l'introduction de la législation sur la copie privée^{*}, qui autorise d'un côté la création de copies d'œuvres protégées à des fins personnelles tandis qu'elle introduit une taxe sur les supports vierges (historiquement, les cassettes, suivies des CD puis DVD vierges et désormais les disques durs et clés USB). L'arrivée des ordinateurs en réseau est une évolution technique majeure qui introduit de nouvelles possibilités techniques pour les concepteurs⁴, en popularisant l'accès à un ensemble d'outils (de montage, de mixage qui auparavant nécessitaient des équipements spécifiques). Mais le législateur, dans un contexte de croissance du nombre de publications et de concepteurs, a choisi dans la plupart des pays du Nord, d'opter pour un durcissement du contrôle plutôt qu'une réflexion sur l'évolution de l'équilibre entre les intérêts des concepteurs et ceux du public, équilibre qui fonde le droit d'auteur comme

3. L'exemple de *The Grey Album* (Littéralement « L'album gris. ») du DJ *Danger Mouse*, produit en 2004 à quelques milliers d'exemplaires avant d'être rapidement retiré suite à des poursuites judiciaires, peut en être un symbole. Largement encensé par la critique, cet album mixant le *White Album* (Littéralement « Album blanc ») des *Beatles* avec *The Black Album* (Littéralement « L'album noir ») de *Jay-Z* est interdit pour enfreinte aux droits d'auteur, mais largement écouté et diffusé via la diffusion pirate qui s'ensuit.

4. À l'instar de A. Huet *et al.*, nous préférons ce terme et son féminin « conceptrice » à ceux de « créateur/créatrice ». La dimension divine associée à l'idée d'une création *ex nihilo* nous semblent démesurés, et qui plus sont réservés à des « professionnels » — quoi que ce terme signifie exactement. Par ailleurs, le terme retenu met l'accent sur le caractère productif, qui correspond au propos que nous allons développer par la suite. Voir A. HUET *et al.*, *Capitalisme et industries culturelles*, Actualités recherches : Sociologie, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 1978, p. 26, 182.

une propriété si particulière. Au détour de la censure partielle de la loi Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (Hadopi) élargissant ce contrôle, nous apprendrons du Conseil constitutionnel que la garantie d'un accès à Internet est considéré comme essentiel à l'exécution effective de la liberté d'expression⁵.

C'est aussi dans ce contexte qu'apparaissent les licences libres^{*}, applicables aux productions non-logicielles et notamment, les licences *Creative Commons*^{*}, qui exploitent la liberté du droit privé pour élaborer des contrats de cession de droits spécifiques, puisqu'elles imposent à leur tour des conditions sur les œuvres dérivées. Le Libre^{*}, entendu comme mouvement, apparaît dans les années 1980 autour des logiciels libres^{*}, avant de s'étendre progressivement aux autres productions couvertes par le droit d'auteur, notamment les biens symboliques, au tournant du XXI^e siècle. Ce mouvement est porteur d'un imaginaire spécifique de l'utilisation de l'informatique⁶.

Les imaginaires sur Internet sont en tension. Entre les imaginaires pirates, libre mais aussi celui des *startups* de la *Silicon Valley* qui deviennent rapidement des multinationales, on constate que le numérique est un lieu de conflits de représentations ; certaines d'entre elles perdurent, d'autres évoluent. Les technologies de l'information et de la communication (TIC)^{*} sont encore souvent présentées comme facteurs d'émancipation^{*}, pouvoyeurs d'une démocratie renouvelée et plus directe, comme un relais de croissance avec une économie numérique naissante ; dans cette perspective, favoriser la créativité^{*} des « utilisateurs » et fonder une nouvelle économie reposant sur la propriété intellectuelle^{*} semblent constituer la recette d'une croissance économique qui serait aussi bénéfique aux personnes. Dans ce contexte, la plupart des imaginaires critiques de la technique sont mis de côté, à commencer par la critique de la technostructure par la contre-culture^{*}, qui avait pourtant nourri la jeunesse de nombreux fondateurs des *startups* de la *Silicon Valley*. La technique est à la fois supposée capable de faire appliquer la loi (notamment avec les *Digital Right Management* (DRM), ces dispositifs censés empêcher les copies illégales, mais qui appelleront rapidement de nouveaux textes criminalisant le contournement de ces mêmes outils) et de la contourner dans une perspective où elle serait porteuse d'un potentiel d'émancipation collective permettant des organisations nouvelles.

En 2020, alors qu'une pandémie mondiale se propage en quelques semaines à travers les routes maritimes et aériennes au gré des flux de marchandises et de passagers et que l'ensemble du monde s'organise en villages fortifiés, les ICC et l'ensemble du secteur des arts développent en urgence les offres de productions en ligne. En France, comme dans de nombreux pays à travers le monde, les institutions principalement financées par le secteur public (musées, lieux de spectacle, bibliothèques) proposent des productions artistiques

5. CONSEIL CONSTITUTIONNEL, *Décision 2009-580 DC - 10 juin 2009 - Loi favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet - Non conformité partielle*, 10 juin 2009, §11-12, Considérant.

6. S. BROCA, *Utopie du logiciel libre : du bricolage informatique à la réinvention sociale*, Neuvy-en-Champagne : Le Passager clandestin, 2013.

en ligne, avec une fulgurance rarement égalée. L'enjeu, durant ces temps de confinement, était de montrer que la culture⁷ était un secteur essentiel, ce qui signifiait de conserver ouverte la possibilité d'accéder à des œuvres d'arts ou en tout cas à des biens symboliques. Les acteurs à but lucratif, que nous nommerons dans un premier temps « plateformes* », dont l'activité se concentre sur la diffusion de musique ou de vidéos en ligne, sont moins lyriques et généreux, mais atteignent des audiences et des chiffres d'affaire jamais égalés, d'ailleurs en recul depuis la fin des confinements. La tendance déjà à l'œuvre en terme de numérisation de l'accès aux biens symboliques s'est intensifiée au cours de la période. Les acteurs de cette diffusion numérique sont multiples, mais l'essentiel des biens symboliques est diffusé par une poignée d'acteurs.

Frottements

Dans ce travail, nous nous pencherons sur ce qu'on peut appeler commun culturel* notamment dans l'environnement numérique. Chacun des termes appelle de nombreuses définitions, mais quelques constats rapides peuvent être faits préalablement. La généralisation de l'informatique en réseaux, au moins dans les pays du Nord, est incontestable. D'après l'INSEE (Institut national de la statistique et des études économiques), en 2019, 83% des ménages possèdent un ordinateur et 96% un téléphone portable⁸, et d'après la ARCEP (Autorité de régulation des communications électroniques et des postes), 92% de la population est connectée à Internet en 2022⁹. En France, comme à l'échelle mondiale, ces moyennes dissimulent des disparités d'équipement et d'usages, corrélées avec les niveaux de revenus (ces liens sont explicités dans les deux études). Ces dispositifs électroniques transforment les pratiques de production, de circulation et de consommation dans les secteurs des arts et du patrimoine¹⁰ (et de façon accélérée durant les confinements liés à la pandémie en 2020-2021¹¹). Le numérique transforme largement la façon dont sont conçues, échangées et consommées les productions culturelles et artistiques. L'ambition de notre travail est de nous intéresser aux transformations sur la seule partie relative aux échanges des biens symboliques. Dès lors, il nous faut dans un premier temps définir ce que peuvent

7. Il y a une confusion française entre le secteur des arts et la culture sur laquelle nous allons revenir plus bas. Ici la culture signifie implicitement l'ensemble des secteurs des arts et du patrimoine.

8. F. GLEIZES, S. LEGLEYE et A. PLA, « Ordinateur et accès à Internet : les inégalités d'équipement persistent selon le niveau de vie », dans : *Insee Focus* n°226 (23 fév. 2021).

9. S. BERHUET *et al.*, *Baromètre du numérique — Édition 2022. Enquête sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française*, Paris : Le Conseil Général de l'Economie (CGE), l'Autorité de régulation des communications électroniques, des postes et de la distribution de la presse (Arcep), l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (Arcom) et l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT), 30 jan. 2023.

10. P. LOMBARDO et L. WOLFF, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, CE-2020-2, Paris : Ministère de la Culture, juil. 2020, les auteurs parlent d'un « essor considérable » entre les deux études de 2008 et 2018.

11. P. LOMBARDO et A. JONCHERY, *Pratiques culturelles en temps de confinement*, CE-2020-6, Paris : Ministère de la Culture, déc. 2020.

être ces biens symboliques et discuter ensuite de leur dimension culturelle. Il nous faudra alors préciser ce qui est entendu par « culturel ». Le déplacement par rapport au seul secteur des arts nous amène à pouvoir penser la culture en terme de droits fondamentaux relatifs à la dignité de la personne. Dès lors, la question de la concentration des acteurs dans le secteur des ICC doit nous interroger non pas seulement en termes économiques, mais aussi en termes de respect de la personne.

Acculturation

Depuis l'avènement du web 2.0*, c'est-à-dire de la possibilité de diffuser des productions sociales, culturelles et artistiques sur Internet sans disposer de connaissances techniques, de plus en plus de personnes partagent leurs productions sur Internet : textes, images, sons, vidéos, etc. Cet ensemble est souvent nommé *user generated contents* (UGC)*. Si cette dénomination pose certains problèmes (les productions sont réduites à des « contenus » pour les plateformes et l'ensemble des concepteurs à des « utilisateurs » de ces mêmes plateformes), nous conserverons le terme parce qu'il recouvre de façon indifférenciée, l'ensemble des productions diffusées par les plateformes, sans distinction de qualité et sans considération pour le statut de son ou ses concepteurs. Nous devenons en effet tous concepteurs de biens symboliques, en même temps que consommateurs potentiels, sur des plateformes d'échanges « gratuites ». Les discours sur le web 2.0 et l'ensemble des économies qu'il a rendues possibles semblent osciller entre auto-aliénation et renouveau démocratique et participatif dans la conception et la circulation de nos productions culturelles, sociales et artistiques, sous la forme de biens symboliques.

Les biens symboliques incluant l'ensemble des productions relevant des UGC sont des productions culturelles et il nous faut discuter brièvement des définitions possibles de « culture », dans la mesure où cette tentative de définition (qui intéresse depuis longtemps les philosophes, anthropologues et sociologues, notamment) n'est pas l'objet central de notre travail. La culture est probablement un des concepts avec le plus de définitions différentes. A. L. Kroeber et C. Kluckhohn ont identifié 164 définitions distinctes dans un ouvrage dédié à cette question¹². Dans le contexte national, on trouve fréquemment une opposition entre la définition de l'UNESCO (*United nations educational, scientific and cultural organization* ou Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture) et une définition souvent qualifiée de plus « française » de la culture. La première, extraite de la *Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles*, envisage la culture comme :

12. A. L. KROEBER et C. KLUCKHOHN, *Culture; a critical review of concepts and definitions*, Cambridge : Peabody Museum Press, 1952.

[...] l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances¹³.

Cette définition, souvent qualifiée d'« anthropologique » inclut, mais dépasse largement ce qui est entendu par « culture » lorsque l'on évoque le Ministère de la Culture (MC) ou les industries culturelles*. Le champ délimité par cette seconde définition recouvre peu ou prou l'ensemble des secteurs des arts et du patrimoine. C'est cette dernière définition qui a présidé au début de notre travail. Si nous avons continué à nous concentrer sur les biens symboliques et le seul aspect de leur diffusion, force est de constater que nous avons rapidement élargi notre définition, tant la question des droits humains^{14*} n'a cessé de revenir s'imposer à nous comme une justification fondamentale pour l'existence même des communs culturels. Pourtant, la définition de l'UNESCO donnée plus haut pose un problème fondamental parce qu'elle suppose que la culture est nécessairement conçue à l'échelle d'un groupe social ou d'une société¹⁵. Si une personne change de groupe social, de société ou participe à plusieurs, sa culture va lui être propre et va avoir des liens avec l'ensemble des cultures des groupes auxquels elle appartient. Il faut donc fonder notre définition sur la personne dont la culture s'exprime « seule ou en commun ». L'autre écueil est que cette définition de la culture peut laisser entendre un relativisme culturel où toutes les cultures se vaudraient, y compris certaines pratiques traditionnelles qui constituent des atteintes aux droits humains, comme l'excision, qui est souvent le contre-exemple donné. J.-M. Lucas montre que la culture définie dans les textes de l'UNESCO relève d'une dimension éthique plus qu'anthropologique :

l'horizon utopique est que chaque être humain puisse être reconnu comme être de liberté et de dignité, disposant de ses droits fondamentaux. La définition de la « culture » doit avoir du sens par rapport à cette exigence éthique¹⁶.

Surtout, l'auteur montre comment cet horizon éthique permet de définir en mobilisant l'Observation générale 21 qui précise l'article 15, alinéa 1.a du Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels¹⁷. Pour définir la façon dont la participation à la vie culturelle doit être interprétée, le comité écrit :

13. UNESCO, *Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles*, 6 août 1982, p. 13.

14. Nous préférons l'appellation « droits humains » à « droits de l'Homme », sauf dans les titres des déclarations que nous conserverons dans leurs traductions originales. Cette appellation, qui est une spécificité française (nos voisins lui préfèrent *human right*, *derechos humanos* ou *menschliche Rechte*) et une formulation qui nous semble inutilement genrée, rappelant l'impérieuse nécessité du travail d'Olympe de Gouges et de la *Déclaration des droits de la femme* que l'autrice avait rédigée en 1791, rappelant à toutes fins utiles que les femmes font partie de l'humanité. O. de GOUGES, *Les droits de la femme. À la Reine*, 1791.

15. Cette précision si importante doit beaucoup à J.-M. Lucas, et notamment à une clarification proposée dans le cadre d'une rencontre organisée à l'Université d'Aix-Marseille. Voir J.-M. LUCAS, « Relativisme ou universalité des droits culturels ? », dans : *Droits culturels*, Culture & Société, Toulouse : L'Attribut, 2022, À partir de 1 :17 :30.

16. J.-M. LUCAS, « L'expérience des préconisations pour la Nouvelle-Aquitaine », 21 mar. 2022.

17. L'article s'énonce ainsi :

La notion de culture ne doit pas être considérée comme une série de manifestations isolées ou de compartiments hermétiques, mais comme un processus interactif par lequel les personnes et les communautés*, tout en préservant leurs spécificités individuelles et leurs différences, expriment la culture de l'humanité. Elle prend en compte le caractère individuel et « autre » de la culture en tant que création et produit d'une société¹⁸.

Ici a lieu un double renversement : la culture n'est pas un acquis ou quelque chose de réifié, mais bien un processus qui se construit dans l'interaction des personnes et des communautés, non uniformes ou univoques. Surtout, dans ses expressions culturelles, chaque personne en vient à participer à l'expression de la culture de l'humanité. Pour le dire autrement, et dans les termes de la Déclaration de Fribourg qui a contribué à nourrir cette interprétation,

le terme « culture » recouvre les valeurs, les croyances, les convictions, les langues, les savoirs et les arts, les traditions, institutions et modes de vie par lesquels une personne ou un groupe exprime son humanité et les significations qu'il donne à son existence et à son développement¹⁹.

Ce cheminement nous amène donc à considérer que « faire “relation culturelle” revient, ainsi, à accorder aux autres leur part d'humanité comme êtres libres et dignes, reconnus dans leurs droits humains fondamentaux²⁰ ». Ainsi, parce que la relation culturelle existe nécessairement entre des personnes, seules ou en commun, parce que l'ensemble des définitions de la culture et des droits culturels* sont conditionnés au respect des droits humains et sont même parfois considérés comme un préalable à l'exercice de ces droits, le procès en relativisme culturel semble assez peu fondé. En revanche, la façon dont chaque personne, seule ou en commun, exprime son humanité, contribue à la culture de l'humanité ou pour le dire autrement, il n'est pas possible de hiérarchiser les façons dont les personnes expriment leur humanité.

De ce développement découlent trois éléments. Premièrement, le terme de culture ne sera pas synonyme de celui d'art ou d'un ou plusieurs secteurs des arts durant l'intégralité des développements qui vont suivre. Ensuite, il y a une pertinence renouvelée à parler de commun culturel. On trouve en effet plusieurs définitions que nous verrons ensuite,

1. Les États parties au présent Pacte reconnaissent à chacun le droit :

- a) De participer à la vie culturelle ;
- b) De bénéficier du progrès scientifique et de ses applications ;
- c) De bénéficier de la protection des intérêts moraux et matériels découlant de toute production scientifique, littéraire ou artistique dont il est l'auteur.

NATIONS UNIES, *Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels*, 16 déc. 1966.

18. NATIONS UNIES, COMITÉ DES DROITS ÉCONOMIQUES, SOCIAUX ET CULTURELS, *Observation générale 21. Droit de chacun de participer à la vie culturelle (art. 15, par. 1 a), du Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels*, 21 déc. 2009, §12.

19. COLLECTIF, *Les droits culturels. Déclaration de Fribourg*, 2007, Art. 2.a.

20. LUCAS, « Relativisme ou universalité des droits culturels ? », p. 50.

mais les justifications à l'existence d'un commun culturel souvent données sont la libre créativité, la lutte contre la concentration des droits sur les productions par quelques acteurs seulement, leur propension à faire étendre la propriété intellectuelle en durée et en domaines d'applications, la nécessité de défendre le domaine public* ou encore l'accès à la connaissance. Il nous semble que si l'on veut distinguer les communs culturels des communs informationnels*, c'est notamment en insistant sur une justification relative au fait que les communs culturels sont... culturels. La richesse de nos productions sociales, culturelles et artistiques devrait nous amener à les penser en termes d'expression de notre humanité. Cette expression est nécessairement l'expression d'individus les uns vers les autres ou pour le dire avec T. Lijster et P. Gielen :

La relation du *commoning* [la *praxis* du commun] est évidente étant donné que donner du sens ou une signification culturelle est quelque chose qui ne peut jamais être fait seul ; cela nécessite un partage des significations, des interprétations [...]. À l'inverse on pourrait arguer que chaque forme de *commoning* a une dimension culturelle, au sens où chaque ressource partagée et gérée en commun dépend d'une compréhension et d'une perception comme commun²¹.

Ce dernier renversement (tous les communs sont des communs culturels) peut sembler stimulant et a déjà été évoqué, notamment par C. Hess²², mais il nous semble au contraire dissoudre la notion de communs culturels dans un ensemble trop large et la rendre inopérante.

Enfin, étant donné que nous nous concentrons sur les biens symboliques, il nous faut aussi justifier l'usage du terme, y compris au regard de ces réflexions. Le terme nous semble pertinent parce qu'il qualifie, notamment chez P. Bourdieu l'ensemble des biens qui existent sur un marché de grande distribution symbolique où ils sont destinés à un public de non-producteurs, que l'auteur nomme aussi « grand public »²³. Même si les UGC perturbent cette dissymétrie, le bien symbolique conserve la qualité d'être pensé comme un bien fini, conçu ou manufacturé à partir de productions symboliques, prévu pour exister sur un marché au sein duquel se produisent une valorisation symbolique et, souvent, une valorisation pécuniaire.

La notion même de bien symbolique porte en elle une tension dans les termes mêmes : en effet, le bien symbolique relève de sa dimension de marchandise, en même temps qu'il incarne la façon dont une ou plusieurs personnes ont exprimé leur humanité. Les deux dimensions se placent sur des plans fort éloignés l'un de l'autre (celui de l'économie et celui de l'éthique). Il nous apparaît cependant que cette tension est à conserver, puis-

21. T. LIJSTER et P. GIELEN, *The Rise of the Common City*, sous la dir. de L. VOLONT, Bruxelles : Academic & Scientific Publishers, 1^{er} juin 2022, p. 20.

22. C. HESS, « Constructing a new research agenda for cultural commons », dans : *Cultural commons : a new perspective on the production and evolution of cultures*, sous la dir. d'E. BERTACCHINI *et al.*, Cheltenham : Edward Elgar, 2012.

23. P. BOURDIEU, « Le marché des biens symboliques », dans : *L'Année sociologique* Vol. 22 (1971), p. 54-55.

qu'elle reflète celle qui caractérise les discours produits sur la culture, qui n'est pas « une marchandise comme les autres » ou qui justifiait l'ouverture des lieux culturels durant la pandémie, puisque la « culture » (entendue ici comme le secteur des arts) était essentielle. Par ailleurs, la dénomination des biens symboliques nous permet de ne pas parler d'œuvre ou d'artistes et de proposer un élargissement par rapport à son usage en sociologie : nous considérons ainsi l'ensemble des productions disponibles sur les plateformes comme *YouTube* ou *Spotify*[†] de façon indifférenciée comme des biens symboliques. Il s'agit en effet systématiquement de biens finis, destinés à un marché où se produiront des processus de valorisation. Chacune de ces expressions, qu'elle émane d'un artiste professionnel ou d'un vidéaste amateur²⁴ a une dimension symbolique et culturelle, hors de toute considération esthétique ou de qualité. Nous évacuons dès lors la question de la qualité de l'ensemble de nos analyses. Étant donné que nous nous concentrons sur la question de la circulation des biens symboliques et que nous ne nous intéressons ni à la production ni à la consommation de ces biens, notre enjeu est beaucoup plus porté sur les processus de valorisation symbolique et pécuniaire, que sur la valeur, supposée intrinsèque, de ces productions. Pour une raison similaire, nous éviterons le terme d'œuvre, qui peut laisser supposer un jugement qualitatif (ce bien mérite d'être qualifié comme tel). Les seules utilisations du terme « œuvre » le seront lorsque nous ferons référence à la dimension où toute production est réputée œuvre par le droit d'auteur²⁵.

La circulation des biens symboliques est essentiellement réalisée aujourd'hui dans le cadre posé par les industries culturelles et créatives (ICC). Cette dénomination regroupe :

- les industries culturelles, c'est-à-dire les industries sectorielles dont l'essentiel des produits se distinguent les uns des autres par leur valeur symbolique, qui relève de l'expérience de chacun. Ces acteurs organisent la production et la circulation de biens d'expérience de la littérature (de fiction ou scientifique), de la musique (enregistrée ou jouée en concert), des films, notamment. La presse, ou le tourisme sont généralement inclus dans ces industries, mais ils ne seront pas, ou marginalement, évoqués dans ce travail.

24. Les termes de « professionnel » et d'« amateur » et l'exclusion mutuelle qui est supposée dans l'usage trivial que nous en avons ici, devront être discutés plus loin dans ce travail.

25. *Loi n° 92-597 du 1er juillet 1992 relative au code de la propriété intellectuelle (JORF n°0153 du 3 juillet 1992)*, 3 juil. 1992, Art. 111.

-
- Les industries créatives^{*}, qui sont un ensemble dénommé plus tardivement, qui produisent aussi des biens essentiellement symboliques. Parfois, ces industries incluent les industries culturelles²⁶, pour d'autres, elles les complètent. Elles incluent notamment, l'architecture, la publicité, la mode, le jeu vidéo, la communication, le design et les productions multimédias.

Dans *L'industrialisation des biens symboliques*, P. Bouquillion, B. Miège et P. Mœglin affirment que les industries culturelles et les industries créatives doivent être séparées, parce que les processus industriels n'ont rien à voir. Dans le premier cas, il s'agirait de produire des copies en très grand nombre, tandis que les secondes ne seraient que de l'ordre du semi-reproductible ou des créations originales. Pour ce faire, les auteurs catégorisent comme de nouvelles industries culturelles le jeu vidéo et l'info-médiation²⁷ (qui regroupe l'ensemble de l'activité de mise en relation de chaque consommateur avec des productions susceptibles de l'intéresser, c'est-à-dire le cœur de métier des plateformes numériques). La partition réalisée par les auteurs autour du caractère massif de la circulation des biens nous semble insuffisante, au regard de l'ensemble du discours produit autour de la créativité. En effet, ce discours, d'abord politique, a été inventé, nous le verrons, pour englober l'ensemble des activités protégées par le droit d'auteur pour assimiler l'ensemble des biens avec une dimension symbolique et leur faire bénéficier de l'aura de l'art. Pour cette raison, les auteurs cités les distinguent, tandis qu'il nous semble au contraire pertinent de les analyser conjointement afin de voir ce que cet imaginaire de la créativité a produit et la façon dont les différents acteurs s'influencent mutuellement. La question commune pour l'étude de l'ensemble de ces acteurs peut en effet être reprise d'un des premiers ouvrages en français sur l'analyse sectorielle des industries culturelles, dont les auteurs se demandaient « quels problèmes spécifiques le Capital rencontre-t-il pour produire de la valeur à partir de l'art et de la culture ?²⁸ ». Ceci étant, nous nous concentrons essentiellement, dans ce travail, sur les biens reproductibles, qu'ils appartiennent aux industries créatives ou aux industries culturelles. Dans l'environnement numérique, la reproductibilité, qui suppose un objet fini dont la copie ne nécessite pas un travail direct de la part de la personne qui l'a conçu, ne signifie cependant pas toujours reproduction, et encore moins en masse. En revanche, cet environnement induit une circulation des biens symboliques sans que les concepteurs n'interviennent. Dès lors, un enjeu est celui des intermédiaires et des transformations de leurs activités.

26. C'est par exemple le cas pour l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI), comme on en trouve mention dans les livrets. Les industries créatives sont alors nommées « *copyright*^{*}-based industries [industries reposant sur le droit d'auteur] ». Voir X. GREFFE, *La gestion des entreprises créatives*, Les industries créatives 3, Organisation mondiale pour la propriété intellectuelle, 2006, p. 11.

27. P. BOUQUILLION, B. MIÈGE et P. MÆGLIN, *L'industrialisation des biens symboliques : les industries créatives en regard des industries culturelles*, Saint-Martin-d'Hères : Presses universitaires de Grenoble, 2013, p. 27.

28. HUET *et al.*, *op. cit.*, p. 8.

Concentration des intermédiations

Depuis quelques années, la concentration des acteurs numériques qui régissent nos pratiques sociales, culturelles, est devenue un sujet d'inquiétudes et d'interrogations. Des acronymes spécifiques sont même apparus pour désigner les acteurs dominants des marchés des plateformes numériques : GAFAM^{29*}, NATU^{30*} et autres BATX^{31*}, comme autant de regroupements un peu simplistes, tant l'activité est différente entre les structures regroupées au sein d'un même acronyme, mais significatifs, car ils démontrent l'importance que les acteurs du numériques ont pris dans l'économie. Ici, nous ne nous intéresserons pas aux entreprises qui produisent du matériel informatique — qu'il ait quatre roues ou une carte SIM — et à la marge à celles qui vendent du logiciel. Le domaine d'étude de ce travail dépasse les seuls acteurs numériques, mais s'intéresse à ceux qui organisent, diffusent et valorisent nos productions culturelles et artistiques. Étant donné que les modèles techniques et économiques des plateformes dépendent d'une production sociale (la masse de nos données interconnectées), la concentration de ces données est considérée comme une nécessité industrielle. L'effet de réseau est le nom donné à la façon dont l'utilité d'un réseau, pour chaque membre de ce réseau, croît plus vite que le nombre de ses membres. Pour illustrer plus concrètement cet effet, c'est parce que l'on trouve ses amis sur un réseau social numérique (RSN) donné qu'on le rejoint, et non un concurrent avec de meilleures fonctionnalités sur lequel on ne pourra communiquer avec personne. L'utilité du réseau croît pour tous les participants quand une nouvelle personne le rejoint. Dans le domaine des plateformes, cet effet de réseau est central et souvent résumé à la formule *winner take all*^{32*}. De par ces effets de réseau et les nécessités industrielles et économiques, cette concentration ne cesse de se renforcer. Elle doit nous interroger à plusieurs égards.

La concentration des données interpersonnelles. Plus un acteur domine un secteur, dans le domaine des productions culturelles et artistiques, plus la masse de données qu'il accumule lui permet ici aussi de bénéficier d'un effet de réseau, justement parce qu'il est capable de relier et de structurer les données les unes par rapport aux autres. Plus qu'une masse de données personnelles, il détient un graphe de données interpersonnelles. Les données personnelles ont d'autant plus d'importances qu'on est *en plus* capable de comprendre les relations d'influence ou de pouvoir entre les membres, ou plus prosaïquement, d'identifier des « influenceurs » et de confronter un nouveau profil à la multiplicité des autres déjà existants. Les réseaux de neurones*, qui sont le moteur de l'intelligence artificielle (IA)* ces dernières années, doivent par définition, être entraînés avec une masse considérable de données qui servent, notamment, à maximiser les revenus publicitaires de

29. Acronyme qui réunit *Google*[†], *Amazon*[†], *Facebook*[†], *Apple*[†] et *Microsoft*[†].

30. Acronyme qui réunit *Netflix*, *airbnb*[†], *Tesla*[†] et *Uber*[†].

31. Acronyme qui réunit *Baidu*[†], *Alibaba*[†], *Tencent*[†] et *Xiaomi*[†].

32. Littéralement « le gagnant remporte tout [le marché] ».

la plateforme. Les données sont souvent comparées au pétrole de l'économie numérique. C. Doctorow considère que cette affirmation est le discours publicitaire de ceux qui la vendent, et qu'il vaudrait mieux la considérer comme un produit toxique : « pluripotent, immortel — et impossible à contenir³³ ». La concentration et l'accumulation mène à des catastrophes dont il sera difficile d'affirmer le lien direct avec les fuites de données éparses et minimisées par les entreprises responsables, au prétexte que ces données sont anonymisées, tandis que le recoupement des informations est toujours plus automatisé. Cette concentration soulève aussi un certain nombre de questions à d'autres échelles.

La souveraineté constitue une question à laquelle les États, notamment, tentent de répondre. La souveraineté numérique devient un enjeu de sécurité qui dépasse les seules personnes. Les États s'interrogent, alors que les conflits, l'influence, le renseignement sont de plus en plus souvent numériques. Pour autant, quasiment aucun matériel et assez peu de logiciels sont produits sur des territoires avec lesquels il n'y a pas de tension diplomatique ou de conflit. Cependant, la question de la souveraineté numérique doit aussi être posée à l'échelle de collectifs, de communautés — par exemple, le monde universitaire quand la circulation de nos travaux dépend de plus en plus d'intermédiaires à but lucratif (*Google Scholar*[†], *Academia*[†] ou *ResearchGate*[†]), mais aussi les éditeurs les plus influents (*Elsevier*[†] en tête³⁴). La complexité de l'électronique, des différentes couches de code qui le font fonctionner et des réseaux qui les relient, rend la question de la souveraineté pour le moins complexe, mais permet de soulever des interrogations, d'imaginer des solutions. C'est par exemple ce qu'a tenté de faire le Règlement général sur la protection des données (RGPD) voté à l'échelle de l'Union européenne (UE) : imaginer des moyens légaux de contraindre la circulation non-consentie des données des résidents européens. Si ce règlement constitue une avancée majeure, il reste probablement insuffisant, notamment car cette approche est globalement inapte à penser les données interpersonnelles.

Cette concentration est d'abord un enjeu de démocratie. Le faible nombre des acteurs permet l'apparition d'oligopole*, voire de monopoles, augmente les risques mais surtout, concentre la décision, donc réduit la possibilité d'un débat démocratique sur l'usage acceptable, souhaitable et les limitations que nous voulons poser à l'extension du domaine de la donnée. Le secteur numérique ne constitue pas le premier ou le seul oligopole, entendu comme une situation de marché où le nombre d'acteurs est suffisamment faible pour que certains parmi eux aient un pouvoir de marché, leur permettant

33. C. DOCTOROW, « Data – the new oil, or potential for a toxic oil spill? », dans : *Secure Futures* (18 mar. 2020).

34. Situation dont le Conseil de l'Europe s'est récemment très récemment inquiété, appelant à la mise en place, au soutien et au développement d'espaces d'édition en *open access** à but non lucratif. Voir CONSEIL DE L'EUROPE, *Publication universitaire de qualité, transparente, ouverte, fiable et équitable*, 23 mai 2023.

notamment de fixer des prix sans considération pour les autres acteurs. Mais nos données reflètent et permettent d’orienter les processus d’individuation et d’émancipation. Pour cette raison, cette concentration nous semble, plus que dans un autre secteur, dépasser la seule question économique pour devoir être considérée comme une question de démocratie. Afin que celle-ci puisse exister, une repolitisation des enjeux numériques est nécessaire. Elle semble partiellement en cours, au gré des révélations sur la surveillance ou des scandales consécutifs à des fuites de données. Cette étape est un préalable à un débat public relatif à la démocratisation de nos usages numériques, à un débat sur la façon dont ces entreprises contribuent ou non à l’émancipation et à l’individuation des personnes. L’émancipation peut être ici simplement définie comme l’« action d’affranchir ou de s’affranchir d’une autorité, de servitudes ou de préjugés³⁵ ». Elle relève donc d’une opposition aux exploitations et aux oppressions, comme un processus permanent plutôt qu’un état atteignable. L’individuation, quant à elle, peut, dans un premier temps, être entendue comme « [c]e qui différencie un individu d’un autre de la même espèce, le fait exister comme individu³⁶ ». Ces processus ont tous les deux une dimension individuelle et une composante collective et sociale.

Les différents enjeux, comme le besoin de concentration induit par le modèle économique, sont ancrés dans la façon dont l’économie des plateformes est structurée, organisée et exploite les productions sociales, culturelles et artistiques. Ces plateformes constituent une pointe avancée du capitalisme, produisant de la valeur d’échange à partir de nos attentions³⁷, de notre participation³⁸, de notre force de travail intellectuel³⁹. L’ensemble de ces exploitations repose sur une surveillance généralisée et une asymétrie de connaissance quand les plateformes sont capables de prédire, de contrôler et d’orienter les choix futurs⁴⁰. L’extraction* de données (inter)personnelles ne relève donc pas seulement d’un inconvénient ou d’une externalité négative d’un mode de production du social dans l’environnement numérique, elle en est la raison d’être et le moteur principal. L’extractivisme comme moteur du capitalisme ne se borne pas à la seule question numérique ; le terme est d’ailleurs issu d’une critique de l’exploitation des ressources naturelles. S’il caractérise dans un premier temps, dans le discours militant puis scientifique, l’organisation politique et économique de l’extraction de ressources naturelles (métaux, terres et pierres),

35. *Gratuité*, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2022.

36. *Individuation*, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2022.

37. Y. CITTON, (dir.), *L’économie de l’attention : nouvel horizon du capitalisme ?*, Paris : La Découverte, 2014.

38. N. SRNICEK, *Capitalisme de plateforme : l’hégémonie de l’économie numérique*, trad. par P. BLOUIN, 2018.

39. C. AZAÏS, A. CORSANI et P. DIEUAIDE, (dir.), *Vers un capitalisme cognitif : entre mutations du travail et territoires*, Logiques sociales, Paris : L’Harmattan, 2001 ; P. DIEUAIDE, B. PAULRE et C. VERCELLONE, « Le capitalisme cognitif », 2002 ; Y. MOULIER-BOUTANG, *Le capitalisme cognitif : la nouvelle grande transformation*, 1^{re} éd., Multitudes/idées, Paris : Amsterdam, 2007 ; Y. MOULIER BOUTANG, *L’abeille et l’économiste*, Paris : Carnets Nord, 2010.

40. S. ZUBOFF, *The Age of Surveillance Capitalism : The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York : PublicAffairs, 15 jan. 2019.

il désigne par une première extension, le rapport qu’entretient le capitalisme à la nature⁴¹. Une seconde extension envisage l’extractivisme comme constitutif du capitalisme et l’étend aux relations qu’il entretient avec différentes facettes de la société⁴². De prime abord, on pourrait penser que le Libre constitue une alternative à cet extractivisme.

Dans notre travail, le mouvement du Libre, ou Libre⁴³, désignera un ensemble d’acteurs non nécessairement coordonnés, qui défendent et promeuvent l’usage des licences libres et des productions (logiciel, art, littérature, données) sous licence libre. Celui-ci constitue un premier espace visant à apporter des réponses aux différentes tensions évoquées ci-dessus où s’envisage une relation à la technologie qui puisse être facteur d’émancipation et d’individuation. Apparue dans les années 1980, face à la montée de la propriété intellectuelle alors fraîchement étendue au code des logiciels, le mouvement du Libre s’appuie sur des contrats spécifiques de droit d’auteur appelés licences libres, pour retourner la propriété intellectuelle contre elle-même. Ces contrats de licence ne servent en effet plus à empêcher les usages d’un logiciel, mais au contraire à en garantir certains : possibilité d’accéder et de lire le code source, de le modifier, et de partager ses modifications dans des conditions similaires. Un premier système d’exploitation libre, GNU Linux*, voit le jour tandis qu’un autre, *Windows*†, commence petit à petit à dominer le marché de l’ordinateur personnel. La lutte entre ces deux systèmes d’exploitation concrétise les enjeux et débats. D’une opposition à l’extension de la propriété intellectuelle au logiciel, le Libre se pose comme un enjeu face à la concentration des acteurs du numérique. Quand des licences libres commencent à être utilisées hors du logiciel et spécifiquement dans le domaine des biens symboliques, on pourrait être tenté de transposer ce déplacement et d’estimer que, de la même façon que le logiciel libre lutte contre la concentration dans le secteur du logiciel, les biens symboliques sous licences libres luttent contre la concentration dans le domaine des ICC.

Un des principes qui guide les défenseurs du Libre est souvent résumée en un *motto* : « l’information veut être libre [*Information wants to be free*] ». Cette affirmation est clairement envisagée dans une perspective élargie de l’information, au sens où un ordinateur manipule de l’information. L’ensemble des données, de la connaissance, des biens symboliques, l’ensemble de ce qu’un ordinateur va permettre de concevoir, traiter ou afficher

41. M. ALLAIN et A. MAILLET, « Les mobilisations autour de l’extractivisme. Circulation et potentiel heuristique d’un concept en voie de globalisation : » dans : *Revue internationale de politique comparée* Vol. 28. n°3 (23 mai 2022) ; A. BEDNIK, *Extractivisme : exploitation industrielle de la nature : logiques, conséquences, résistances*, Neuvy-en-Champagne : Le Passager clandestin, 2016.

42. M. HARDT, « L’extraction du commun, paradigme du capital », trad. par J. ETELAÏN et P. SCHWARZER, dans : *Période* (6 avr. 2018) ; S. MEZZADRA et B. NEILSON, « On the multiple frontiers of extraction : excavating contemporary capitalism », dans : *Cultural Studies* Vol. 31. n°2-3 (4 mai 2017).

43. La majuscule différencie dans notre travail le mouvement de l’adjectif, qu’il qualifie une licence, le marché ou tout autre nom.

peut alors s'entendre comme de l'information, dans une conception qui relève plus des sciences de l'information et de la communication (SIC) que des théories mathématiques et physiques où l'information constitue la mesure de l'incertitude d'un système. Dans la perspective des SIC, Y.-F. Le Coadic propose la définition suivante :

L'information est une connaissance inscrite (enregistrée) sous forme écrite (imprimée ou numérisée), orale ou audiovisuelle sur un support spatio-temporel. L'information comporte un élément de sens. C'est une signification transmise à un être conscient par le moyen d'un message inscrit sur un support : imprimé, signal électrique, onde sonore, etc. Cette inscription est faite grâce à un système de signes (le langage), le signe étant un élément du langage qui associe un signifiant à un signifié : signe alphabétique, mot, signe de ponctuation⁴⁴.

L'information englobe donc, entre autres choses, l'ensemble des productions symboliques arrêtées et codifiées dans une forme donnée, quelle qu'elle soit. Il n'est alors question que de « sens », ni de valeur, ni de vérité. La connaissance que l'information inscrit et transmet relève, quant à elle, d'un processus résultant de l'action d'un humain pour connaître (de façon rudimentaire ou avancée), nous explique l'auteur. On trouve de nombreux textes où connaissance et information sont assimilées. Le Libre est largement envisagé dans une perspective renouvelée sur le don, associé tour à tour à un désintéressement, à une perspective non utilitariste ou à des obligations sociales mutuelles⁴⁵.

Dans un environnement où se popularisent les ordinateurs en réseau, la circulation de l'information la plus libre possible est envisagée par les partisans du Libre comme un facteur important pour inventer ou découvrir les solutions pour l'avenir. À l'inverse, l'extension de la propriété intellectuelle, à la fois dans le nombre de productions auxquelles elle s'applique et dans la durée de protection, inquiète un certain nombre de chercheurs et de militants. C'est ainsi que l'accaparement des connaissances par un verrouillage de l'information via la propriété intellectuelle, est assimilée à de nouvelles *enclosures*⁴⁶, en référence à la clôture des *commons*^{*}.

44. Y.-F. LE COADIC, *La science de l'information*, 3^e éd., Que sais-je ? 2873, Paris : Presses universitaires de France, 2004, p. 6.

45. M. CORIS, « La culture du don dans la modernité. Les communautés du logiciel libre », dans : *Réseaux* n°140 (1^{er} mai 2007) ; D. DEMAZIÈRE, F. HORN et M. ZUNE, « Les mondes de la gratuité à l'ère du numérique : une convergence problématique sur les logiciels libres », dans : *Revue Française de Socio-Économie* Vol. 1. n°1 (2008) ; É. AUTANT, « Le partage : un nouveau paradigme ? », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010) ; B. GRASSINEAU, « Rationalité économique et gratuité sur Internet : le cas du projet Wikipédia », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010) ; S. PROULX et A. GOLDENBERG, « Internet et la culture de la gratuité », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (1^{er} déc. 2010) ; N. OLIVERI, « Logiciel libre et open source : une culture du don technologique », dans : *Quaderni* n°76 (1^{er} sept. 2011).

46. J. BOYLE, « The Second Enclosure Movement and the Construction of the Public Domain », dans : *SSRN Electronic Journal* Vol. 66 (2003).

Le commun

Les *enclosures* font référence à la fin des *commons* anglais, c'est-à-dire à un moment historique entre la fin du XVI^e et le XIX^e siècle au cours duquel des propriétés partagées ont été accaparées pour fonder ce qui constitue la vision moderne de la propriété, absolue et individuelle, analysé comme l'accumulation primitive rendant possible l'avènement du capitalisme, par K. Marx. Le commun est donc, d'abord et avant tout, une question de propriété collective. Ce concept, réapparu dans la deuxième moitié du XX^e siècle, a fait l'objet d'analyses concrètes par E. Ostrom autour des communs naturels ou « fonciers ». Son travail porte sur les formes d'auto-organisation mises en place autour des ressources par les communautés qui les gèrent et en dépendent. Cette définition des communs lui permet d'identifier un ensemble de conditions nécessaires — mais non suffisantes — au bon fonctionnement d'une propriété commune.

Sous l'impulsion de C. Hess, les communs vont s'ouvrir et couvrir tout un champ de nouvelles productions, dont la connaissance. Ces nouveaux communs* ne se définissent plus par rapport à des qualités intrinsèques des biens, mais déplacent l'attention vers le risque d'appropriation, de destruction, mais aussi la production des collectifs autant que de la ressource elle-même. Ce renouvellement dans la conception des communs participe d'un rapprochement avec les chercheurs qui travaillent sur l'information libre. Cette ouverture vers de nouveaux communs, qui ouvrent la théorie au-delà des communs fonciers, et permettent d'envisager n'importe quelle ressource qui fait l'objet d'une défense collective et démocratique comme un commun potentiel, permet de commencer à envisager des communs culturels. Le terme de commun culturel est parfois utilisé pour désigner les communs de la connaissance*, c'est-à-dire l'ensemble des approches visant à protéger la connaissance d'une appropriation⁴⁷. D'autres proposent une vision plus extensive de la culture et envisagent la dimension culturelle au sein des communautés comme une condition d'existence des communs, ou comme une donnée partagée par un groupe de personnes, se rapprochant de la définition de l'UNESCO donnée plus haut⁴⁸. Dans cette vision tous les communs organisent une communauté, c'est-à-dire un groupe humain, qui dès lors a une dimension culturelle, et la protection et la perpétuation de la communauté peut parfois devenir l'objet du commun, la communauté étant parfois considérée comme la ressource elle-même. La plupart des recherches mettent fréquemment de côté les communs culturels, ou les assimilent à l'ensemble de la connaissance sans distinction spécifique pour les biens symboliques. De façon complémentaire, les communs numériques analysés par

47. M. PÉLISSIER, *Les communs culturels dans l'écosystème numérique*, t. 8, Systèmes d'information, web et société, ISTE, fév. 2021.

48. E. BERTACCHINI *et al.*, « Defining Cultural Commons », dans : *Cultural commons : a new perspective on the production and evolution of cultures*, sous la dir. d'E. BERTACCHINI *et al.*, Cheltenham : Edward Elgar, 2012.

M. Clément-Fontaine *et al.*⁴⁹ offrent une perspective sur l'action collective dans le domaine informatique non sans un risque de déterminisme technologique. À l'exception du travail de M. Péliissier sur le secteur du livre, les biens symboliques reproductibles n'ont pas fait l'objet d'une étude spécifique avec la perspective des communs⁵⁰. Même dans la production de littérature grise, notamment chez les militants des communs culturels, l'accent est souvent porté sur les services publics, les archives, bibliothèques et musées et sur l'importance d'ouvrir les fonds numériques⁵¹. Parce que les pratiques des ICC relèvent du privé, la plupart des critiques porte sur les incuries du droit d'auteur et de la surveillance des utilisateurs que les ICC appellent ou mettent en place⁵² et les différents conflits (sur un spectre allant du conflit d'imaginaires jusqu'aux procès) entre un champ qui se structure autour d'une vente de biens d'expérience, avec un objectif de lucrativité et des pratiques nouvelles d'utilisateurs⁵³. Ces pratiques sont à la fois esthétiques avec les formes plus ou moins nouvelles de production (*remix*, *mashup*, parodies, *fan-fictions*^{*}), mais aussi des pratiques sociales (partage non-marchand, prêt, revente et transmission de biens symboliques dans l'environnement numérique) et de nombreuses discussions sur les rôles de l'État, des industries et des concepteurs dans ces situations.

La notion de commun a aussi été mobilisée par plusieurs auteurs pour analyser ce que produisent des formes d'art qui dépassent la collaboration, pour devenir une production partagée entre l'artiste et des volontaires⁵⁴ pour travailler la façon dont l'artiste peut apporter un déplacement, des méthodes pour produire des communautés de singularités, dont la production est la communauté elle-même. L'art peut aussi servir à faire face et produire du commun dans un contexte capitaliste⁵⁵. Ces visions où le commun (qui ne fait pas nécessairement référence aux approches évoquées plus haut) relève d'une production collective dans laquelle le social, l'artistique et le politique ne se concurrencent plus mais se servent mutuellement participent d'une discussion plus ancienne, qu'on peut inscrire dans le dépassement de l'esthétique relationnelle⁵⁶ (Même si E. Zhong Mengual distingue

49. M. CLÉMENT-FONTAINE *et al.*, « Communs numériques : une nouvelle forme d'action collective ? », dans : *Terminal* n°130 (130 1^{er} juin 2021).

50. PÉLISSIER, *op. cit.*

51. Le collectif SavoirsCom1 a par exemple porté cette démarche un temps en France. Voir SAVOIRSCOM1, *SavoirsCom1*, 2019, URL : <http://www.savoirscom1.info/> (visité le 28/04/2023).

52. On peut par exemple penser au *Copyright Madness* qui compilait les exemples les plus saugrenus ou liberticides du droit d'auteur. S'il a existé sur plusieurs pages *web*, les derniers ont été publiés sur L. MAUREL et T. FOURMEUX, « Copyright Madness », dans : *Numerama* (2020).

53. Le militant francophone le plus prolifique sur ces questions et plus largement, les communs de la connaissance, est probablement L. Maurel qui a publié plusieurs centaines de billets de blog sur ce sujet entre 2009 et 2020. Voir L. Maurel.

54. E. ZHONG MENGUAL, *L'art en commun : réinventer les formes du collectif en contexte démocratique*, Oeuvres en sociétés, Dijon : Presses du réel, 2019.

55. M. MOLLONA, *Art-commons : anthropology beyond capitalism*, First edition, London : Zed Books, 2021.

56. N. BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Documents sur l'art, Dijon : Presses du réel, 1998.

clairement l'art participatif de l'esthétique relationnelle) ou de façon plus lointaine, aux critiques de l'art, comme devant se reconnecter à la vie chez A. Artaud. Chez lui, le théâtre prend des atours magiques, mobilise les symboles, les mythes, pour se rapprocher de la vie :

L'esprit des foules, le souffle des événements se déplaceront en ondes matérielles sur le spectacle, fixant de-ci de-là certaines lignes de force, et sur ces ondes, la conscience amoindrie, révoltée ou désespérée de quelques-uns surnagera comme un fétu⁵⁷.

Ces ambitions poétiques d'A. Artaud trouvent aussi des développements en d'autres termes chez les situationnistes. On retrouve un certain nombre d'articles et de pamphlets sur l'art et la culture dans le bulletin édité à partir de juin 1958 par les situationnistes français, à commencer par les « Thèses sur la révolution culturelle » dans le premier numéro de la revue.

L'art peut cesser d'être un rapport sur les sensations pour devenir une organisation directe de sensations supérieures. Il s'agit de produire nous-mêmes, et non des choses qui nous asservissent⁵⁸.

Cette idée d'un dépassement des seules questions esthétiques pour que l'art produise des effets sociaux et politique, des communautés, du commun n'est pas nouvelle. Elle avance constamment sur une ligne de crête, et doit constituer un art politique, participatif et esthétique, qui ne délaisse aucune de ces trois composantes au risque d'être disqualifié. L'ensemble de ces passionnantes questions esthétiques sortent du champ de la présente étude, mais gardent une proximité certaine, par la dimension politique, mais aussi par l'intention chez les artistes de déborder la séparation des fonctions de production, de circulation et de consommation et se référer à des définitions de l'art et de la culture qui les sortent *de facto* du domaine de la marchandise pour les placer sur le plan de la pratique de la démocratie.

Comment borner les communs culturels ?

Travailler sur le commun nécessite de questionner les rapports à la propriété, à la démocratie ainsi que l'articulation du collectif et des personnes dans un contexte capitaliste extractiviste. Travailler sur le commun culturel implique de s'interroger sur cet extractivisme dans le domaine de nos productions sociales, culturelles et artistiques, spécifiquement les aspects relatifs aux biens symboliques reproductibles et les différents aspects qu'il prend. Les acteurs du Libre s'attèlent à faire advenir une évolution des perceptions

57. A. ARTAUD, *Le théâtre et son double ; le théâtre de Séraphin*, Folio, Paris : Gallimard, 1985, p. 198.

58. INTERNATIONALE SITUATIONNISTE, *Bulletin central édité par les sections de l'Internationale situationniste*, avec la coll. de G. DEBORD *et al.*, Paris : Internationale Situationniste, 1958, p. 20.

sur les biens symboliques, spécifiquement dans leur dimension juridique avec la lutte contre l'extension de la propriété intellectuelle et en proposant un imaginaire émancipateur de la production et de la consommation sur Internet. Les pirates et les concepteurs de biens symboliques qui produisent un ensemble d'œuvres dérivées et composites (*remix*, *mashup*, parodies, *fan-fictions*) s'opposent aux imaginaires sociaux relatifs aux ICC, en refusant l'idée que l'éditeur, entendu comme un *gatekeeper*, est nécessaire ou en diffusant librement les productions — les leurs et celles des autres. Où se situe le commun culturel ? S'assimile-t-il avec l'un ou l'autre de ces aspects, recouvre-t-il plusieurs d'entre eux ?

Comment situer ces communs culturels par rapport à l'ensemble des approches du commun ? L'hypothèse à l'origine de ce travail était que les productions sous licence libre constituaient des communs culturels. Comment situer les communs culturels par rapport à l'art libre ? Dans quelle mesure le rapprochement entre l'ensemble de la culture libre et des théories des communs de la connaissance a-t-il inscrit les communs culturels dans un imaginaire relatif à Internet spécifique qui ne caractérisait pas les autres communs ? Quels rapports les communs culturels entretiennent-ils à ces imaginaires socio-techniques ? La plupart des productions placées sous licence libre le sont pour pouvoir être partagées, principalement sur Internet, souvent en opposition avec l'idée de commercialisation qu'on retrouve, par définition, dans les biens symboliques. Les acteurs du Libre le répètent à l'envi : libre ne signifie pas gratuit. Pourtant, la plupart des exemples dans le domaine des biens symboliques libres sont gratuits ou à prix libre. Dans quelle mesure la gratuité constitue-t-elle une opposition viable et pertinente aux ICC ? Quel rapport les communs culturels entretiennent-ils ou doivent-ils entretenir à la gratuité ? Dans le même temps, les plateformes reposent sur un ensemble de productions, elles aussi gratuites, les *user generated contents* (UGC). Ce nom cache pudiquement l'ensemble du travail gratuit pour concevoir de nouvelles productions, mais tout autant, pour les évaluer, les compiler, les signaler en cas de problème. Ce travail gratuit est un travail qui ne participe pas à la conception des productions, mais bien à leur circulation et leur valorisation. En quoi le commun et, en particulier, le commun culturel doivent-ils questionner ce rapport au travail gratuit qui devient une norme sur les plateformes numériques ?

Nous l'avons évoqué, les approches théoriques des pirates réfutent le bien fondé des ICC qu'ils considèrent comme des parasites dans la circulation des biens symboliques, désormais rendue simple, libre et gratuite via Internet. Ils reprennent à leur compte l'analyse des ICC comme des *gatekeepers* qui vont choisir les productions qui méritent ou non d'être mises en circulation et arguer que la dématérialisation remet profondément en cause le rôle, voire la raison d'être des ICC dans l'environnement numérique. Pourtant, l'éditeur joue un rôle multiple qui dépasse le seul choix de ce qui va être mis en circulation. Il finance, accompagne, sélectionne, il prend un risque financier associé au risque éditorial. À l'inverse, de nouveaux acteurs, notamment des plateformes, ne se positionnent pas sur l'ensemble de ces missions et se concentrent sur la diffusion d'œuvres préalablement sé-

lectionnées par d'autres ou des UGC. Le choix est alors déporté vers les utilisateurs ou les algorithmes* qui reposent sur les données des mêmes utilisateurs. Ces nouveaux acteurs reprennent à leur compte la critique des *gatekeepers* puisqu'ils ne font ni de choix ni de prescription*, ou en tout cas pas de choix humain. Vers quel modèle les communs culturels inclinent-ils ? Ou à défaut d'inclinaison, quels positionnement prendre, vis-à-vis de la sélection et de la prescription, pour envisager des communs dans le domaine des biens symboliques ?

Ce que nous choisissons de nommer extractivisme interroge en termes de droits humains et de démocratie. À défaut de licences libres — qui portent en réalité plus sur la production que la circulation des biens symboliques —, comment les communs culturels peuvent-ils proposer des espaces démocratiques de circulation des biens. Quels sont alors les aspects démocratiques en jeu ? Selon les définitions de la culture que nous avons pu donner, comment les communs peuvent-ils être des espaces construits avec la préoccupation des droits culturels des personnes et des communautés culturelles ? Dans quelle mesure les communs culturels offrent-ils une alternative à l'extractivisme de plateforme et aux industries culturelles traditionnelles sur le plan économique, démocratique et sur le plan des droits humains ? Comment définir la façon dont s'organise la captation de l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques, notamment dans l'environnement numérique ? Comment qualifier la logique qui justifie et organise la captation et structure la production de nos expressions ?

C'est à cet ensemble d'interrogations qui se recourent que notre travail entend essayer de répondre. Cet ensemble d'interrogations peuvent être synthétisées en deux questions qui guideront l'exploration dans notre travail : dans quelle mesure les communs culturels viennent-ils remettre en cause les organisations et les imaginaires de la circulation des biens symboliques tels que les organisent les ICC à des fins extractivistes ? Comment nous permettent-ils d'améliorer notre compréhension de la culture, du commun et du capitalisme, dans l'environnement numérique en particulier ?

Situation(s)

Ce travail est envisagé comme relevant d'abord des SIC, entendues comme l'étude des écosystèmes socio-techniques et des contextes de production de sens par ces derniers. Par écosystèmes et à l'instar des sciences naturelles, nous n'envisageons pas des systèmes clos et autosuffisants, mais des ensembles interdépendants, qui n'existent qu'en interaction avec d'autres. La dimension socio-technique fait référence à la dimension sociale des techniques et à la façon dont les techniques expriment et redéfinissent la dimension sociale, qu'on retrouve dans la définition de l'information donnée plus haut. L'ensemble des ins-

criptions relèvent d'un dispositif technique (des *bits* d'un supercalculateur au charbon sur la paroi d'une grotte). Mais ces inscriptions sont toujours culturelles, c'est-à-dire systématiquement enchâssées dans des systèmes de représentation, des organisations humaines, économiques, de pouvoir.

Ce travail est aussi situé. Il est proche, à la fois du secteur des arts, au sein duquel l'auteur de ces lignes a été formé et travaillait avant de commencer cette recherche, et du secteur du Libre et de la défense des libertés fondamentales, sur Internet en particulier. Cette position nous a amené à formuler l'hypothèse, au début du travail de recherche, d'une assimilation du Libre au commun dans l'espace dématérialisé de la connaissance et des arts. Cet *a priori* n'avait rien de fondamentalement innovant, étant donné que c'est une position que l'on retrouvait tant dans la recherche sur les communs que dans un discours militant du côté des acteurs du Libre et particulièrement, au sein de collectifs militant pour l'ouverture autour du Libre dans le domaine des galeries, bibliothèques, archives et musées (parfois regroupées sous l'acronyme anglais GLAM). Les engagements visaient à faire entrer dans la loi l'obligation de partage en *open data* des données détenues par les institutions des arts et du patrimoine et la lutte contre l'extension de la propriété intellectuelle ou pour la reconnaissance positive en droit du domaine public.

La question des libertés fondamentales sur Internet est aussi centrale dans les présupposés de cette recherche, puisque les dispositifs de surveillance étatiques et commerciaux — dont les révélations par E. Snowden publiées par le *Guardian* et le *Washington Post* deux ans avant le début de ce travail nous ont appris qu'ils étaient interconnectés — se multiplient. Les connaissances apportées par les mêmes révélations montrent que dans l'environnement numérique, la masse de données collectées, la nature de ces données et les usages qui en sont faits, sont de nature à constituer des atteintes aux droits fondamentaux des personnes. Ces affaires ont grandement contribué à améliorer la connaissance générale des enjeux dans le public, même si peu de changements majeurs ont eu lieu en dix ans. L'importance accordée à l'émancipation, entendue conjointement comme des processus collectifs et individuels, découle aussi de ces ancrages théoriques.

L'approche socio-technique de nos productions sociales, culturelles et artistiques est donc une approche qui nous a semblé dès lors assez évidente. La compréhension plus fine des communs nous a cependant amené à réfuter l'hypothèse d'une assimilation du Libre au commun dans le domaine des biens symboliques. Cette réfutation nous a conduit à reconsidérer d'autres approches pour envisager la question. L'une d'entre elles aura été de travailler sur les imaginaires et la question de l'individuation. En effet, dans une seule approche rationnelle, la plupart des États auraient interdit l'usage des plateformes⁵⁹. Les

59. On voit cette offensive se produire à l'encontre de *TikTok*[†] aux États-Unis et dans d'autres pays et fait suite à une autre offensive similaire sur *Huawei*[†] qui inscrit la surveillance numérique dans les enjeux géopolitiques majeurs. À l'inverse, les révélations d'E. Snowden n'ont pas provoqué de réponse d'ampleur similaire dans des pays démocratiques à l'encontre des plateformes états-uniennes. On peut toutefois noter la création de *Tchap*[†], la messagerie mise en place et administrée par le gouvernement

utilisateurs leur auraient préféré des alternatives⁶⁰, malgré les effets de réseau. Il y a donc une dimension irrationnelle dans les décisions, qui relève d'un imaginaire collectif ou social. Cet imaginaire, qui fonde le social-historique comme acteur à part entière de l'histoire chez C. Castoriadis, est en tout cas un moteur puissant dans l'imposition et l'acceptation des technologies. Entre l'imaginaire contre-culturel de la technostructure, qui dominait les années 1970 et ceux du partage, de la créativité ou de l'*open* qui président aujourd'hui, certains imaginaires ont été remaniés, d'autres ont été inventés. Il nous semble pertinent de nous pencher sur la façon dont certains termes ont vu leur signification évoluer, comment d'autres ont été créés. L'analyse de la signification des termes et de la façon dont celle-ci s'est déplacée pour plusieurs d'entre eux, aura donc une certaine importance dans notre analyse.

Cette recherche vise à circonscrire un objet, dont finalement, peu d'acteurs, dans les mondes de l'art et de la culture, se revendiquent explicitement, ou quand ils le font, de façon laconique. Les communs culturels sont donc une approche théorique, qui consiste à nommer quelque chose, à dimension performative, puisque nommer comme commun revient désormais à donner un cadre et à faire valoir des enjeux politiques partagés avec d'autres communs. Notre travail, envisagé à ses débuts selon l'hypothèse déjà formulée, prévoyait aussi une approche sociologique avec des terrains. Dans la perspective initiale, celle de la défense du Libre et du domaine public face à l'extension de la propriété intellectuelle, des terrains d'étude avaient été considérés, pour comprendre les motivations et les modalités d'organisation des acteurs. Mais la recherche s'est transformée avec la réalisation que l'enjeu était de moins en moins la propriété intellectuelle. La question centrale de cette thèse n'allait finalement pas être comment s'organise la résistance contre la propriété intellectuelle, mais comment ces combats sont devenus insuffisants. Nous avons tout de même échangé avec certains acteurs au sein de *SavoirsCom1*, avec la C3S (*Creative Commons Collecting Society*) en Allemagne, avec D. Kleiner, notamment. Ces échanges ont contribué à déplacer l'objet de la thèse et à la transformer, y compris dans sa forme. En effet, les communs culturels ne nous intéressent pas tant sur leur dimension organisationnelle, mais en tant qu'objet à définir ou à préciser. Ce déplacement méthodologique nous a éloigné d'une méthode inductive, où une compréhension du commun culturel aurait pu être élaborée à partir des discours d'acteurs. À l'inverse, notre démarche a d'abord été une démarche déductive, en partant d'écrits existants sur les communs, les ICC, le numérique et d'une nouvelle hypothèse : le commun culturel pourrait qualifier l'ensemble des modali-

français pour éviter que les fonctionnaires n'utilisent des services tiers pour échanger dans le cadre de leur travail. Voir A. SCHWARTZBROD, « TikTok, le front numérique des tensions avec la Chine », dans : *Libération, Editorial* (1^{er} mar. 2023) ; LE MONDE AVEC AFP, « Un bug entache le lancement de Tchap, l'application de discussion sécurisée de l'Etat », dans : *Le Monde.fr* (22 avr. 2019).

60. Par exemple les plateformes reposant sur *ActivityPub*^{*}, un protocole libre grâce auquel des utilisateurs de plusieurs plateformes comme *Mastodon*[‡] ou *Diaspora*[‡] peuvent s'interconnecter.

tés de lutte contre l'extractivisme dans le domaine de nos productions sociales, culturelles et artistiques. Des exemples sont tout de même présentés, qui viennent confronter les approches théoriques et montrer la diversité des manières de développer les communs selon différents plans.

L'approche retenue a été une approche thématique, pour situer et circonscrire les communs culturels au regard d'un ensemble de points de vues, comme autant de plans de coupe, pour y observer les situations, les tensions et rapports de force qui existent dans chacun de ces plans. Des exemples sont toutefois mobilisés, non pas pour faire démonstration, mais plutôt pour confronter l'approche théorique à différentes réalités. Ces exemples nous permettent d'illustrer notre propos et d'aider à rendre concrètes les tensions qui traversent les communs culturels.

La méthode s'est construite autour de l'objet, dans la mesure où les dimensions économique, imaginaire, politique, socio-technique s'entrecoupent en permanence, lorsque l'on aborde les communs culturels. Il nous apparaît que les distinguer n'aurait pas été rendre justice à la complexité des communs culturels qui nous semble devoir être étudiée comme complexité. Ce que cette étude atteint n'est pas une définition *du* commun culturel mais celle d'un ensemble de plans selon lesquels les communs culturels se déploient, non sans contradiction, non sans paradoxe, mais avec une cohésion. Nous avons finalement choisi de désigner comme des écologies* ces plans, pensés comme autant d'espaces où se déploient différentes et de lignes de front. Nous en sommes aussi venus à nommer écologie la méthode construite autour de l'objet. Il ne s'agit pas d'une tentative de rationalisation *a posteriori*, mais bien d'une méthode pensée comme telle, quoique nommée tardivement, expérimentale et qui devra faire l'objet d'autres développements et précisions dans des travaux ultérieurs.

Constructions

Notre travail se découpe en trois parties, chacune composée de trois chapitres. La première partie situe notre recherche dans les champs dans lesquels elle s'inscrit. Si nous souhaitons comprendre comment les communs culturels remettent en cause les organisations et les imaginaires de la circulation des biens symboliques, il nous faut développer plus avant à la fois ce qu'on entend par commun et les fonctionnements des ICC. Dans un premier chapitre, nous explorerons donc les différentes perspectives sur les communs, comme théories et pratiques, ainsi que l'ensemble des analyses qui en découlent. Nous verrons aussi comment la rencontre du Libre et du commun a façonné les communs de la connaissance, qui doivent alors inclure les communs culturels. Nous verrons aussi comment ces histoires évoluent conjointement avec l'art libre pour arriver à une première présentation des communs culturels dans la littérature. Nous verrons que plusieurs conceptions coexistent et convergent partiellement, qui s'appuient sur l'approche ostromienne, le Libre,

et les droits humains. Nous reviendrons enfin sur la dimension politique du commun. Le singulier est souvent mobilisé pour aborder l'aspect politique du commun comme principe d'organisation et d'organisation de la société, en opposition au capitalisme dont nous ferons alors l'hypothèse qu'il se construit sur une raison extractiviste.

Dans le deuxième chapitre, nous nous pencherons sur les utopies du Net pour aborder les transformations dans les imaginaires, qui vont contribuer à façonner ceux relatifs à la circulation des biens symboliques sur Internet. Comment s'est faite la transformation d'une défiance contre-culturelle de tout outil informatique à un enthousiasme parfois béat ? Nous verrons que la recherche d'émancipation collective ou individuelle et la problématique de former une conscience démocratique, ont nourri des pratiques qui, à certains égards précèdent et contribuent à former celles qu'on retrouvera sur Internet. Nous présenterons ensuite une réflexion sur quelques termes centraux pour appréhender l'imaginaire qui entoure la circulation des productions sociales, culturelles et artistiques sur Internet. Le *cloud*^{*}, la question de la transparence, et les termes de « partage » et de « communauté » nous semblent notamment hérités des expériences contre-culturelles qui marquent la plupart des acteurs de la *Silicon Valley*. Nous concluons ce chapitre en marquant le déplacement que ces termes ont subi en quelques décennies.

Le troisième chapitre, le dernier de la première partie, portera sur les évolutions des industries culturelles, à commencer par le déplacement épistémique qu'a vécu le terme « industrie culturelle » (au singulier dans la philosophie critique) vers le pluriel (qui s'ancre plus dans les SIC avec des analyses sectorielles). Ces évolutions nous amèneront à nous interroger ensuite sur la plateforme comme nouvelle arrivante parmi les ICC. Nous discuterons du choix même du terme, du rapport que ces plateformes entretiennent avec la foule et des modalités selon lesquelles on pourra appréhender cette production collective des utilisateurs. Ces considérations nous amèneront à nous demander dans quelle mesure les plateformes sont compatibles avec les objectifs du commun. Au final, cette partie permettra de circonscrire le commun culturel, en l'ancrant dans les différentes histoires qui l'ont fait advenir.

La deuxième partie interroge la façon dont les dernières décennies, et un ensemble d'imaginaires et de pratiques, liés à Internet en particulier, apportent des transformations dans nos représentations de ce que sont ou doivent être les ICC. Ce secteur voit ses pratiques évoluer en même temps que s'installe une remise en cause des imaginaires et des pratiques, d'abord portée par le Libre. Le capitalisme évolue à son tour, et s'inventent de nouvelles façons d'extraire la valeur de nos productions sociales, culturelles et artistiques, non sans générer de nouvelles frictions.

Le quatrième chapitre débute cette partie et porte sur la créativité dont on peut se demander si elle doit être entendue comme le potentiel de création présent chez chacun ou si elle constitue autre chose, d'une nature différente de la « création ». Nous explorerons la façon dont la créativité a un lien avec la commensurabilité, mais aussi avec une produc-

tion de nouveau décontextualisé. Nous nous attacherons ensuite à essayer de comprendre les modalités de valorisation de cette nouveauté en mobilisant des approches issues de l'étude des industries culturelles, avant d'étudier la façon dont cette créativité est mise au travail. Nous verrons comment les imaginaires libre et *hacker** ont contribué à assimiler libre créativité et travail libre. Nous verrons ensuite comment l'extension des industries culturelles aux industries créatives et l'assimilation dans un grand bloc désormais ICC se sont faites, en partant du Royaume-Uni et de l'extension de la propriété intellectuelle. Nous verrons comment la créativité permet d'étendre la justification bohème de la précarité à de nouveaux métiers créatifs et les imaginaires dont le terme est porteur. Nous terminerons ce chapitre en élargissant la compréhension de la créativité au-delà de la seule propriété intellectuelle.

Le cinquième chapitre concerne la crise de la fonction éditoriale qui nous semble être un des effets les plus flagrants des transformations des imaginaires des ICC, sous l'effet conjoint des transformations liées à Internet et de la pression de nouvelles entreprises capitalistes. Nous y développerons l'idée que la distribution a pris un rôle particulièrement important, notamment du fait des acteurs du numérique et, en particulier, des plateformes. Nous explorerons la façon dont se décline la crise évoquée au début de cette introduction, puisque les fonctions historiquement assumées par l'éditeur ont tendance à être déportées vers d'autres industries culturelles et surtout vers les utilisateurs. Pour autant, la critique des *gatekeepers* dépasse le seul discours produit par les plateformes et mérite d'être considérée avec attention. Nous introduirons alors l'idée que le commun culturel se situe en opposition à la fois avec les *gatekeepers* et avec les nouveaux acteurs, notamment les plateformes que nous nommerons alors, de façon symétrique, *gateowners**. Nous terminerons ce chapitre sur des réflexions quant à la façon dont Internet est perçu comme un média utopique, cette formulation devant être entendue de façon différente selon les acteurs concernés.

Le sixième et dernier chapitre de la partie porte sur la notion de gratuité, importante dans la compréhension des transformations des pratiques et des imaginaires liés à Internet. Nous y explorerons les différents types de gratuités à but lucratif qui ont préexisté au numérique, avant d'arriver aux gratuités pirates. Nous verrons que le terme même de piratage est forgé dans une assimilation d'Internet à une zone de non-droit et pour délégitimer ceux qu'il désigne. Cette accusation en piraterie va tour à tour être revendiquée puis retournée contre les entreprises capitalistes qui extraient du commun notamment les connaissances traditionnelles pour se les approprier. La gratuité peut aussi être entendue comme une approche désintéressée, et fait alors écho aux théories sur le don et l'anti-utilitarisme. Dans quelle mesure le Libre et le commun relèvent-ils du don ? L'État est

aussi un pourvoyeur de gratuité et nous nous interrogerons sur les modalités selon lesquelles peut s’articuler la démocratie des États et celle des communs. Nous clôturerons le chapitre en cherchant à déterminer quelles gratuités sont acceptables, voire souhaitables, pour les communs culturels.

La troisième partie explorera ce que les communs culturels peuvent nous amener à comprendre et comment ils nous permettent de lutter contre l’extractivisme comme raison capitaliste prédatrice vis-à-vis de l’ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques.

Le septième chapitre propose d’abord de mettre l’ensemble des éléments précédemment discutés à l’épreuve d’exemples. Les trois cas étudiés naviguent entre le Libre et le commun, entre gratuit et payant, entre individuel et collectif, entre des plateformes et des expériences où l’informatique est très secondaire, mais aussi entre une opposition aux industries culturelles et des rapprochements plus calculés. Il s’agira d’explorer en détail la façon dont trois formes très différentes d’entreprises (un artiste, une société coopérative et une association) déploient leurs énergies à produire ce qui s’apparente à des communs culturels. Les trois expériences en exemple sont *Resonate*[‡], une coopérative qui gère une plateforme de *streaming*^{*} musical, *Pepper&Carrot*[‡], un *webcomic* c’est-à-dire une bande dessinée (BD) en ligne, sous licence libre, qui a la particularité d’avoir été éditée en papier par *Glénat*[†] après son succès en ligne, et les AMACCA (Associations pour le maintien des alternatives en matière de culture et de création artistique), une tentative de se réappropriier collectivement la politique culturelle et la programmation par le biais du micro-mécénat, dans un modèle inspiré des AMAP (Associations pour le maintien d’une agriculture paysanne). Ces trois exemples sont analysés par les discours qu’ils ont produits sur leur activité, dans lesquels la référence aux communs culturels reste assez floue ou inexistante. Ils nous permettront de montrer la variété des modalités selon lesquelles se déploient les lignes de tension sur chacun des plans précédemment analysés.

Le chapitre suivant vise à caractériser les modalités selon lesquelles le capitalisme arrive à capter la valeur de nos productions sociales, culturelles et artistiques, à partir du travail de M. Wark. L’autrice distingue *hackers*, entendus comme l’ensemble des personnes qui produisent de l’information, et les *vectoralistes*^{*}, qui parce qu’ils la stockent, la manipulent, la déplacent et la diffusent arrivent à actualiser la valeur produite par les *hackers*. Cette valeur vient d’une nouvelle forme d’exploitation, au-delà de l’exploitation des corps des travailleurs qui caractérise le capitalisme industriel, et que nous aborderons avec les théoriciens du capitalisme cognitif. Nous reviendrons alors sur la raison extractiviste qui constituait notre seconde hypothèse, proposée à la fin du premier chapitre, pour expliquer la façon dont le capitalisme parvient à produire de la valeur à partir de nos productions sociales, culturelles et artistiques et discutons l’usage du terme et la possibilité pour le commun culturel d’être une forme non-extractiviste, voire générative.

Dans le neuvième et dernier chapitre de notre travail, nous envisageons un parallèle entre cet extractivisme et celui, plus traditionnel, théorisé en Amérique du Sud par des militants et des chercheurs, pour caractériser le rapport à la nature et aux « ressources naturelles » du capitalisme. Le parallèle avec la nature permet d'arriver aux trois protagonistes du dernier chapitre : les communs, les droits humains et particulièrement les droits culturels ainsi que les écologies. Nous proposerons une articulation des communs pensés en termes d'écologies face à l'extractivisme et de l'enjeu de démocratie que les droits culturels imposent, même avec la perspective restreinte des biens symboliques que nous avons choisie. Nous montrerons que les formes de démocratie et d'auto-organisation collective à des fins d'émancipation sont nécessaires pour ne pas sombrer dans la réification de nos vie sociales, culturelles et artistiques.

Un glossaire complète ce travail. Il s'est imposé de par la diversité des sujets et les nombreux objets, parfois techniques, mobilisés, mais aussi par la dimension interconnectée des sujets mobilisés. Si l'ambition n'est pas l'exhaustivité sur la question des ICC ou des communs culturels, celui-ci doit toutefois permettre de revenir sur une notion ou un aspect au cours de la lecture, ou peut faire l'objet d'une lecture en propre, comme une autre façon de circonscrire le sujet. Les marques et services, les communs et les acronymes font aussi l'objet d'index distincts.

Cette recherche vise donc à circonscrire le commun culturel, à préciser un certain nombre de plans selon lesquels on peut l'observer, l'étudier, le conceptualiser. Par la superposition des plans, nous approchons une compréhension de la notion, comme un objet industriel manufacturé particulièrement complexe peut nécessiter de multiples plans de coupe pour que son fonctionnement se révèle. La première de ces approches est nécessairement celle du commun auquel il nous faut revenir pour amorcer ce travail.

Kaléidoscope

Un soir de semaine, à table. Une de mes filles me pose une question innocente, simple : « Qu'est-ce que c'est l'esclavage ? », « Qu'est-ce qui vient après la mort ? », « Pourquoi est-ce que le sexisme existe (encore) alors que c'est pas juste ? », « Qu'est-ce qu'est une molécule ? »

Il est attendu de ma part une réponse. Elle se réjouit parfois de l'embarras dans lequel elle réussit parfois à me mettre. Le sourire trahit la satisfaction de savoir qu'elle s'apprête à embarquer sur le bateau naviguant à vue dans les eaux mouvantes d'une complexité, parfois mal maîtrisée, expliquée avec des mots que peut appréhender une enfant de 9 ans.

L'explication commence souvent par un « Alors... », grammaticalement bien peu correct, souvent suivi d'un silence pensif, qui doit me permettre de gagner encore quelques secondes pour construire tant bien que mal un récit, un argumentaire cohérents.

« Alors... », comme si survenait une intensification du propos au moment précis où celui-ci commence. En réalité, il ne commence pas à ce moment là. Il a commencé bien avant.

Cette thèse arrive dans des eaux mouvantes aux mouvements complexes. Elle tente de se situer par rapport à d'autres éléments antérieurs et ambitionne de participer à une discussion qui ne se terminera pas avec elle. Elle aurait pu commencer par un soupir, précédé d'un « Alors... ». Elle constitue une pierre dans un édifice perpétuellement inachevé.

L'enjeu d'une thèse est de retranscrire la complexité en proposant une structure. Cette structure est nécessairement une construction qui fait pleinement partie de n'importe quel travail universitaire. Elle vient pourtant proposer une réduction pour tenter de « démontrer » quelque chose. Dans mon travail, les chapitres s'enchaînent sans linéarité dans la démonstration. Il me semble cependant que la multiplication des angles de vue, qui nuit à la linéarité, cette approche que j'ai maladroitement nommée « kaléidoscopique » durant une majeure partie de mon doctorat pour tenter de la définir, a sa propre vertu. Elle ne relève pas nécessairement de la démonstration linéaire, mais reste une tentative d'approche rigoureuse du sujet.

L'approche kaléidoscopique signifie plusieurs choses. D'abord accepter que l'objet d'étude, le commun culturel, est composite et doit être analysé comme tel. Ce travail a la prétention d'appartenir au champ des SIC et a été partiellement financée par un *Labex* et la dimension pluridisciplinaire du champ et du financement sont ici pleinement assumés. Je mobilise de nombreuses disciplines des sciences humaines, et parfois au-delà,

parce que le commun est fondamentalement un objet pluriel, complexe. Si une seule des convictions que je tenais pour vraies au début de ce travail s'est confirmée, c'est probablement l'impossibilité — pour moi — de faire autrement que de combiner les approches multiples pour montrer la complexité de l'objet.

Kaléïdoscopique aussi, car la multiplication des points de vue pourrait laisser penser que l'objet principal est perdu. Il est finalement peu évoqué pour lui-même. Il n'est cependant pas une sous-section qui ne cherche pas à circonscrire ce qu'est, ce que peut être le commun culturel. Circonscrire : l'ambition est de montrer les limites de cet objet insaisissable en soi. De le dessiner en creux au fur et à mesure du travail. D'où aussi une multiplication des plans d'analyse disciplinaires et thématiques.

Kaléïdoscopique enfin, car certains arguments se reflètent à plusieurs endroits de l'écrit. Il ne faut y voir aucune répétition mais des rebonds, des échos, des intersections des différents plans. La dimension hypertextuelle aussi reflète ces échos. De nombreux renvois en notes de bas de page à d'autres sections, d'autres chapitres, ponctuent ce travail pour éviter les répétitions et recontextualiser certains éléments. Comme autant d'ancrages des plans d'analyse les uns par rapport aux autres.

D'illustres auteurs ont parlé de « plateaux », arguant que la lecture de chacun d'entre eux pouvait être intervertie. Si la comparaison est impossible, cet antécédent me conforte somme toute dans la démarche.

PREMIÈRE PARTIE

Communs culturels : redécouverte ou renouveau ?

Où s’ancrent les communs culturels ?

Dans quelle mesure peut-on parler de commun culturel ? Pour répondre à cette interrogation, il nous faut commencer par une question qui paraît simple mais d’apparence uniquement : de quoi parle-t-on lorsque l’on évoque le commun ? En effet, on trouve le commun — au singulier et au pluriel — décliné avec une myriade d’adjectifs qualificatifs. Nous avons en introduction essayé de définir une partie d’entre eux et commencé à percevoir les liens qui les rattachent. Mais il nous faut explorer le commun dans son ancrage historique et sa contemporanéité. Le terme n’a pas été choisi au hasard. Il porte un ensemble de connotations et de significations que l’usage du terme a précisées.

D’où vient le terme même de commun, qu’apporte-t-il comme histoire ? Nous arrivons rapidement à l’époque contemporaine et aux travaux des cinquante dernières années sur le commun. Le terme, que l’on pourrait définir dans un premier temps comme un mode de gestion d’une ressource qui ne repose pas sur l’État ou le marché, est alors repris et mobilisé sans toujours être correctement défini ni même utilisé à bon escient. Une première définition des communs de l’étude contemporaine nous vient d’une répartition des biens en fonction de leur « nature » par l’économie classique. Si cette définition permet de comprendre l’histoire du terme et son évolution, il nous faut aussi constater que l’analyse a dépassé cette classification. Quelle serait alors une particularité du commun par rapport aux autres modes de gestion des ressources ? Une réponse est apportée par E. Schlager et E. Ostrom. Les autrices envisagent en effet que le commun est une forme d’organisation collective qui repose sur une conception nouvelle de la propriété.

Nous pourrions alors commencer à approcher ce qui aura été le questionnement initial ayant débouché sur ce travail : les licences libres, notamment appliquées aux biens symboliques, relèvent-elles du commun culturel ? Pour cela, il nous faudra d’abord nous intéresser à l’invention juridique que constituent les licences libres et aux conditions dans lesquelles elles émergent. Nous verrons aussi comment elles participent à l’émergence de l’idée de communs informationnels.

Dans un contexte d’extension de la propriété intellectuelle, qui s’applique à partir des années 1980 au logiciel, le logiciel libre constitue une découverte d’une technique de retournement de la force de la propriété intellectuelle contre un des objectifs qui la caractérise — l’extension du domaine de la propriété intellectuelle. Dans un parallèle avec un mouvement d’extension de la propriété à l’époque médiévale, des chercheurs suggèrent que nous faisons face à des *enclosures* 2.0. Et le commun d’apparaître alors comme ce qui a été accaparé, du fait d’une extension arbitraire de la propriété. Mais cette histoire importante ne constitue qu’une partie du travail qu’il aura fallu faire pour rapprocher des

communs informationnels. L'autre partie du chemin sera faite par C. Hess et E. Ostrom qui s'intéresseront aux communs de la connaissance, puis à l'entrée dans le domaine des communs d'un ensemble d'objets d'étude. Quel est l'apport de ces nouveaux communs ? Vers quelle déplacent-ils l'analyse et permettent-ils d'envisager les communs culturels ? Dès lors, quelles approches parmi celles, listées ou non, pour définir les communs culturels ? Comment ces approches se recoupent-elles ? Au terme de ce premier chapitre, une fois retracée l'histoire mouvementée qui a permis d'envisager la possibilité de communs culturels, nous synthétiserons les approches en changeant la perspective pour une focale plus politique. Quelles sont donc les enjeux que soulèvent les communs, et notamment les communs culturels ?

Notre recherche se fonde sur l'observation d'une prolifération de biens symboliques sous licences libres sur Internet. Cette prolifération, si elle ne s'y résume pas, semble toutefois avoir un lien avec la multiplication des ordinateurs en réseau. Dès lors, nous nous demanderons dans ce deuxième chapitre dans quelle mesure les communs culturels sont liés à la montée d'Internet et de l'imaginaire qui s'y développe. Une partie de ces imaginaires semble tout droit héritée de la contre-culture états-unienne. Pourtant l'histoire de ce mouvement qui a animé une partie de la jeunesse du pays est plus associée au refus de l'ordre établi : libération sexuelle, drogues psychédéliques et refus de l'autorité de l'État et des entreprises, la rupture avec la dimension urbaine et industrielle⁶¹. L'ordinateur, alors balbutiant, incarne une automatisation à l'inverse de la recherche de réalisation personnelle et de spiritualité. Comment les acteurs de cette contre-culture, qui étaient réfractaires aux machines informatiques, envisagées comme la pointe avancée de la technostucture, ont-ils pu à ce point se tourner vers la cyberculture* ? Dans le domaine des arts, la défiance vis-à-vis de l'autorité, l'importation des théories critiques, qui attribuaient en partie aux médias la soumission des masses aux théories les plus meurtrières du XX^e siècle obligeait à repenser les rapports à la production et à la diffusion de l'information. Comment le rapport à une exploration libre du spectateur a aussi posé les prémices de ce que serait la cyberculture ? Un des acteurs clés du rapprochement entre la contre-culture et cyberculture est Steward Brand. Après l'échec des communautés fondées au centre des États-Unis, il créa le *Whole earth 'lectronic link* (WELL), une communauté en ligne qui dépassera les quelques outils existants alors pour devenir un phénomène, posant les prémices d'un imaginaire d'Internet. On pourrait l'envisager comme un des premiers RSN. Mais c'est dans la confusion des genres qu'il introduit que ce réseau doit nous intéresser. Dans quelle mesure le WELL pose-t-il les prémices d'un imaginaire spécifique à Internet, teinté d'utopies contre-culturelles et de libéralisme économique ?

61. T. ROSZAK, *From Satori to Silicon Valley*, 2000, URL : <https://web.stanford.edu/dept/SUL/sites/mac/primary/docs/satori/index.html> (visité le 19/05/2023).

Cet imaginaire s'incarne concrètement dans un ensemble de termes qui nous semblent définir notre rapport au monde à travers nos écrans : immatérialité, transparence, partage et communautés. Comment ces termes ont-ils évolué pour constituer un imaginaire nouveau produit par les industries numériques ces dernières années ? Comment redéfinissent-ils notre rapport au monde numérique ?

Cette exploration de la contre-culture à la cyberculture va offrir un ensemble de rapprochements possibles, certains probablement justifiés, mais d'autres tout à fait factices et produits par le *marketing* pour rendre acceptables ou enviables un ensemble de produits nouveaux. Dès lors, revenir à la question qui animait les acteurs de la contre-culture, celle de l'organisation des luttes contre ce qu'ils appelaient alors la technostucture, prend un sens nouveau. Comment envisager les technologies, idéalisées comme des technologies de libération, tandis que les services souvent gratuits que nous utilisons, sont les produits des firmes qui battent des records de valorisation en Bourse ? Comment articuler la pensée de liberté qui constituaient les recherches artistiques et politiques de l'époque et la façon dont elles sont aujourd'hui exploitées par ces multinationales ? Et puisque le commun relève d'organisations collectives, quelle auto-organisation sur Internet ?

En quoi Internet et ces imaginaires ont-ils contribué à transformer la façon dont les biens symboliques sont distribués et valorisés ? Comment la critique de l'industrie culturelle doit-elle être actualisée ? Dans le troisième chapitre, nous retracerons très brièvement le déplacement de la critique de l'industrie culturelle vers l'analyse des industries culturelles. Nous nous demanderons ensuite dans quelle mesure Internet a modifié les modèles existants. La plateforme est probablement la nouveauté principale au regard des ICC pré-existantes. D'où vient ce terme ? La plateforme suppose la participation des utilisateurs, de la foule. Dans quelle mesure ce nouveau dispositif introduit-il une différence des autres médias de masse ? Dans quelle mesure la plateforme contribue-t-elle à mettre les utilisateurs au travail ? Si tel est le cas, on peut légitimement s'interroger sur les conditions nécessaires pour faire de la plateforme un outil compatible avec le commun et spécifiquement les communs culturels. On pourra alors se demander si la plateforme est compatible avec l'objectif d'émancipation et d'individuation des communs culturels. Nous explorerons alors la question de la propriété des plateformes dans un premier temps. Enfin, l'enjeu plus spécifiquement culturel nous oblige à constater la façon dont les plateformes redéfinissent la grammaire qui contribue à notre perception du monde. Comment envisager une plateforme qui, sur ce point aussi, serait compatible avec le respect des droits culturels des personnes qui l'utilisent.

Cette partie nous permettra de situer les objets qui vont nous accompagner tout au long de ce travail : les communs, la dimension numérique et les imaginaires associés, les ICC. Il s'agira aussi de préciser les hypothèses de travail qui vont guider cette recherche. Comment situer les communs culturels par rapport aux travaux antérieurs et comment cela doit-il nous amener à déplacer notre hypothèse de travail ?

Les formes du commun



On ne changera pas le monde avec des mots, mais on peut au moins choisir ceux qui diront et accompagneront les changements nécessaires. Parmi eux, ces mots du partage et de la mission à accomplir, que le français, les autres langues romanes, l'anglais... ont hérité du latin, cum et munia, perdus mais présents dans commun, commune et commons, toujours actifs et alimentant des concepts devenus révolutionnaires, à la manière des énergies renouvelables¹.



Alain Rey,
Libres savoirs, 2011

Nous souhaitons nous intéresser aux communs dans le domaine des biens symboliques. Il nous faut d'abord saisir les différents ancrages théoriques et les différentes pratiques associées à ce que l'on pourrait appeler « la culture comme commun », les communs culturels (*cultural commons*, à distinguer aussi des *Creative Commons* — qui sont des licences libres), ou comme nous le ferons parfois, « les biens symboliques comme communs ». Pour ce faire, il nous faut explorer ce que nous appelons communs, ce que le passage des communs de la connaissance a permis comme avancées dans l'étude des communs. Il nous faut aussi prendre en compte une partie de l'histoire du Libre, en rappelant que le mouvement, d'abord parti du logiciel a ensuite produit des licences appliquées à des productions non-logicielles et comment ces deux mouvements se sont rapprochés. Enfin, il nous faudra nous arrêter une première fois sur la portée politique du commun².

1. V. PEUGEOT, (dir.), *Libres savoirs : les biens communs de la connaissance : produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXI^e siècle*, Caen : C&F Éditions, 2011, p. 351.

2. Les premières propositions qui seront faites dans la troisième section de ce chapitre seront complétés dans la quatrième partie de la thèse. Voir 8.3 p. 365.

Le terme de commun connaît depuis quelques années une inflation d’usages — dont la présente recherche, débutée entre la parution des ouvrages de P. Dardot et C. Laval³ et de⁴, est une manifestation supplémentaire. Le commun connaît beaucoup de définitions et englobe de nombreuses pratiques, de nombreux objets. Le terme même, au-delà du débat qui a cours depuis une trentaine d’années dans les milieux universitaires, porte plusieurs significations. Dans cet ensemble aux contours flous et mouvants, les communs de la connaissance, les communs informationnels ou encore les communs culturels portent eux aussi des spécificités, ne serait-ce qu’au regard de ce que l’on nomme information, connaissance ou culture. J. Revel évoque au sujet du commun un « engouement conceptuel sur lequel on ferait bien de s’interroger : qu’est-ce qui, dans la situation présente, fait de la référence au commun un recours, à la fois contre quoi et pour décrire quoi ?⁵ »

Si ce terme peut décrire tant de choses, pourquoi nous intéresse-t-il aujourd’hui, pour décrire les pratiques qui ont cours autour de certains biens symboliques ? Dans un premier temps, nous chercherons à comprendre les origines et utilisations diverses du terme. Nous viendrons ensuite aux communs qu’E. Ostrom a théorisés, puis aux aménagements qui ont été faits, d’abord pour envisager les communs de la connaissance, pour arriver aux communs culturels. Nous commencerons à l’issue de cette histoire du concept, de circonscrire les différentes significations politiques données au terme, pour comprendre en quoi il est aujourd’hui pertinent pour notre analyse.

1.1 D’où vient le terme de commun ?

1.1.1 Du mot à la chose, de la chose au mouvement

Le terme de commun est polysémique. Il recouvre plusieurs sens et certains d’entre eux ont une histoire longue par rapport à laquelle il faut situer les communs que nous souhaitons étudier après. D’où vient le terme de commun ? Le Littré recense plusieurs définitions dont les sens se recoupent :

- Le commun désigne des choses partagées : de fait (l’air, la lumière), par choix (maison, etc.). C’est aussi ce qui se fait ensemble (la vie commune). C’est aussi ce qui est mis en partage, « en société » (prendre une dépense sur le commun) ;
- dans son acception la plus large, le commun recouvre même parfois le général, le public (l’intérêt commun est ainsi parfois substitué à l’intérêt public⁶).

3. P. DARDOT et C. LAVAL, *Commun : essai sur la révolution au XXI^e siècle*, Hors collection Sciences Humaines, Paris : La Découverte, 2014.

4. B. CORIAT, (dir.), *Le retour des communs : la crise de l’idéologie propriétaire*, Paris : Les Liens qui libèrent, 2015.

5. J. REVEL, « Commun : essai de cartographie », dans : *L’alternative du commun*, sous la dir. de C. LAVAL, P. SAUVÊTRE et F. TAYLAN, Colloque de Cerisy, Paris : Hermann, 2019, p. 61.

6. Sur les liens et la distinction entre public et commun, voir notamment F. ORSI, *Biens publics, communs et Etat : quand la démocratie fait lien*, 15 oct. 2018.

- Est aussi commun ce qui est à la fois ordinaire, fréquent, et à ce point présent qu'il en devient parfois vulgaire ;
- par extension, les communs désignent la roture, les basses classes, mais aussi dans les maisons bourgeoises, les espaces où cette même classe s'affaire (cuisines, écuries, remises⁷).

Ces différents sens font trace des nombreuses utilisations du terme, de son omniprésence. Évidemment, le terme « commun » évoque aussi les acceptions politiques que sont la Commune de Paris de 1871 et le communisme. Pour autant, le choix du terme commun [*commons*] semble plus corrélé à son histoire en Angleterre qu'à ces événements historiques et politiques⁸.

J. Revel note que le commun désigne quelque chose de l'ordre de l'invisible ou de l'insaisissable : le commun, dans ses usages passés, n'est jamais un objet de désir, parce qu'il n'a aucune valeur, parce qu'il est toujours là, parce qu'il doit être caché⁹. Le terme désigne aussi ce que l'on ne peut pas voir parce que l'on n'y a pas accès : en effet, l'autrice note que ce qu'elles ont en commun semble précéder les communautés. « Le partagé doit exister avant la communauté et se retrouve donc à fonder tous les partages futurs dans la communauté¹⁰ ». Relevant le paradoxe, J. Revel note qu'il a hanté notre conception du politique depuis la *polis* grecque.

[...] l'engouement que le concept de commun suscite, et la très grande quantité de réinvestissements auxquels il donne lieu depuis quelques années, participe du mouvement contraire [à celui de l'invisibilisation] : redonner au commun la visibilité de sa propre consistance. Il s'agit, au début du XXI^e siècle, d'inventer une nouvelle grammaire du politique intégrant précisément le *commun* dans le régime de la visibilité sociale et politique¹¹.

7. É. LITTRÉ, *Dictionnaire de la langue française*, t. 1, Paris : Hachette, 1873–1874, p. 688.

8. Nous évoquons La Commune sans que celle-ci ait été l'objet de recherches approfondies sur le lien au commun de notre part. Le lien entre communisme et commun, et plus précisément le lien entre les dictatures notamment en Chine et en URSS et le projet politique que représente le commun aujourd'hui, apparaît avec des articulations différentes, mais des conclusions similaires dans les travaux de P. Dardot et C. Laval, de M. Hardt et A. Negri et dans le court texte de D. Kleiner. Voir notamment M. HARDT et A. NEGRI, *Multitude : guerre et démocratie à l'âge de l'empire*, trad. par N. GUILHOT, Paris : La Découverte, 2004, p. 288-297 ou encore DARDOT et LAVAL, *op. cit.*, p. 79-94. La différence centrale est la disparition du rôle central de l'État comme garant de la révolution et des intérêts de la classe ouvrière. Sur un plan moins philosophique, mais d'une efficacité polémique certaine, voir la réécriture (l'auteur parle d'un *fork*, vocabulaire issu du monde informatique, quand le code d'un logiciel sert de point de départ pour un autre ou une variante du premier) d'une partie de la deuxième section du manifeste communiste vers une société des communs : D. KLEINER, *The telekommunist manifesto*, Network notebooks 3, Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2010, p. 26-27. De façon intéressante, on trouve assez peu d'histoire du commun au prisme de l'histoire de l'autogestion ouvrière et rurale. Un des rares écrits à faire ce lien à notre connaissance est É. JOURDAIN, « La part anarchiste des communs », dans : *Ballast* (17 jan. 2020).

9. REVEL, *op. cit.*, p. 62.

10. *Ibid.*

11. *Ibid.*, p. 64-65.

La visibilité dont parle J. Revel est aussi celle d'un terme qui peut aider à nommer un phénomène non encore identifié comme tel : la revendication d'unification de mouvements que l'on pourrait observer comme disparates. Unifier toutes les définitions du commun, qui sont fort diverses (J. Revel parle de « compossibilité » qui n'est d'ailleurs pas acquise selon elle¹²) sous le même terme constitue déjà une affirmation et propose un autre récit. Le simple fait de nommer quelque chose « commun » lui confère potentiellement une existence politique, au-delà du seul être ensemble. Mais avant d'aller plus loin dans la dimension politique du commun, il nous faut revenir succinctement sur l'histoire du concept, qui a parfois grandement varié en fonction des chercheurs qui l'ont mobilisé.

1.1.2 Éléments d'histoire du concept de commun

Le terme commun est porteur de plusieurs sens, du point de vue de la langue, comme nous venons de le voir, mais aussi du point de vue historique. Quels sont les origines historiques des communs et quels héritages devons-nous en tirer ?

La référence historique à laquelle sont, le plus souvent, rapportés les communs sont les *commons* anglais. La première raison en est que le terme se dit *commons* en anglais, que l'on parle des communaux du Moyen-Âge ou des communs au présent. Les *commons* étaient des biens fonciers en Angleterre jusqu'au XVIII^e siècle, sur lesquels la propriété des souverains trouvait des limites dans les droits des populations. Ainsi, les *commons* en Angleterre appartenaient au souverain, mais celui-ci ne pouvait interdire les communautés locales de faire boire des bêtes (points d'eau), d'en prélever des ressources (tourbières), d'y laisser paître des bêtes (pâturages ou bois) ou d'y ramasser du bois mort (forêts), etc. Des systèmes de droits, permettant aux populations d'utiliser ou d'accéder à certaines ressources, quand bien même ils n'en avaient pas la propriété, ont existé ailleurs — au moins en Europe — à la même période¹³. Les *enclosures* constituent le mouvement historique (qui se déploie *a priori* sur deux siècles), d'appropriation et de concentration du Capital, en fermant, donc en privatisant, des ressources communes¹⁴. Les *enclosures* consistent en un ensemble de textes de droit et de pratiques, qui mettent fin à l'existence des *commons*. Ce mouvement d'appropriation privée des *commons* fait partie de ce que les analyses marxistes nomment « accumulation primitive », qui l'envisagent comme un des ressorts essentiels du passage du féodalisme au capitalisme. Nous voyons ici que les communs, dès leurs origines articulent la question de la propriété lucrative et des formes collectives de propriété et de partage de la valeur.

12. *Ibid.*, p. 62.

13. Marx écrit dans la *Rheinische Zeitung* en 1842 et 1843 sur des lois passées par la Diète Rhénane sur le vol de bois, dont il critique les fondements légaux et moraux. Ces articles et une interprétation détaillée de D. Bensaïd permettent d'envisager les spécificités germaniques, en même temps que le mouvement général. Voir D. Bensaïd, *Les dépossédés : Karl Marx, les voleurs de bois et le droit des pauvres*, Paris : La Fabrique, 2007.

14. K. Polanyi, *La Grande Transformation. Aux origines politiques et économiques de notre temps*, trad. par M. Angeno et C. Malamoud, Paris : Gallimard, 2009, p. 79-82.

Le terme anglais « *commons* » est parfois traduit — dans son sens historique — par « communaux », même si les situations française et anglaise sont différentes¹⁵. S. Rodotà nous appelle à la prudence :

Il ne s'agit pas de recoudre artificiellement une continuité historique, mais plutôt d'identifier le moment significatif d'une rupture, la naissance d'une véritable discontinuité.

Les analyses « continuistes » se réfèrent généralement à l'expérience anglaise des *commons* et à l'épisode consécutif des *enclosures*. Or, cette expérience n'est pas généralisable, car cela reviendrait à négliger le contexte et les discontinuités que les études historiques mettent justement bien en lumière¹⁶.

S. Rodotà incite donc à se méfier des raccourcis fondés sur la généralisation d'une situation historiquement et géographiquement bornée, sans pour autant récuser l'utilisation du terme. Cette prudence est d'autant plus nécessaire que les communs d'alors et ceux d'aujourd'hui n'ont que peu de proximité, si ce n'est, comme l'analyse, de ne pas reposer sur — et de remettre en cause — la vision monolithique et fermée de la propriété que nous avons déjà évoquée¹⁷. Mais les communs, en particulier ceux de la connaissance et *a fortiori* ceux relatifs aux biens symboliques, ne soulèvent pas les mêmes enjeux que des pâturages ou des forêts au XVII^e siècle.

Jusqu'alors, les communs qualifient un ensemble de ressources et un mode de gestion associé, historiquement et géographiquement déterminés. Les communs semblent redevenir un objet d'étude, de façon tristement célèbre avec l'article du biologiste G. Hardin, « The Tragedy of the Commons ». L'auteur y propose une expérience de pensée dans laquelle un champ est mis en commun entre plusieurs paysans. Selon G. Hardin, chacun d'entre eux, mû par son intérêt personnel, ajoutera une bête à la pâture, puis une autre, et ainsi de suite jusqu'à la destruction du terrain du fait de la surexploitation. Ce raisonnement lui permet de conclure que la gestion en commun d'une ressource par ceux qui en bénéficient mène à la ruine de la ressource. L'article sert surtout un argumentaire malthusien (le champ servant de métaphore à la Terre, où nous sommes les fermiers et nos enfants les bœufs), et conclut par la préconisation d'une mise en place rapide d'un contrôle des naissances, au nom d'un principe emprunté à F. Hegel : « La liberté est la reconnaissance de la nécessité¹⁸ ». La lecture généralement faite de cet article omet très souvent la dimension malthusienne,

15. Nous conserverons le mot anglais pour parler des *commons* historiques, et préférons le vocable de « commun » pour définir ce que le terme désigne dans la littérature contemporaine. Pour la situation des communaux français du XVIII^e au XX^e siècle, voir par exemple N. VIVIER, « Les biens communaux en France de 1750 à 1914. État, notables et paysans face à la modernisation de l'agriculture. », dans : *Ruralia. Sciences sociales et mondes ruraux contemporains* n°2 (1^{er} jan. 1998).

16. S. RODOTÀ, « Vers les biens communs. Souveraineté et propriété au XXI^e siècle », dans : *Tracés* n°16 (1^{er} oct. 2016), p. 213-214.

17. Nous reviendrons sur la question de la propriété dans la troisième section de ce chapitre 1.3.1 p. 72.

18. G. HARDIN, « The Tragedy of the Commons », dans : *Science* Vol. 162. n°3859 (13 déc. 1968), p. 1248.

pourtant centrale dans l'argumentation de l'auteur. Malgré cela, cet article fait date, parce qu'il réintroduit la question des communs dans le débat universitaire, tout en l'invalidant immédiatement. Il sert en effet souvent d'argument d'autorité dans la doctrine libérale, pour clore tout débat possible sur les communs. Il est souvent cité pour affirmer que la propriété privée est le système optimal, oubliant l'alternative que G. Hardin n'avait pas écartée (la gestion étatique), de façon très opportune en pleine Guerre froide¹⁹. L'article de G. Hardin est très cité, pour de mauvaises raisons, essentiellement par des auteurs libéraux qui n'en conservent que la moitié des conclusions. Son effet sur les débats relatifs aux formes collectives de propriété dépasse largement la qualité de son argumentation.

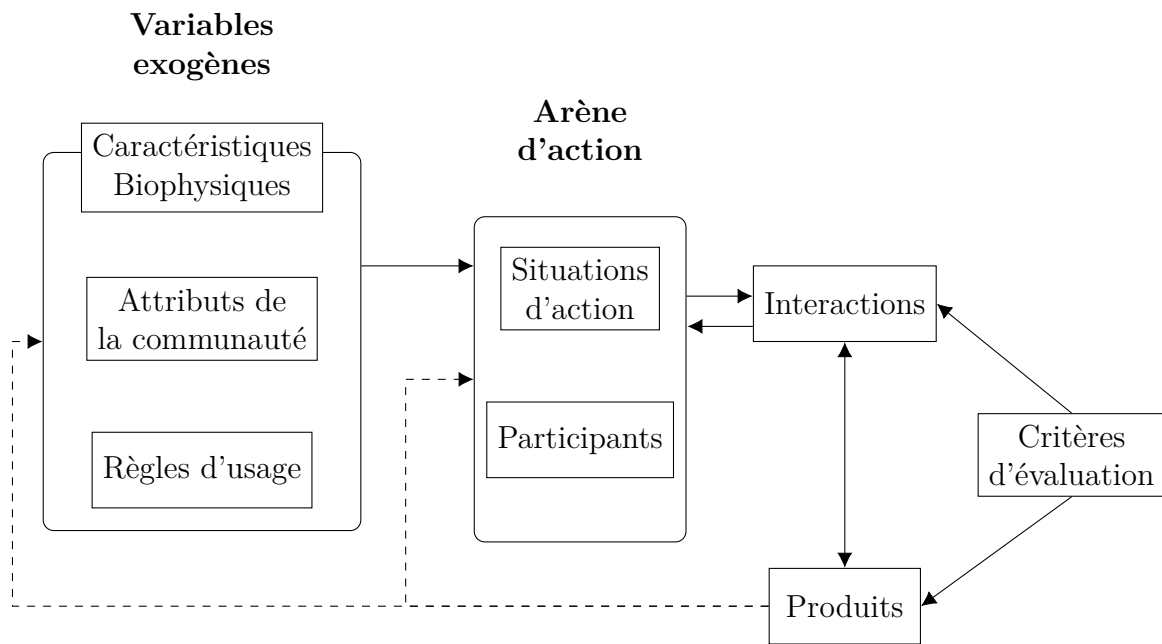
Il faudra attendre le travail d'E. Ostrom pour que l'on reparle de commun : son ouvrage central, *Gouvernance des biens communs* paraît en 1990 — mais ne sera traduit et publié en France qu'en 2010. E. Ostrom est une chercheuse en sciences politiques qui travaille sur l'action collective, notamment dans le contexte de l'aide au développement. Elle expose dans son ouvrage les limites de l'expérience de pensée de G. Hardin, en montrant notamment que l'expérience de l'auteur repose sur des paysans qui ne communiquent pas entre eux. Cette approche a été modélisée comme un dilemme du prisonnier²⁰. E. Ostrom remet en cause cette vision schématique et montre que dans bien des cas, les acteurs communiquent entre eux, pour organiser la gestion pérenne de la ressource. Cette organisation est l'objet de l'étude de l'autrice. Elle mobilise et fait évoluer, pour ce faire, un cadre d'analyse générique des organisations.

L'*Institutionnal Analysis and Development (IAD) Framework** permet une approche analytique d'une situation donnée qui doit fournir un modèle générique des situations, au sein duquel les analyses, mobilisant différentes disciplines pourront coexister. Il s'agit donc d'un modèle générique pour analyser les organisations humaines, dans un contexte donné, et la façon, dont, dans le temps, ces organisations évoluent du fait d'un changement de leur environnement ou d'une évolution de leurs règles consécutives à leurs organisations antérieures. La figure 1.1 représente le schéma de l'*Institutionnal Analysis and Development (IAD) Framework* qui est ainsi centré sur l'arène d'action, c'est-à-dire la situation étudiée. Celle-ci se divise en deux « holons »²¹, nom retenu par l'autrice pour désigner des ensembles qui ont une unité propre, tout en étant une sous-partie d'une autre unité. Les

19. F. LOCHER, « Les pâturages de la Guerre froide : Garrett Hardin et la « Tragédie des communs » », dans : *Revue d'histoire moderne contemporaine* n°60 (19 août 2013).

20. Le dilemme du prisonnier schématise les rapports d'acteurs isolés aux intérêts particuliers et collectifs divergents, qui ne peuvent pas communiquer : au plus simple, deux prisonniers sont interrogés séparément et il leur est offert une forte remise de peine s'ils parlent et dénoncent l'autre. S'ils se dénoncent mutuellement, ils perdent tous les deux, s'ils se taisent les deux, leur peine sera faible, si l'un parle et l'autre pas, alors celui qui a parlé n'aura pas de peine, et celui qui s'est tu verra la sienne aggravée. Collectivement, les deux prisonniers ont intérêt à se taire, mais si l'un parle, l'autre a aussi intérêt à parler. Le dilemme ainsi que son application à l'article de G. Hardin sont présentés dans E. OSTROM, *Gouvernance des biens communs : pour une nouvelle approche des ressources naturelles*, Bruxelles : De Boeck Supérieur, 2010, p. 16-19.

21. E. OSTROM, *Understanding institutional diversity*, Princeton paperbacks, Princeton : Princeton University Press, 2005, p. 11-13.

FIG. 1.1 : Un cadre pour l'analyse institutionnelle²⁴

deux holons de l'arène d'action sont donc les situations d'action et les participants, qui sont en interaction les uns avec les autres. Les situations d'action constituent ce que font les acteurs d'un cas étudié. Les participants recouvrent l'ensemble des processus de circulation (ou non) d'information, les valorisations par les participants ou encore les façons dont les participants conçoivent la meilleure organisation de leurs ressources et leurs actions²². L'ensemble de cette arène d'action n'existe pas hors d'un contexte qui constituent des variables exogènes qui se partagent aussi en trois holons. C'est dans la combinaison des règles, des caractéristiques de la communauté et des contraintes naturelles et physiques qui éclaire la prise de décision des actions. Les règles sont entendues de façon assez large (régulations, instructions, préceptes et principes²³). Les interactions entre les variables exogènes et la façon dont elles influent sur l'arène d'action vont produire des résultats. Un certain nombre de critères d'évaluation vont permettre d'analyser ces interactions et ces résultats, qui, dans le temps, vont à leur tour influencer sur les variables exogènes et l'arène d'action. La dimension rétroactive sort immédiatement cet outil d'analyse d'une dimension linéaire dans le traitement, où un ensemble de causes produirait les mêmes conséquences. Ce *framework* permet une analyse des institutions en mobilisant plusieurs disciplines. Cependant, l'étude analytique des situations des communs culturels n'est pas l'objet de notre travail qui vise d'abord à identifier ce que sont les communs culturels.

22. *Ibid.*, p. 103.

23. *Ibid.*, p. 16-22.

24. E. OSTROM, *Understanding institutional diversity*, Princeton paperbacks, Princeton : Princeton University Press, 2005, p. 15.

E. Ostrom s’appuie donc sur un ensemble d’expériences dont elle analyse la gouvernance, les succès et les échecs, pour en extraire une modélisation. L’*IAD Framework* constitue donc un outil d’analyse permettant de proposer une approche institutionnelle, en dialogue avec d’autres disciplines, pour l’étude de l’auto-organisation autour de ressources communes, qu’elle nomme *Common-Pool Resources* (CPR)*.

Les biens qu’ E. Ostrom identifie comme susceptibles d’être gérés en commun (les CPR*) le sont selon deux critères : la rivalité (si un membre prend une ressource, un autre y a-t-il encore accès?) et l’exclusion (est-il facile ou difficile d’exclure un membre de la ressource?). La répartition faite suggère que la gestion en commun est la plus appropriée pour les biens qui ont une rivalité élevée et dont l’exclusion est difficile. Cette répartition, résumée dans le tableau 1.1, est reprise par V. Ostrom et E. Ostrom et découle de travaux d’économistes classiques, et en premier lieu P. A. Samuelson. Cette partition des biens par une nature intrinsèque n’est initialement pas fondamentalement remise en cause par E. Ostrom qui cherche surtout à montrer que les formes d’autogestion autour d’une ressource collective peuvent être pérennes. Elle a d’ailleurs présidé à l’économie des biens publics jusqu’à récemment amenant à justifier un ensemble de privatisations et d’ouvertures à la concurrence d’un ensemble de propriété de l’État ou de services publics.

	Rivalité faible	Rivalité élevée
Exclusion difficile	Biens publics	<i>Common-Pool Resources</i> (CPR)
Exclusion facile	Biens privés	Biens de club

TAB. 1.1 : Répartition des destinations par la nature des biens²⁵.

L’auto-organisation ne réussit que dans le cas des expériences qui respectent huit principes de conception* qu’ E. Ostrom identifie. Sans les énumérer ou les détailler ici²⁶, notons toutefois que ceux-ci concernent des ressources physiques et l’organisation d’une communauté restreinte organisée autour des CPR.

Nous pouvons donc voir que le commun réapparaît à plusieurs occurrences et est porteur d’une forme de répartition des biens, qui ne repose pas sur la propriété exclusive. L’appropriation capitaliste qui s’y oppose participe du mouvement des *enclosures*. Nous rappelons aussi que les communs ont d’abord concerné des biens que le marché ne savait pas valoriser, jusqu’à ce que la théorie économique néolibérale se saisisse de l’article de G. Hardin pour réfuter toute possibilité d’une gestion en commun des ressources. Ainsi, les

25. V. OSTROM et E. OSTROM, *Public Goods and Public Choices*, Indiana University, Workshop in Political Theory and Policy Analysis, 1977 cité par C. HESS, « Inscire les communs de la connaissance dans les priorités de recherche », dans : *Libres savoirs : les biens communs de la connaissance : produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXIe siècle*, éd. établie et trad. par V. PEUGEOT, Caen : C&F Éditions, 2011, p. 38.

26. Ces principes de conception sont détaillés à partir des cas étudiés dans *idem*, *Gouvernance des biens communs*, p. 215-218 et sont repris dans le glossaire en annexe à l’entrée PRINCIPES DE CONCEPTION.

communs et l'ensemble du débat universitaire qui les entoure à la fin du XX^e siècle, naissent d'une controverse et sous le sceau de la tragédie. Pour autant, le travail d' E. Ostrom a permis de redonner au terme de commun un sens différent, qui analyse l'auto-organisation et qui sous-tend une remise en cause de la propriété exclusive.

1.1.3 Les propriétés des communs

Pourquoi le commun est-il un objet de recherche aussi prisé ces dernières années ? Quelles caractéristiques en font une thématique si porteuse ? Le premier élément est, que contrairement à l'expérience de pensée de G. Hardin, E. Ostrom appuie ses conclusions sur des communs existants.

L'ensemble des communs étudiés E. Ostrom et par nombre d'auteurs depuis, introduisent un rapport novateur à la propriété qui remet en cause son caractère absolu. En effet, la propriété est très souvent entendue — en France, depuis la Révolution — comme absolue au sens où elle est toujours présentée comme un tout formé par les droits d'*usus*, de *fructus* et d'*abusus*. Le propriétaire a donc le droit de disposer de son bien et des éventuels produits qu'il en extrait, comme il l'entend, ainsi que de s'en séparer de la façon dont il l'entend. Cette vision de la propriété est relativement monolithique et E. Schlager et E. Ostrom ont montré que les communs produisent des droits différenciés entre les différents utilisateurs d'une propriété commune. De fait, l'idée de la propriété commune est présentée comme faisceau de droits (en anglais *bundle of rights*)*²⁷. Cette perspective sur la propriété permet d'envisager des droits dissociés en fonction des rôles vis-à-vis de la ressource. E. Schlager et E. Ostrom analysent une pêcherie et distinguent les droits, sur une même ressource, de l'*owner*, du *proprietor*, du *claimant* et des *authorized users*²⁸. Ces différents rôles partagent certains droits (l'accès et le prélèvement), mais pas d'autres (gestion, droit d'exclure et droit de cession). Les droits différenciés en fonction des rôles sont résumés dans le tableau 1.2.

27. Cette idée s'élabore dans la suite de toute une école américaine de la propriété. À ce sujet, voir F. ORSI, « Elinor Ostrom et les faisceaux de droits : l'ouverture d'un nouvel espace pour penser la propriété commune », dans : *Revue de la régulation. Capitalisme, institutions, pouvoirs* n°14 (12 déc. 2013).

28. Que l'on peut traduire, avec, respectivement comme propriétaire, propriétaire sans droit d'aliénation, détenteur des droits d'usage et de gestion et utilisateurs autorisés.

29. Tableau issu de E. SCHLAGER et E. OSTROM, « Property-Rights Regimes and Natural Resources : A Conceptual Analysis », dans : *Land Economics* Vol. 68. n°3 (1992), p. 252 ; les traductions françaises sont reprises de B. CORIAT, (dir.), *Le retour des communs : la crise de l'idéologie propriétaire*, Paris : Les Liens qui libèrent, 2015, p. 35.

	<i>Owner</i> Propriétaire	<i>Proprietor</i> Propriétaire sans droits d'aliénation	<i>Claimant</i> Détenteur des droits d'usage et de gestion	<i>Authorized users</i> Utilisateurs autorisés
<i>Access and withdrawal</i> Accès et prélèvement	x	x	x	x
<i>Management</i> Gestion	x	x	x	
<i>Exclusion</i> Droit d'exclure	x	x		
<i>Alienation</i> Droit de céder ou vendre	x			

TAB. 1.2 : Répartition des droits de propriété en fonction du rôle²⁹

Cet exemple, étudié par E. Schlager et E. Ostrom, permet d'illustrer l'inventivité institutionnelle et juridique dont les communs sont à l'origine et le terrain constamment renouvelé d'expérimentation. Le même type d'invention juridique se retrouve dans une autre forme d'aménagement pour limiter — ou transformer — la propriété intellectuelle³⁰.

On voit donc que les communs relèvent notamment d'une remise en cause de la propriété comme possession totale, puisqu'ils nomment des biens qui, historiquement, n'ont pas été soumis à cette propriété absolue et d'autres qui sont organisés de façon différente. Cette analyse est intéressante pour comprendre la façon dont l'approche par les communs vient contredire un discours néoclassique sur la propriété privée absolue comme outil de gestion optimal. Pour autant, ces exemples caractérisent des communs fonciers et on peut se demander si les communs culturels définissent, de façon symétrique, une opposition à la propriété intellectuelle appliquée de façon extensive. C'est dans un mouvement d'oppo-

30. La question de savoir si la propriété intellectuelle est assimilable aux autres propriétés fait l'objet de nombreux débats. La propriété intellectuelle est limitée dans le temps et on ne peut pas « voler » une mélodie ou un vers de poème, dans la mesure où le vol est associé à la perte de l'usage pour le propriétaire volé, ce qui n'est pas le cas avec les biens auxquels s'applique la propriété intellectuelle. La question du fondement de la légitimité du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle est aussi l'objet d'un débat dont la grande partie des termes sont posés depuis le XIX^e siècle. À ce sujet, voir D. SAGOT-DUVAUROUX, « La propriété intellectuelle, c'est le vol ! Le débat sur le droit d'auteur au milieu du XIX^e siècle », dans : *L'Économie politique* n°22 (2004). Si l'on revient à la propriété intellectuelle, le choix même du terme lui confère la connotation que les termes « droit d'auteur » ou « droit des brevets » ne portent pas. En outre, ce terme générique (propriété intellectuelle) regroupe des droits différents entre eux. L'assimilation de tous ces droits dans une même catégorie sous l'égide de la propriété incite à une lecture du droit d'auteur au prisme de la propriété. Le mouvement inverse est aussi rendu possible : tout concept ou mode d'action permettant de fournir une critique de la propriété va trouver des transpositions dans la propriété intellectuelle et en particulier dans le droit d'auteur.

sition à des élargissements des domaines d'application de la propriété intellectuelle que les licences libres sont nées et se sont développées. Afin d'étudier ensuite les rapprochements entre le Libre et les communs, nous allons provisoirement laisser le commun pour nous intéresser aux licences libres et au mouvement qu'elles ont engendré.

1.1.4 Libre détour

Une autre invention juridique d'ampleur de la fin du XX^e siècle fut celle des licences libres. Il s'agit de contrats de droit d'auteur spécifiques, s'appliquant entre l'auteur et toute personne réutilisant les productions pour produire des œuvres composites (intégrant une ou plusieurs œuvres pré-existantes) ou des œuvres dérivées (créées à partir d'une ou plusieurs œuvres pré-existantes). Dans le contexte du logiciel, il s'agit de se servir d'un morceau de code (fonction, bibliothèque, voire programme complet) écrit pour un logiciel dans un autre. Dans le domaine des arts, il peut s'agir de photographies intégrant d'autres œuvres dans le cadre, de textes en reprenant d'autres, de *remix*, de *mashup*, de collages, etc. Les licences libres ont été pensées comme des contrats de cession de droit à tous ceux qui souhaitent réutiliser les œuvres, à condition que les œuvres dérivées ou composites respectent certaines conditions : nommer l'auteur de l'œuvre originale ou, par exemple, partager sous les mêmes conditions.

La première licence libre, créée en 1989 est la GNU *General Public Licence* (GNU GPL ou GPL)*. Elle s'inscrit dans un mouvement de protestation face à la fermeture du code des logiciels. En effet, historiquement, le code des logiciels était ouvert, c'est-à-dire lisible par tous ceux qui pouvaient exécuter le programme³¹. Dans les premiers ordinateurs personnels, essentiellement utilisés par les *hobbyists* — utilisateurs amateurs et pour beaucoup avancés techniquement — les logiciels servaient de faire-valoir au matériel, ils démontraient la puissance technique et montraient de nouvelles manières de coder, rendues possibles par l'évolution des machines et des langages de programmation.

En 1976, B. Gates, jeune informaticien et chef d'une petite entreprise développant du logiciel, publie une lettre ouverte au *hobbyists* dans plusieurs publications spécialisées sur l'informatique naissante. Il y reproche à ces amateurs de partager le logiciel, alors qu'ils devraient l'acheter, et déplore que la culture de l'achat du logiciel n'aille pas de pair avec celle de l'achat du matériel. Il assimile la copie d'un logiciel à un vol et en déduit que si les développeurs ne sont pas payés, il n'y aura jamais de bon logiciel pour ces mêmes amateurs³². Cette lettre est symbolique, parce qu'elle incarne la volonté de transformer

31. Le code est entendu ici comme le code écrit dans un langage informatique, lisible par des humains (au moins les érudits). Le programme qui est exécuté est produit par compilation du code appelé « code source » : la compilation rend le code du programme illisible pour un humain, mais exécutable par une machine. D'où l'importance, dans le mouvement du Libre, de fournir à la fois le logiciel (exécutable) mais aussi le code source (étudiable, modifiable, etc.).

32. B. GATES, « An open letter to Hobbyists », dans : *Homebrew Computer Club Newsletter* Vol. 2. n°1 (3 fév. 1976).

le secteur de production du logiciel en un marché (le terme est cité quatre fois en une page). B. Gates en déduit la nécessité d'une propriété sur le code. L'auteur est l'un des deux fondateurs de *Microsoft*³³, devenue depuis une des plus grosses compagnies du secteur informatique, qui produit notamment le système d'exploitation *Windows*³⁴. Quatre années plus tard, à la faveur d'une loi états-unienne, le *copyright* s'applique au code logiciel pour la première fois. Il avait été acté qu'il n'était pas brevetable quelques années plus tôt. En France, le droit d'auteur sera modifié en 1985 pour intégrer le code des logiciels. C'est à cette possibilité de privatiser le code (et d'en interdire la lecture et la réutilisation), longtemps incarnée par *Microsoft* et B. Gates, que s'oppose le mouvement du logiciel libre. Plus exactement, ce dernier repose sur le partage des logiciels et du code source et va utiliser le droit d'auteur appliqué au logiciel, pour *autoriser* un certain nombre d'usages sous certaines conditions, plutôt que pour interdire tous les usages³⁵. Le Libre s'oppose au fait que le logiciel soit réduit à sa fonction de marchandise, qui incite ses concepteurs à ne pas partager leurs sources. L'accès aux sources est constitutif de l'environnement du logiciel, comme outil en soi mais aussi comme source d'apprentissages, pour ces *hobbyists*.

La licence GPL définit les termes de partage du logiciel sans évoquer la question commerciale. La trouvaille particulière de cette licence est que toute personne intégrant une partie de code sous licence GPL, doit placer l'entièreté de son propre code (l'œuvre composite ou dérivée) sous la même licence. Cette condition est nommée *copyleft*³⁶. Les licences *copyleft* sont aussi parfois dites « virales ». S'il est difficile de dater l'origine de ce terme, d'abord mobilisé chez les détracteurs des licences, on trouve chez *Microsoft* deux allocutions majeures filant la métaphore médicale : le logiciel libre était assimilé en 2001 à un « cancer³⁷ ». Un autre cadre de l'entreprise déclarait la même année : « Cet aspect viral de la GPL est une menace pour la propriété intellectuelle de toute organisation qui l'utiliserait³⁸ ». La dimension virale a ensuite été revendiquée politiquement, par certains partisans du Libre, qui se voient alors comme un parasite affectant un marché capitaliste, dont ils réfutent la raison d'être, donc comme une solution.

33. À l'époque l'entreprise s'appelait encore *Micro-Soft*.

34. *Windows* n'arrivera qu'à partir de 1985 et ne sera un succès commercial qu'à partir de 1990 avant d'exploser en 1995 avec *windows 95*. B. Gates a quitté ses fonctions dans l'entreprise en 2008 et figure parmi les hommes les plus riches au monde.

35. L. Lessig le résume par la formule « ni “tous droits réservés”, ni “aucun droit réservé”, mais “certains droits réservés”. ». L. LESSIG, *Free culture : how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, New York : Penguin Press, 2004, p. 277.

36. Le terme *copyleft* est parfois maladroitement traduit « gauche d'auteur ». En effet, le jeu de mot initial est double : le terme *left* signifie « gauche » (qui s'oppose à droite) et « laissé, abandonné » (qui s'oppose au droit d'auteur, en cela qu'il permet à ce dernier de retenir, d'empêcher la réutilisation). Nous avons choisi de conserver le terme anglais dans notre travail.

37. D. NEWBART, « Microsoft CEO takes launch break with the Sun-Times [Archive] », dans : *Chicago Sun-Times, Tech* (1^{er} juin 2001).

38. C. MUNDIE, « The Commercial Software Model [Archive] », 3 mai 2001.

Le logiciel libre donne lieu à ce que S. Broca nomme un *ethos* du Libre, qui est ensuite décliné à d'autres aspects³⁹. Les licences libres pour les productions non-logicielles, et particulièrement les *Creative Commons*, sont alors pensées comme des outils juridiques permettant de définir des règles d'usage de ces nouveaux communs et une adaptation du droit d'auteur aux technologies contemporaines⁴⁰. Ces licences sont aussi une manière de concevoir la propriété intellectuelle comme un faisceau de droits qu'E. Schlager et E. Ostrom avaient identifiés pour définir les formes de propriétés relatives au commun⁴¹. En effet, les licences *Creative Commons* sont construites comme des agencements de quatre conditions, souvent symbolisées par de simples logos, qui régissent les éventuelles réutilisations des productions :

- BY (obligation de citer l'auteur),
- SA (pour *Share Alike*, partage à l'identique, qui oblige à partager toute œuvre dérivée sous la même licence — clause dite « virale », la licence BY-SA étant une licence *copyleft*),
- NC (pour *non commercial*, l'usage commercial étant réservé à son ou ses auteurs) et
- ND (pour *non derivative* qui n'autorise pas les œuvres dérivées).

Ces licences ont deux particularités majeures : en premier lieu, elles sont modulaires (on peut ainsi associer les différents éléments et créer les six licences⁴²). Les différentes combinaisons possibles, sont présentées en fonction des conditions requises dans le tableau 1.3. La seconde particularité réside dans le fait que chacune de ces licences se décline sous trois formes : une version juridique, qui fait foi en cas de litige, une version simplifiée, pour clarifier les droits et les obligations de chaque licence⁴³ et une version numérique, qui ajoute des métadonnées au fichier, qui peuvent être lues par les moteurs de recherche ou d'autres outils numériques⁴⁴.

39. Nous développons plus avant sur le Libre et ses limites vis-à-vis du commun en 2.2.3 p. 104.







40. C. HESS et E. OSTROM, *Understanding knowledge as a commons : from theory to practice*, 1^{re} éd., Cambridge : MIT Press, 2011, p. 52-53.

41. E. SCHLAGER et E. OSTROM, « Property-Rights Regimes and Natural Resources : A Conceptual Analysis », dans : *Land Economics* Vol. 68. n°3 (1992).

42. La condition BY est obligatoire, eu égard aux droits moraux des auteurs. Pour des raisons assez évidentes, la condition SA qui régit les œuvres dérivées et la condition ND qui les interdit, sont incompatibles entre elles.

43. D'autres licences arrivent à combiner une licence juridiquement valide et lisible de tous, notamment la licence Art Libre^{*}, qui est antérieure, et qui est compréhensible de tous. Cette licence est compatible avec la licence CC BY-SA. Voir A. KAUFFMANN, *Licence Art Libre 1.3 - Entretien avec Antoine Moreau*, Framablog, 9 avr. 2007, URL : <https://framablog.org/2007/04/09/licence-art-libre-13-antoine-moreau/> (visité le 14/01/2019).

44. Google, Flickr[†] ou *Creative Commons* proposent des moteurs de recherche des productions sous *Creative Commons* grâce à ces métadonnées.

	Sans autre condition	Partage à l'identique <i>Share Alike</i> (SA)	Pas d'œuvres dérivées <i>Non Derivative</i> (ND)
<i>Usage commercial autorisé</i>	CC BY 	CC BY-SA 	CC BY-ND 
<i>Usage commercial réservé</i> <i>Non Commercial</i> (NC)	CC BY-NC 	CC BY-NC-SA 	CC BY-NC-ND 

 TAB. 1.3 : Différents droits offerts par les licences *Creative Commons*

On peut noter aussi l'ajout plus récent d'une licence CCo, qui cède le plus de droits qu'il est possible de céder dans le pays où elle est utilisée et correspond symboliquement au fait de placer ses productions dans le domaine public, même si la chose est par exemple impossible en France : les productions ne s'élèvent dans le domaine public qu'à l'issue de la période durant laquelle elles sont protégées et les droits moraux sont incessibles : autrement dit, la licence CCo équivaut — en droit français — à une licence CC BY.

Les licences *Creative Commons* ont rencontré un grand succès et sont aujourd'hui largement utilisées dans divers projets collectifs (notamment Wikipédia⁴⁵), mais figurent aussi dans les options de différentes plateformes⁴⁶, au moment de la mise en ligne de productions sociales, culturelles ou artistiques (comme alternative au choix de céder à l'éditeur ou à la plateforme les droits de reproduction ou diffusion, conformément au droit d'auteur).

Si l'invention de la GPL revient à E. Moglen, l'élaboration des licences *Creative Commons* est le fait d'un groupe de juristes organisés, notamment autour de L. Lessig. Avec d'autres juristes anglo-saxons, il s'interroge en effet, à la fin du XX^e siècle, sur à l'expansion des droits de propriété intellectuelle à laquelle il fait face. Plusieurs changements sont à l'œuvre simultanément :

- La propriété intellectuelle est un droit qui couvre l'ensemble des productions de l'esprit dès leur conception. En réalité, dans l'immense majorité des cas, ce droit n'est effectivement mobilisé que lorsqu'il y a publication. L. Lessig explique que quelques décennies plus tôt, seuls les auteurs publiés (dans un journal ou dans un livre, puis dans les enregistrements audio et vidéo) étaient concernés par le droit d'auteur. Aujourd'hui, notamment du fait de la possibilité offerte à chacun de publier sur Internet, ce droit est largement plus mobilisé, dans la mesure où chaque

45. WIKIMEDIA, *Conditions d'utilisation - Wikimedia Foundation Governance Wiki*, 16 juin 2014, URL : https://foundation.wikimedia.org/wiki/Terms_of_Use/fr (visité le 14/01/2019).

46. Une liste non exhaustive des plateformes commerciales qui acceptent les *Creative Commons* inclut Flickr, Pixabay[†], Vimeo[†], Youtube, Soundcloud[†], Bandcamp[†] et Wattpad[†].

production mise en ligne fait que son auteur active ce droit. L. Lessig propose une réforme du droit d'auteur (dont les dispositions ont évolué avec les usages et les technologies jusqu'alors). Il propose notamment que toutes les publications ne soient plus concernées *a priori* par le droit d'auteur⁴⁷.

- Avec les accords de Marrakech en 1994 se crée l'Organisation mondiale du commerce (OMC) qui a pour fonction de réguler le commerce. Depuis le début des années 1980, les États-Unis, puis la plupart des pays industrialisés, voulaient faire rentrer le respect de la propriété intellectuelle dans les accords internationaux. L'accord sur les Aspects du Droit de Propriété Intellectuelle qui touchent au Commerce (ADPIC) est rapidement adopté. L'adoption du respect des règles occidentales de propriété intellectuelle est donc désormais imposée pour rentrer dans des accords commerciaux multilatéraux et particulièrement l'OMC, notamment aux anciens pays colonisés⁴⁸.
- Les accords internationaux sur les questions de propriété intellectuelle ont rendu possibles des appropriations de savoirs traditionnels (cette plante peut soigner ce mal, cette graine pousse et résiste à un climat hostile), via la codification scientifique, rendant possible la « nouveauté », justifiant la propriété intellectuelle (sous la forme de brevets déposés par les industries pharmaceutiques ou agroalimentaires). Cette pratique, appelée biopiraterie, a été poussée jusqu'à une tentative d'interdire la production de remèdes, issus d'une tradition multiséculaire, au nom d'un brevet fraîchement déposé⁴⁹.
- Ces accords internationaux ont une dernière conséquence en termes de santé publique : la plupart des laboratoires pharmaceutiques sont situés dans les pays du Nord et proposent leurs médicaments à des tarifs correspondant à des pays où le niveau de vie et la couverture sociale les rendent possibles. Certains de ces médicaments (ce fut par exemple le cas des antirétroviraux pour lutter contre les effets du SIDA,) sont indispensables pour limiter les effets dévastateurs et la propagation des maladies (pour le SIDA la transmission de la mère à l'enfant notamment), dans

47. LESSIG, *op. cit.*, p. 139-145.

48. G. KRIKORIAN, « Accès à la santé ou renforcement des droits de propriété intellectuelle : enjeu des normes internationales », dans : *Libres savoirs : les biens communs de la connaissance : produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXIe siècle*, sous la dir. de V. PEUGEOT, Caen : C&F Éditions, 2011 ; G. KRIKORIAN, « Free-Trade Agreements and Neoliberalism : How to Derail the Political Rationales that Impose Strong Intellectual Property Protection », dans : *Access to knowledge in the age of intellectual property*, sous la dir. d'A. KAPCZYNSKI et G. KRIKORIAN, New York : Zone Books, 2010.

49. PEUGEOT, *op. cit.*, p. 142-143.

certains pays où elles sont endémiques⁵⁰. Ces accords sur les médicaments interdisaient la commercialisation de médicaments génériques, mettant de fait sur le même plan les intérêts commerciaux des entreprises pharmaceutiques et la vie de millions de malades⁵¹.

- Les droits de propriété intellectuelle ont été allongés dans plusieurs pays du monde, dans la direction d’une unification internationale, vers davantage de droits plus longs. Ainsi aux États-Unis, peu avant le passage dans le domaine public des premiers dessins animés faisant apparaître le personnage de *Mickey Mouse*, créé par W. Disney, et suite à un intense *lobbying* de la part de l’entreprise du même nom, la durée de protection des droits d’auteurs a été allongée de 20 ans⁵². Par ailleurs, le domaine public a lui aussi fait l’objet d’une remise en cause, notamment fondée sur un discours proche de celui ayant présidé à la tragédie des communs : si personne ne commercialise les productions qui sont dans le domaine public, parce qu’elles ne sont plus intéressantes économiquement (du fait de la fin de l’exclusivité), alors personne ne va conserver les productions, et elles ne seront pas publiées, voire perdues. Cet argument trouve deux limites. La première réside dans le fait qu’il existe des organismes, hors marché, chargés de la conservation (telle que les bibliothèques de conservation et les bibliothèques nationales, comme la Bibliothèque nationale de France (BNF) pour notre pays, mais aussi sur Internet, des Organisations non gouvernementales (ONG) telles que *Internet Archive*^{†53}). Le deuxième argument réside dans un constat inverse au risque invoqué : le passage dans le domaine public a pu constituer une incitation à ce que deux films tirés de *La guerre des boutons* soient réalisés l’année même de son entrée dans le domaine public.

La résistance à cette extension de la propriété intellectuelle et à ses conséquences structure le combat du Libre. On pourrait penser que cette digression nous éloigne des communs culturels. Il n’en est rien. L’extension du domaine de la propriété intellectuelle est un problème qui va amener ces chercheurs à considérer la connaissance comme un commun, en s’intéressant particulièrement au domaine public, dans un premier temps : ainsi Y. Benkler et J. Boyle notamment, vont envisager la connaissance comme commun, en s’affairant surtout à démontrer les attaques dont le domaine public fait l’objet. J. Boyle qualifiera ces attaques d’*enclosures 2.0*, en référence au mouvement d’appropriation des terres, à

50. B. CORIAT et F. ORSI, « Brevets pharmaceutiques, génériques et santé publique. Le cas de l’accès aux traitements antirétroviraux », dans : *Économie publique/Public economics* n°12 (15 jan. 2004).

51. La situation sur les médicaments a donné lieu à un accord en 2004 du fait de la pression internationale croissante A. KAPCZYNSKI et G. KRIKORIAN, (dir.), *Access to knowledge in the age of intellectual property*, New York : Zone Books, 2010, p. 76.

52. LESSIG, *op. cit.*, p. 213-218.

53. Cette archive en ligne conserve des millions de documents dans le domaine public, mais est aussi connue pour sa *Wayback Machine*, qui permet de voir des sites Internet à différents moments de leur existence. <https://archive.org>.

l'orée de la révolution industrielle et à l'importance de la dimension informatique de ces nouvelles *enclosures*. Le Libre a fait un mouvement en direction des communs et a esquissé un premier rapprochement entre les deux notions. Comment se sont rapprochés le logiciel libre et les communs fonciers ?

1.1.5 Vers une conception politique des communs

Comment les communs, comme méthode d'étude analytique prévue pour les biens fonciers gérés par des communautés restreintes, est-il devenu une approche envisageable pour des biens symboliques sur Internet et particulièrement pour le Libre que nous venons de présenter ?

Le mouvement des communs vers le Libre se fera autour de C. Hess⁵⁴ qui ouvrira la voie allant des communs fonciers vers les nouveaux communs⁵⁵. S. Broca et B. Coriat évoquent le fait que C. Hess est le « personnage clé de cette rencontre intellectuelle⁵⁶ ». Les deux auteurs notent cependant que C. Hess et E. Ostrom et les juristes ne convergent pas sur une seule définition du commun :

Désireux de penser le domaine public au sens large et parfois quelque peu subjugués par l' « exemple irrésistible » du logiciel libre⁵⁷, les juristes tendent à concevoir les communs comme des ressources universellement accessibles et à l'utilisation faiblement réglementée, ce qui n'est pas la définition d' E. Ostrom⁵⁸.

L'approche des communs, se définit initialement par sa méthode et ses objets d'étude. Les communs qu'étudie E. Ostrom concernent uniquement des ressources naturelles, localisées, avec des communautés définies, organisées autour de cette ressource. Les problèmes que ces communautés peuvent rencontrer sont notamment les passagers clandestins* ou la destruction de la ressource par surexploitation. Les passagers clandestins sont des personnes profitant de la ressource sans respecter les règles qui en régissent le prélèvement, fixées par la communauté et qui s'appliquent à elle. Ils peuvent être problématiques dans le cas de ressources physiques. C'est une des raisons pour lesquelles la surveillance et un dispositif de sanctions graduées existent dans les principes de conception identifiées par E. Ostrom pour les communs fonciers.

54. M. Péliissier évoque le fait que l'invitation de C. Hess et E. Ostrom était un calcul de J. Boyle pour les inviter à mobiliser l'approche des communs pour la connaissance, qui a abouti quelques années plus tard à l'ouvrage de référence. Voir PÉLISSIER, *op. cit.*, p. 80 *sq.*

55. C. HESS, « Mapping the New Commons », dans : *Governing Shared Resources : Connecting Local Experience to Global Challenges ;* the 12th Biennial Conference of the International Association for the Study of the Commons, University of Gloucestershire, Cheltenham, Royaume-Uni, 18 juil. 2008.

56. S. BROCA et B. CORIAT, « Le logiciel libre et les communs. », avr. 2015, p. 8.

57. BOYLE, *op. cit.*

58. BROCA et CORIAT, *op. cit.*

La bascule vers les communs de la connaissance, se fait au tournant du XXI^e siècle. L'ouvrage *Understanding knowledge as a commons*, dirigé par C. Hess et E. Ostrom, propose une synthèse des réflexions sur les communs de la connaissance tels qu'élaborés dans la décennie qui en précède la parution. Les communs de la connaissance y sont définis selon ces deux histoires : celle du commun — C. Hess et E. Ostrom montrent comment les travaux sur les communs naturels peuvent être adaptés et transférés à la connaissance ; l'autre est celle de la résistance aux *enclosures*. Les communs de la connaissance sont donc en partie définis en creux : c'est parce qu'elle est sujette aux *enclosures* que l'on peut considérer la connaissance comme un commun. Ce renversement apparaît comme une transformation politique du concept. D'abord pensé comme analytique, le commun devient un objet politique. C. Hess et E. Ostrom parlent d'ailleurs des *enclosures* comme d'un

[...] cri de ralliement de la part des juristes, des bibliothécaires, scientifiques et qui que ce soit qui s'inquiète de la hausse des cas de privatisation, marchandisation et retrait d'informations, qui étaient auparavant accessibles ou qui ne le seront jamais, dans le courant de nos vies⁵⁹.

Ce passage illustre — avec d'autres travaux de C. Hess — un basculement de l'idée des biens communs* à celle des communs : la disparition du « bien » n'est pas fortuite. Si les *enclosures* sont un cri de ralliement, l'action (*commoning*) devient centrale quand le bien ne fait que la justifier, lui donner une raison d'être. Il s'agit de ne plus considérer la ressource pour elle-même, mais bien en ce qu'elle a rendu possible une organisation autour d'elle — organisation qui est le véritable objet d'étude des communs depuis les travaux d' E. Ostrom.

Le commun relève de l'organisation, voire de la résistance collective. D'une alternative viable au marché et à l'État il devient donc une alternative souhaitable, quand le marché et l'État sont jugés défailants pour la diffusion et le développement de la connaissance, voire quand ceux-ci s'y opposent ou l'empêchent. Les communs sont aussi une réponse à l'extension des droits de propriété intellectuelle, qui incarnent une vision « propriétaire » des productions intellectuelles, dans un monde où ils s'appliquent à des domaines toujours plus vastes et à des objets dont la production est toujours plus sociale.

H. Le Crosnier fait remarquer que le développement et la circulation de l'information et de la connaissance ont été historiquement confiés à des institutions (école, université, bibliothèque). Il note aussi que le *Bayh Dole Act*, qui autorise depuis 1980 les universités états-uniennes à déposer des brevets pour les découvertes réalisées dans le cadre des recherches universitaires, a été un déclencheur pour la communauté scientifique, à qui elle a permis de comprendre que la connaissance était un commun :

59. HESS et OSTROM, *op. cit.*, p. 12.

On ne mesure jamais mieux l'existence d'un commun, souvent considéré comme allant de soi, qu'en examinant les menaces qui pèsent sur son usage, avant d'examiner les opportunités de son renouveau⁶⁰.

Les communs et, en particulier les communs de la connaissance sont alors tout à la fois un outil à la compréhension de l'existant (penser les bibliothèques comme des communs) et un concept qui permet d'envisager le développement de nouvelles formes d'auto-organisation, pour améliorer une ressource, pour l'entretenir ou pour la diffuser.

Très tôt après avoir nommé les communs de la connaissance comme tels, les chercheurs notent que dans le cas de la connaissance, le risque le plus important n'est pas les passagers clandestins, mais ce que M. A. Heller nomme anticommuns*. Dans un article qui étend le concept à la connaissance (biomédicale), M. A. Heller et R. S. Eisenberg évoquent les anticommuns, comme le miroir des communs, tels que perçus par G. Hardin⁶¹, dont ils dépeignent à leur tour la tragédie. La propriété anticommuns [*anticommons property*] décrite comme « un régime de propriété dans lequel plusieurs propriétaires détiennent des droits d'exclusion effectifs sur une ressource rare⁶² », empêche l'exploitation optimale de la ressource. Les auteurs expliquent que s'il est théoriquement possible de procéder à des échanges, les coûts de transaction sont trop élevés ; dès lors, ne rien faire et sous-exploiter la ressource est moins coûteux et est donc souvent la solution privilégiée. Cependant, les auteurs notent également qu'il existe des solutions : pour l'industrie (pharmaceutique ou autre), des *pools* de brevets, c'est-à-dire la mise en partage de brevets par plusieurs industries concurrentes, parfois contrainte par l'État, ou encore les licences qui existent dans le milieu audiovisuel, qui permettent de ne pas devoir demander les autorisations à chaque concepteur pour diffuser ses productions durant une émission de radio par exemple. Les communs de la connaissance sont souvent caractérisés par la notion d'accès, puisque la connaissance n'est pas un bien rival (le prélèvement par quelqu'un n'en prive personne). La connaissance comme commun a trouvé un écho fort chez les chercheurs, mais aussi les bibliothécaires, parce que cette ouverture à la connaissance redonne une dynamique aux projets politiques de diffusion du savoir, qui ont amené à fonder — entre autres — les universités, écoles et bibliothèques. Cette dynamique renouvelle le rêve de l'accès universel à l'information, qui anime un certain nombre d'acteurs.

On voit donc que la rencontre des communs avec le Libre et l'extension des communs aux communs de la connaissance vont rendre possible une évolution dans la conception du commun. D'abord objet scientifique lié à une méthodologie précise (qui s'incarne dans l'IAD *Framework*) pour des objets d'étude limités (les biens communs fonciers), le commun

60. H. LE CROSNIER, *Communs de la connaissance*, dans : *Dictionnaire des biens communs*, sous la dir. de M. CORNU, F. ORSI et J. ROCHFELD, 1^{re} éd., Quadrige, Paris : Presses universitaires de France, 2017.

61. M. A. HELLER et R. S. EISENBERG, « Can Patents Deter Innovation? The Anticommons in Biomedical Research », dans : *Science* Vol. 280. n°5364 (1^{er} mai 1998), p. 698.

62. M. A. HELLER, « The Tragedy of the Anticommons : Property in the Transition from Marx to Markets », dans : *Harvard Law Review* Vol. 111. n°3 (1998), p. 668.

devient un objet politique, qui permet de penser les transformations imposées notamment par les privatisations et l'extension du champ de la propriété. C'est aussi parce qu'une ressource et les organisations humaines qui la rendent possible sont attaquées qu'elles arrivent à se penser comme commun, en réaction à ce qui va dès lors être caractérisé comme *enclosures*. Les communs de la connaissance n'ont pas les mêmes contraintes que les communs fonciers et tout un pan de l'analyse d' E. Ostrom est à revoir pour les communs informationnels. La différence est en partie liée à la dimension « immatérielle » de la connaissance, notamment puisque le concept est développé au tournant du XXI^e siècle concomitamment au développement exponentiel de l'informatique personnelle et des réseaux. Quel rôle prennent l'informatique et Internet dans cette évolution ?

1.1.6 Informatique, connaissance et productions culturelles

L'informatique permet la duplication de fichiers, donc d'informations, à grande vitesse et à coût — apparemment — quasi nul pour l'utilisateur. Par ailleurs, le fait que les ordinateurs soient connectés en réseaux, eux-mêmes interconnectés (Internet), est au cœur de l'ensemble des réflexions sur les communs de la connaissance. Pourtant, la diffusion de l'information et l'augmentation de la connaissance ont existé bien avant Internet. La littérature orale, ainsi que toute une tradition musicale non écrite nous sont ainsi parvenues jusqu'à plusieurs siècles après leur production (même si une partie des productions a été retranscrite entre temps).

Toutefois, le réseau informatique a grandement accéléré la vitesse de circulation de l'information pour ceux qui ont accès aux machines connectées en réseau. L'exemple le plus donné des communs de la connaissance lié au réseau est probablement le logiciel libre — et en premier lieu, la suite logicielle GNU à laquelle a été appliquée la première licence libre (la GPL) et qui est devenue, avec l'apport d'un noyau placé sous la même licence, GNU Linux⁶³. Le Libre a essaimé dans différents domaines plus éloignés des milieux techniciens : en quelques dizaines d'années, Internet a notamment permis d'accélérer la circulation des articles scientifiques, la diffusion des actualités, etc. Les communs de la connaissance se sont développés à un moment où l'informatique s'était suffisamment généralisée⁶⁴ pour que l'idéal dont elle était porteuse puisse être envisagé concrètement.

La vitesse accrue, l'évolution des technologies permettant d'écrire en ligne sans voir ni connaître le code (il est aujourd'hui possible de mettre en forme et diffuser de l'information sans connaître quoi que ce soit à l'HTML (*Hypertext markup Language*), au javascript, ou à la CSS), ont permis à chacun de s'exprimer et de contribuer — le fameux web 2.0. Il est alors devenu possible d'envisager un ensemble d'outils collaboratifs

63. Le noyau (en anglais *kernel*) est l'élément logiciel de plus bas niveau permettant de faire dialoguer le matériel et les logiciels. Il est un élément central d'un système d'exploitation. La suite logicielle originellement proposée par R. Stallman sous licence libre ne comportait pas de noyau.

64. Nous ne le précisons jamais assez : essentiellement dans les pays du Nord.

et contributifs (*Wikipédia*, une encyclopédie libre, ou *OpenStreetMap*[‡], une base de donnée cartographique libre, figurent aujourd'hui parmi les plus connus et les plus conséquents par leur ampleur). La recherche scientifique a vu ses pratiques bibliographiques évoluer avec l'arrivée des bases de données d'articles et plus récemment les archives ouvertes⁶⁵. Peu après s'est développée l'*open data* qui, au-delà de la connaissance, propose de partager l'information « brute⁶⁶ », sous forme de données agrégées, organisées et structurées. L'ensemble de ces mouvements n'ont existé que parce que l'outil informatique permettait à la fois la duplication des fichiers, leur transport, mais aussi pour de nombreuses productions évoquées, leur génération même. L'informatique a aussi rendu possible des collaborations à un très grand nombre de participants. Dans un ensemble de domaines, ce grand nombre améliore la qualité des productions. C'est la « loi de Linus » (du nom de Linus Torvald, qui a développé le premier noyau Linux) proposée par E. Raymond : « Étant donné suffisamment d'observateurs, tous les bogues sautent aux yeux⁶⁷ ». Cette même logique préside au fonctionnement collaboratif de *Wikipédia*⁶⁸, dont la modification est ouverte à tous les lecteurs⁶⁹.

La numérisation apporte aussi un contexte qui permet de justifier un ensemble de remises en cause de la propriété intellectuelle dont certaines peuvent sembler relever de la provocation : dès lors que la musique est numérisée, elle devient un fichier dont la copie est peu coûteuse à fabriquer, mais au-delà, la numérisation suppose un échantillonnage (on découpe chaque élément analogique en une valeur que l'ordinateur peut conserver, et reproduire). Or l'échantillonnage, affirme E. Moglen, produit des nombres⁷⁰, donc ne justifie pas de protection par le droit d'auteur (qui ne s'applique qu'à des œuvres originales) : il est impossible de faire valoir des droits sur une formule mathématique ou le raisonnement qui a permis d'y arriver et encore moins un nombre. Au-delà de cette analyse, le numérique introduit (ou généralise) des possibles, qui amènent à questionner l'existant⁷¹.

65. D'abord en physique puis élargi aux sciences formelles, de la nature et à l'économie (<https://arxiv.org/>) puis généralisé lentement à toutes les disciplines (en France <https://hal.science/>).

66. On pourrait s'interroger sur l'illusion que constitue l'idée d'information brute, dans la mesure où le choix de l'information récupérée, les modes de production ou de captation de l'information semblent pouvoir en définir la forme et parfois même les valeurs.

67. E. RAYMOND, *La cathédrale et le bazar*, trad. par S. BLONDEEL, 11 août 1998.

68. N. JULLIEN, *What We Know About Wikipedia : A Review of the Literature Analyzing the Project(s)*, SSRN Scholarly Paper ID 2053597, Rochester, NY : Social Science Research Network, 7 mai 2012, p. 40 sq.

69. Nous revenons plus loin sur les limites de la logique de l'*open*, voir 2.2.3 p. 104.

70. L'information est codifiée dans une série de bits, qui sont le produit de cet échantillonnage, et peuvent être lues comme une série de chiffres ou un très grand nombre. Voir E. MOGLEN, « L'anarchisme triomphant : Le logiciel libre et la mort du copyright », dans : *Multitudes* n°5 (2001).

71. P. Levy parle de virtualisation pour décrire l'ensemble des nouveaux potentiels ouverts par le « virtuel » — entendu au double sens de numérique et des possibles. Voir P. LEVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Sciences et société, Paris : La Découverte, 1995.

Le numérique offre des capacités nouvelles d'expression telles que l'enregistrement vidéo ou audio pour tout un chacun, la publication pour le plus grand nombre, etc. Mais le numérique rend aussi possible ce qui a été considéré comme de nouvelles *enclosures* telles que le contrôle accru sur les fichiers achetés, l'impossibilité de faire valoir un ensemble d'exceptions légales au droit d'auteur (le droit à la copie privée notamment⁷²) ou la fin d'un épuisement de fait des droits (là où un livre, une fois acheté, peut être prêté sans restriction, le fichier numérique peut ne pas être transférable, sans payer à nouveau les droits d'auteur). M. Péliissier résume la situation : « On passe ainsi d'un droit de propriété du lecteur sur l'œuvre achetée à une licence de consultation, qui laisse la majeure partie des droits au concepteur et au diffuseur⁷³ ».

En miroir, Internet élargit certaines pratiques hors du contrôle des concepteurs et des éditeurs : *fan-fictions*, *remix*, *mashup*, *mèmes**. Ces pratiques produisent essentiellement des œuvres dérivées ou composites, lesquelles sont majoritairement illégales de par le fonctionnement du droit d'auteur. L. Lessig en déduit qu'Internet est actuellement *read-only*, une situation imposée notamment via la propriété intellectuelle. Il y oppose un Internet *read-write*. Les deux termes issus du monde informatique — littéralement « lecture seule » et « lecture-écriture » — viennent proposer deux modèles de fonctionnement pour la culture sur les réseaux⁷⁴. Dans sa vision, la culture *read-only* nous réduit à l'état de consommateurs passifs. La culture *read-write* au contraire, découle de la démocratisation des outils informatiques et permet à chacun de produire des œuvres dérivées ou des œuvres composites :

Ces outils de créativité sont des outils du langage. C'est le « lire et écrire » [*literacy*] de cette génération. C'est comme ça que nos enfants parlent. C'est comme ça qu'ils pensent⁷⁵.

L. Lessig déplore que cette nouvelle façon de s'exprimer ait été catégorisée comme illégale, parce qu'elle requiert de se plier aux règles du droit d'auteur, selon lui inadaptes à ces nouvelles pratiques. Il trace un parallèle avec le droit de propriété foncière dont l'application n'avait de limite, ni au-dessous d'un terrain, ni au-dessus : « Le propriétaire

72. « Copier des morceaux de musique, des livres, des documentaires, des images, des séries ou des films sur sa clé USB, sa tablette, sa box ou son smartphone pour son usage personnel est parfaitement légal : il s'agit même d'une liberté, qui a été rendue possible grâce au dispositif de la copie privée. La copie privée est une exception au droit d'auteur, qui fait l'objet d'une compensation financière. Son principe est simple : lors de l'achat d'un support de stockage (DVD ou CD vierge, clé USB, disque dur externe, tablette, smartphone etc.) une partie du prix payé par le consommateur rémunère les concepteurs, les auteurs, les éditeurs, les artistes-interprètes, les éditeurs et les producteurs : c'est la rémunération pour copie privée ». Voir ASSOCIATION LA CULTURE AVEC LA COPIE PRIVÉE, *Définition, Copie Privée*, 2014, URL : <https://www.copieprivee.org/la-copie-privee-cest-quoi/definition/> (visité le 15/02/2019).

73. M. PÉLISSIER, « Communs culturels et environnement numérique : origines, fondements et identification », dans : *Tic & société* Vol. 12. n°1 (31 mai 2018).

74. L. LESSIG, « Creatives face a closed Net », dans : *Financial Times* (28 déc. 2005) ; L. LESSIG, « Laws that choke creativity », mar. 2007.

75. *Idem*, « Laws that choke creativity ».

d'un terrain l'était tout autant de ce qui est au dessus du terrain qu'en dessous (minéral, etc.). » jusqu'à une décision contraire de la Cour suprême états-unienne en 1945. Jusqu'alors, survoler un terrain pouvait être considéré comme une violation de propriété. L. Lessig explique qu'il fallait autoriser les avions transcontinentaux à voler sans devoir demander la permission à tous les propriétaires des terrains survolés — ce qui aurait été une tâche titanesque et impossible⁷⁶. L. Lessig fait appel au « bon sens » de la Cour suprême, qui avait guidé la décision de permettre le survol d'un terrain sans autorisation du propriétaire. Le juriste, coauteur des licences *Creative Commons*, estime que les intérêts économiques vont triompher de cette bataille et en appelle à l'action individuelle des concepteurs, pour qu'ils placent leurs productions originales sous licences libres, et au libre marché, qui verra s'affronter les tenants d'une culture *read-only* et d'une culture *read-write* et verra, selon lui, triompher la dernière.

Nous avons vu que les communs ont une histoire et des usages qui ont gagné en consistance dans le temps : d'abord utilisés pour décrire un phénomène historique d'appropriation par le Capital de biens auparavant accessibles à tous, les communs sont mobilisés, notamment par E. Ostrom, pour désigner l'auto-organisation de communautés locales autour d'une ressource partagée, considérée comme un CPR. Dans le processus, E. Ostrom, accompagnée d'autres universitaires, a proposé une analyse des communs comme un faisceau de droits, c'est-à-dire des modes de propriété qui ne seraient plus exclusifs et totalisants, mais dont les droits seraient une construction sociale pour organiser au mieux les communs. Les communs de la connaissance viennent élargir cette réflexion à des objets non pris en compte dans la théorie initiale. C. Hess joue un rôle important dans ce déplacement, qui révèle la nature profondément conflictuelle et politique des communs. À la rencontre entre, d'une part, le monde du Libre et des licences associées et d'autre part, de la connaissance, définie en creux comme un commun, du fait des risques d'*enclosure* auxquels elle est soumise, apparaissent les « nouveaux communs », qui débordent des cadres fixés initialement par E. Ostrom. La large diffusion par l'informatique semble être un acteur de cette histoire. Nous arrivons aux communs culturels : il nous faut préciser les approches qui permettent de penser la culture comme commun, en retraçant les chemins qui ont mené à l'usage du terme. Certains ont déjà été partiellement explorés avec les communs de la connaissance, d'autres sont fondamentalement nouveaux.

76. On peut envisager que cette application de la propriété aurait fondé un anticommun, puisqu'une trop grande division des droits aurait rendu impossible l'utilisation de la ressource (l'espace aérien).

1.2 Vers les communs culturels

Le passage aux communs culturels se fait donc selon les deux mêmes voies que pour les communs de la connaissance : par la question de l'accès du côté de L. Lessig, J. Boyle et Y. Benkler et par l'élargissement de l'approche des communs, les deux étant en dialogue. Mais les deux approches ne s'entendent pas exactement sur ce qui est supposé dans les termes de « commun » et « culture », ni dans le rôle ou l'utilité des communs culturels. Une approche des communs culturels doit réussir à faire la synthèse des différentes approches qui restent en grande partie valides. Pour autant, nous devons aussi prendre en compte les multiples présupposés de ces approches, qui nous apparaissent être liées aux développements proposés par leurs auteurs.

1.2.1 Partir d' E. Ostrom

Une première approche est proposée par C. Hess, qu'elle développe d'abord lors d'une conférence en 2008⁷⁷ et dans plusieurs écrits ensuite. L'idée de l'autrice est d'étendre l'analyse des communs à d'autres domaines que celui des communs fonciers originellement proposés par E. Ostrom. Les communs de la connaissance étaient le pont entre l'étude des communs traditionnels et ces nouveaux domaines que C. Hess explore dès 2008 avec un article important : « Mapping the New Commons »⁷⁸. Dans cet article, l'autrice propose une définition de ce qu'elle appelle les nouveaux communs : « En résumé, les nouveaux communs sont différents types de ressources partagées qui ont récemment évolué ou ont été reconnus comme des communs⁷⁹ ». Constatant que le terme a été utilisé à maintes reprises plus ou moins liées aux théories élaborées partiellement par et avec E. Ostrom, C. Hess cherche donc à identifier les différents types de nouveaux communs, à comprendre le sens donné au terme « commun » dans les différents usages, et à produire une définition plus précise de ces nouveaux arrivants.

L'autrice trouve six critères qui semblent répandus, parmi lesquels « le besoin de *protéger* une ressource partagée des *enclosures*, de la privatisation ou de la marchandisation⁸⁰ » et « l'observation ou l'action de production entre pairs et de collaboration de masse, essentiellement via les médias électroniques⁸¹ ». Parmi les ressources de la première catégorie, la culture est identifiée comme à protéger. L'auteur, qui cherche à recenser ces nouveaux communs, évoque tour à tour les effets de la propriété intellectuelle, les ICC (qu'elle ne nomme pas ainsi), mais aussi les cultures indigènes, l'art public ou la privatisation du

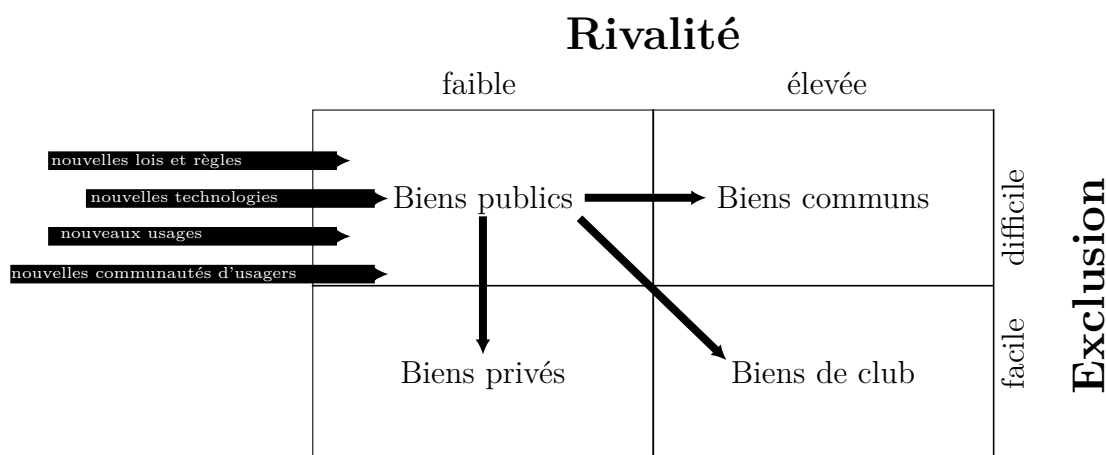
77. HESS, *op. cit.*

78. *Ibid.*

79. *Ibid.*, p. 2.

80. *Ibid.*, p. 6-7, l'autrice souligne.

81. *Ibid.*, p. 7-8.

FIG. 1.2 : Les communs se détachent de la nature des biens⁸⁵

patrimoine⁸². En observant l'intersection de ces communs culturels avec d'autres types de nouveaux communs (communs de la connaissance, traditionnels, du médical et de la santé, du voisinage, ainsi que les infrastructures ou les marchés comme communs et les communs globaux), C. Hess propose la définition suivante d'un commun :

Un commun est une ressource partagée par un groupe où la ressource est vulnérable aux *enclosures*, à la surexploitation et aux dilemmes sociaux. À la différence d'un bien public, de la gestion et de la protection sont requis pour en assurer la conservation⁸³.

Il est donc notable que les nouveaux communs sont eux aussi définis par les risques qui pèsent sur une ressource. La question de la propriété n'apparaît pas comme centrale à l'autrice, qui lui préfère l'analyse en termes d'organisation de la protection. Elle précise que non seulement les communs sont nouveaux par rapport à ceux étudiés par E. Ostrom et ses successeurs, mais aussi que l'attention portée au concept de commun est elle aussi nouvelle⁸⁴. Il est aussi à noter que les propriétés de la ressource ne sont plus les critères pour définir le mode de gestion optimal de la ressource, comme l'illustre C. Hess dans un tableau repris en 1.2.

Dans leur introduction à l'ouvrage qu'ils dirigent, E. Bertacchini *et al.* proposent une définition plus rudimentaire et encore plus large des communs culturels :

« Les communs culturels » [*cultural commons*] font référence aux cultures exprimées et partagées par une communauté⁸⁶.

82. *Ibid.*, p. 14-15.

83. *Ibid.*, p. 37.

84. *Ibid.*, p. 38.

85. C. HESS, « Inscrire les communs de la connaissance dans les priorités de recherche », dans : *Libres savoirs : les biens communs de la connaissance : produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXIe siècle*, éd. établie et trad. par V. PEUGEOT, Caen : C&F Éditions, 2011, p. 39.

86. BERTACCHINI *et al.*, *op. cit.*, p. 3.

Les auteurs proposent d'analyser les communs culturels selon trois axes : culture, espace, communauté. Ils précisent que la dimension culturelle peut être entendue comme restreinte aux arts, ou bien plus large. La localité peut s'étendre d'un « terroir » à Internet et son espace mondial. Enfin, ils précisent qu'il faut distinguer la communauté d'un simple réseau d'agents, notamment grâce à l'identification d'une orientation mutuelle des membres. La définition de la culture ici sous-tendue dépasse largement les ICC et s'approche de la définition très large et dont les frontières sont toujours celle d'un groupe, qu'on retrouve dans la définition de l'UNESCO, notamment celle de la *Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles*.

Dans le même ouvrage, C. Hess élargit encore la perspective, puisqu'elle suggère que « [...] dans la perspective institutionnelle, tous les communs sont d'une certaine façon des communs culturels. Tous les communs ont à voir avec les relations entre les personnes et les ressources, qu'elles soient d'origine naturelle ou humaine⁸⁷ ». Elle analyse ainsi un évènement traditionnel culturel — mais non artistique — avec les outils à sa disposition pour étudier un commun : une compétition traditionnelle où les participants doivent faire rouler en bas des côtes du village de Gloucester des meules de fromage. L'évènement folklorique attirait traditionnellement les habitants des communes alentour. Mais la surmédiation de l'évènement et de son caractère « typique » provoque un afflux trop conséquent de spectateurs et l'annulation de l'évènement pour des raisons de sécurité. Ce commun culturel est intéressant, puisque l'évènement est ici envisagé comme un commun : la ressource est immatérielle, sans être pour autant numérique.

L'approche de C. Hess est indispensable, car elle ouvre soudain à des ressources dont les critères de rivalité et d'exclusivité ne correspondent pas à une définition des communs selon les critères intrinsèques. Petit à petit, la définition issue de l'économie classique des biens en fonction de leurs propriétés intrinsèques, s'efface au profit d'une dimension sociale. Ce glissement nous invite à prendre en compte la dimension politique et conflictuelle des communs. Reste que cette approche définit de façon très large les communs culturels, et pour le cadre de notre étude de façon trop large. En effet, si tous les communs sont des communs culturels alors la catégorie n'a plus de pertinence. Qui plus est, nous voulons comprendre les interactions de ces approches avec la questions spécifique de la circulation et de la valorisation des biens symboliques et si nous concédons volontiers que tous les communs ont une dimension culturelle, nous pensons nécessaire de définir les spécificités des biens symboliques comme communs. En explorant la deuxième approche, à partir des licences libres, nous allons repartir des biens symboliques et des conditions de leur circulation et leur valorisation, notamment sur Internet.

87. HESS, « Constructing a new research agenda for cultural commons », p. 25.

1.2.2 Partir des licences libres et du domaine public

L'approche des biens symboliques par les juristes qui travaillent sur le *copyright* ne se nomme jamais commun culturel ou [*cultural commons*]. Chez L. Lessig, on trouve le terme de culture libre [*free culture*]⁸⁸, celui de *Creative Commons*, qui désigne les licences ou la fondation qui en assure la pérennité et le développement⁸⁹. Quand il évoque les communs [*the commons*], c'est toujours sans épithète. L'auteur fait systématiquement appel à la raison d'être du droit d'auteur (ou dans son cas, du *copyright*) : un équilibre trouvé par la loi entre l'intérêt de l'auteur et celui du public. Cet équilibre est au fondement du droit d'auteur et notamment, de sa limitation dans le temps (ce qui en fait une propriété bien singulière). C'est au nom de cet équilibre (les intérêts du public étant ceux de l'accès, mais aussi de la liberté d'innovation⁹⁰ ou de création⁹¹) que L. Lessig défend une culture libre de l'appropriation. Il n'y a pas chez l'auteur de refus du droit d'auteur, mais une volonté d'y faire apporter des aménagements pour prendre en compte les nouvelles machines qui sont les ordinateurs connectés en réseau et les possibilités mises à disposition du public. L'auteur défend d'ailleurs la nécessité des licences *Creative Commons*, qu'il a participé à concevoir, et d'un aménagement du droit d'auteur, par la crainte de voir deux extrêmes s'opposer : des ICC qui absolutisent la propriété intellectuelle contre des particuliers qui produisent des œuvres dérivées ou composites — *remix*, *mashup*, parodies, mèmes, etc. — placées de fait ou de droit dans l'illégalité, dont il craint une radicalisation face à l'idée même de propriété intellectuelle⁹².

Pour J. Boyle, l'enjeu central s'incarne sous la forme des *enclosures*. Celles-ci s'appliquent aux communs « de l'esprit⁹³ », des « faits et des idées⁹⁴ ». Il s'agit de constituer un commun « de matériau dans lequel les créateurs du futur pourront puiser⁹⁵ », un commun intellectuel⁹⁶, de l'innovation⁹⁷ et de l'information⁹⁸. Par ailleurs, les communs sont quasiment associés au domaine public :

[...] il est important de regarder à la structure de[s] commentaires par Jefferson, Macaulay et d'autres ; ils sont analysés comme des critiques de la propriété intellectuelle plutôt que comme des défenses du domaine public ou des communs, termes qui n'apparaissent pas ou rarement dans les débats⁹⁹.

88. Notamment dans le livre éponyme LESSIG, *Free culture*.

89. *Ibid.*

90. L. LESSIG, « The Architecture of Innovation », dans : *Duke Law Journal* Vol. 51. n°6 (avr. 2002).

91. *Idem*, *Free culture* ; *idem*, « Laws that choke creativity » ; *idem*, « Creatives face a closed Net ».

92. *Idem*, « Laws that choke creativity ».

93. BOYLE, *op. cit.*, p. 37, 41, 43, 44, 49, 60.

94. *Ibid.*, p. 39.

95. *Ibid.*, p. 39.

96. *Ibid.*, p. 41.

97. *Ibid.*, p. 41.

98. *Ibid.*, p. 41, 51.

99. *Ibid.*, p. 57.

On voit aussi l'importance accordée aux débats fondateurs aux États-Unis, relatifs au *copyright*, la discussion portant, alors comme maintenant, sur l'équilibre nécessaire entre la rémunération de l'ensemble des acteurs (concepteurs, éditeurs, diffuseurs) et le droit d'accès à la connaissance du public, ainsi que l'endroit de cet équilibre. L'assimilation du commun au domaine public est possible parce que J. Boyle les envisage sous l'angle de l'accès :

Si notre préoccupation est le contrôle monopolistique des goulets d'étranglement imposés par la volonté d'autres, la liberté d'autres « à nous dire ce que nous sommes autorisés à faire », alors la norme de liberté que nous allons chercher à mettre en œuvre en dehors de la propriété, que l'on la décrive comme domaine public ou comme commun, est une norme d'accès non discriminatoire¹⁰⁰.

Les goulets d'étranglement que l'auteur évoque sont très probablement ce qui a été nommé ailleurs des *gatekeepers*, sur lesquels nous reviendrons¹⁰¹. Là encore, J. Boyle n'utilise pas les termes de communs culturels, mais traite bien des idées, de la connaissance, ainsi que des arts¹⁰². Le second mouvement des *enclosures* dont il parle n'est pas spécifique à la culture, mais semble l'inclure sans en préciser les contours. Chez J. Boyle, comme chez Y. Benkler auparavant¹⁰³, l'analyse est focalisée sur l'accès, en opposition à la propriété intellectuelle, ce qui inclut donc les arts, mais aussi les sciences. On trouve chez Y. Benkler les termes ensemble la plupart du temps : « les arts et les sciences [*arts and sciences*¹⁰⁴] ».

Ces auteurs traitent de la culture, en réduisant la question du commun à celle de l'accès et en assimilant le commun au domaine public. Par ailleurs, ils ne traitent jamais d'un commun au sens d'une production, mais au sens d'une ressource : pour les juristes anglo-saxons, les communs culturels, qu'ils ne nomment pas ainsi, sont donc plus des biens communs, voire des CPR. Ils se rapprochent en cela de l'idée que la culture est intrinsèquement un bien commun, c'est-à-dire une catégorie de biens dont la gestion optimale est certainement atteinte par une même gouvernance — dans leur cas, l'accès avec le moins de blocages possibles.

100. *Ibid.*, p. 63.

101. Voir 5 p. 207.

102. L'auteur suggère que tout le monde a quelque chose à perdre :

Ce second mouvement d'*enclosure* devrait préoccuper les gens de tous les bords du spectre idéologique, des libertariens défenseurs des libertés civiles aux défenseurs du libre marché ; le monde des arts et des sciences devrait particulièrement s'intéresser au processus.

ibid., p. 50.

103. Y. BENKLER, « Free As the Air to Common Use : First Amendment Constraints on Enclosure of the Public Domain », dans : *New York University Law Review* Vol. 74. n°2 (mai 1999).

104. Y. BENKLER, *The wealth of networks : how social production transforms markets and freedom*, New Haven : Yale University Press, 2006, p. 4,461 ; *idem*, « Free As the Air to Common Use », p. 396, le terme anglais « *arts* », dans ce contexte, peut aussi signifier « sciences humaines ».

On a donc ici une approche de la culture qui relève plus de la connaissance, et une conception d'une défense du commun qui se rapproche du domaine public. La raison pour laquelle la connaissance doit être envisagée en commun relève de sa nature. Cette conception diffère fondamentalement de l'approche de C. Hess et E. Ostrom et notre perspective initiale même si notre première hypothèse reposait sur les biens symboliques sous licences libres. Mais plusieurs auteurs s'opposent à cette vision de la connaissance comme devant intrinsèquement être compris comme une ressource en libre accès.

Cette vision est critiquée très justement chez D. M. Berry et G. Moss. Les auteurs refusent une vision de la culture comme ressource, qui manque d'une vision politique. Ils arguent aussi que les *Creative Commons* reposent trop sur la propriété intellectuelle, donc sur les ICC¹⁰⁵ :

Quand le travail immatériel est hégémonique, la relation codifiée dans la propriété intellectuelle entre le « public » et le « privé », entre travail et Capital devient un lieu central de pouvoir et de profit¹⁰⁶.

Les deux auteurs montrent l'enjeu des biens symboliques et, plus largement, de la connaissance dans un monde où le capitalisme valorise toujours plus la nouveauté, la créativité¹⁰⁷

De la même façon, D. Kleiner critique cette vision à travers les licences *Creative Commons*, qu'il appelle des *creative anticommons*. Selon lui, avant L. Lessig et les *Creative Commons*, la critique de la propriété intellectuelle s'opposait à toute forme de propriété sur les communs et pointe que si le juriste justifie leur utilité par la liberté du consommateur, les licences *Creative Commons* restent une liberté du concepteur, et que le consommateur reste dépendant du concepteur et du fait qu'il veuille bien accorder l'accès à ses productions¹⁰⁸.

La vision des communs culturels par le prisme de l'accès est extrêmement importante pour la compréhension d'un certain nombre de confusions, qui ont cours jusqu'à aujourd'hui. Elle s'inscrit au moment d'une bascule d'un capitalisme où l'appareil industriel constituait une part conséquente des actifs des entreprises, vers des modes nouveaux de prise en compte de la valeur, où la propriété intellectuelle et l'ensemble de la valeur immatérielle (marque, brevets, et même la réputation) deviennent centrales. Cette tendance a été analysée comme participant d'une évolution vers un capitalisme cognitif¹⁰⁹. Dès lors, l'extension de la propriété intellectuelle était — et reste dans de nombreux cas — sans conteste un problème contre lequel les solutions proposées par ces auteurs étaient pertinentes. Pourtant, les acteurs du Libre n'ont pas pris en compte les évolutions naissantes

105. D. M. BERRY et G. MOSS, *Libre culture : meditations on free culture*, Winnipeg : Pygmalion Books, 2008, p. 29.

106. *Ibid.*, p. 30.

107. Voir 4.1 p. 171.

108. KLEINER, *op. cit.*, p. 33-36.

109. AZAÏS, CORSANI et DIEUAIDE, *op. cit.* ; DIEUAIDE, PAULRE et VERCELLONE, *op. cit.* ; MOULIER-BOUTANG, *op. cit.*

des ICC, qui ont trouvé rapidement des contournements à la cession exclusive de droits, notamment sur Internet¹¹⁰. Par ailleurs, une critique largement formulée par les détracteurs des licences libres est la question de la rémunération des auteurs et les économies autour de la connaissance, que ses défenseurs abordent peu malgré son caractère central dans la perpétuation et la croissance des ICC reposant sur le droit d’auteur.

Si l’approche par les licences libres se fonde sur la *liberté* de produire des nouvelles productions ou d’inventer de nouveaux usages, une autre approche peut être celle qui se fonde sur l’égalité des personnes en droits et en dignité, l’approche par les droits humains, c’est-à-dire du droit des personnes à appartenir à une ou des communautés culturelles et à y participer.

1.2.3 Une justification par les droits humains

Après une justification venue des communs fonciers et une deuxième venue de la préservation de l’accès à la connaissance, c’est dans une défense de pratiques sociales qui ont été qualifiées de pirates, à savoir les échanges non marchands de d’avatars physiques ou numériques contenant des productions artistiques, que l’on trouve le dernier axe de justification des communs culturels avec P. Aigrain qui fait référence aux droits humains. S’il reprend les arguments relatifs à la libre circulation des idées, on trouve chez l’auteur le passage de la connaissance à la question de la culture pour elle-même¹¹¹. L’auteur y mobilise même les termes de *cultural commons*, et communs culturels. La perspective politique n’est alors plus la même. Il s’oppose, dans la lignée des auteurs précédemment cités, aux limitations d’accès à la culture, mais propose une approche différente : P. Aigrain défend la dépénalisation du partage non marchand¹¹² en mobilisant les droits humains et notamment l’article 27 de la *Déclaration universelle des droits de l’homme* qui s’énonce ainsi :

1. Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent.
2. Chacun a droit à la protection des intérêts moraux et matériels découlant de toute production scientifique, littéraire ou artistique dont il est l’auteur¹¹³.

110. Nous revenons en détail sur les limites de cette logique de l’accès en 5.1.2 p. 214.

111. P. AIGRAIN, *Cause commune : l’information entre bien commun et propriété*, Transversales, Paris : Fayard, 2005 ; P. AIGRAIN, *Sharing : culture and the economy in the Internet age*, Amsterdam : Amsterdam University Press, 2012 ; P. AIGRAIN, *Culture et partage : les conditions d’existence des communs culturels – Communs / Commons*, communs/commons, 9 déc. 2012, URL : <http://paigrain.debatpublic.net/?p=6219> (visité le 21/01/2019).

112. Le partage non marchand désigne la possibilité de partager une production, qu’elle soit physique ou numérique et recouvre donc aussi le P2P.

113. NATIONS UNIES, *Déclaration universelle des droits de l’homme*, 10 déc. 1948.

Dans la perspective du Libre, on pourrait voir dans cet article un paradoxe entre les deux sections de cet article. Pourtant, P. Aigrain propose de chercher un équilibre entre ces deux dimensions, en ayant auparavant mis en avant l'aspect non rival des productions :

Si l'on reconnaît que les individus ont le droit de partager des œuvres numériques entre eux, comment peut-on s'assurer que beaucoup [d'auteurs] seront financés et récompensés pour produire ces œuvres¹¹⁴ ?

Dès lors, l'auteur défend la proposition d'une contribution créative*, qui s'inspire du droit à la copie privée et du financement associé (sur le matériel de copie et les supports vierges). Il en reprend l'idée pour proposer une redevance similaire, adossée aux abonnements à Internet et reversée par les fournisseurs d'accès à Internet (FAI). P. Aigrain s'oppose à la centralisation par des acteurs commerciaux du partage¹¹⁵ et une intensification de la pénalisation des pratiques, pourtant largement répandues. L'auteur craint « la suppression de la notion même de possession individuelle d'une œuvre¹¹⁶, pourtant aux racines des lois sur le droit d'auteur¹¹⁷ » et « le remplacement de cette possession par des logiques de location de droits d'accès et de distribution de flux, réduisant à nouveau la condition de l'utilisateur à celle du téléspectateur¹¹⁸ ». Si l'on retrouve l'idée d'une culture *read-only*, les communs culturels ne se résument plus seulement un droit à l'accès, qui devrait servir à créer de nouvelles productions ou à développer une nouvelle façon de s'exprimer. Il défend le fait que la mise en partage est constitutive des droits humains et qu'elle doit, à ce titre, être encouragée, tout en trouvant un équilibre économique permettant de rémunérer les concepteurs de biens symboliques.

C'est la même filiation des droits humains aux communs qui guide I. Favero quand, suivant S. Rodotà, elle établit un lien, une dépendance, entre les communs et les droits fondamentaux. Évoquant *CasaPound*, un squat romain géré par des « personnes fières de se présenter en tant que “fascistes du troisième millénaire”¹¹⁹ », elle demande pourquoi ce type d'expérience ne peut être considérée comme un commun :

114. AIGRAIN, *Sharing*, p. 22.

115. Le P2P a été ciblé en particulier par certaines lois, alors qu'il ne comporte par définition aucun intermédiaire. À l'inverse, le *streaming* sur les plateformes commerciales (feintant d'ignorer la part de productions protégées par la propriété intellectuelle parmi les plus regardées) n'a cessé de croître sans être vraiment endiguée (malgré la fermeture de quelques sites symboliques dont *Megaupload*[†]).

116. L'œuvre entendue ici est bien l'avatar physique et la possession celle de l'acheteur, non celle du concepteur.

117. AIGRAIN, *op. cit.*

118. *Idem*, *Culture et partage*.

119. I. FAVERO, « Culture et biens communs : un enjeu de démocratie. Travailler les communs par la culture et la culture par les communs », dans : I. FAVERO *et al.*, *Neuf essentiels pour penser la culture en commun(s)*, Neuf essentiels, Bruxelles : Culture & démocratie, 2017, p. 18.

Pourquoi pas *CasaPound*, alors ? La réponse nous vient justement des droits fondamentaux : on ne saurait pas (*sic*) imaginer un bien commun dont l'accès se fonde, comme dans ce cas, sur la discrimination sociale, économique ou culturelle¹²⁰.

Cette conception de la culture fondée sur les droits humains a été explorée par plusieurs chercheurs réunis autour de P. Meyer-Bisch depuis de nombreuses années¹²¹. La Déclaration de Fribourg, qui fait la synthèse des travaux du groupe de chercheurs sur cette question, propose de présenter et d'organiser les droits culturels présents dans les différents textes relatifs aux droits humains, en insistant sur « l'effet de levier que ces droits exercent sur la réalisation de l'ensemble des autres droits de l'Homme¹²² ». I. Favero nous rappelle que la notion de droits culturels « s'inscrit dans la continuité du lien entre communs et droits fondamentaux des personnes qu'ont explorée les travaux des juristes italiens¹²³ ». Partant, elle nous rappelle au nécessaire besoin de fonder des institutions nouvelles, dans lesquelles chacun peut exercer ses droits, bien plus que simplement la subsistance de la ressource ou celle permise par les ressources mises en commun.

1.2.4 Des approches partiellement superposables

Nous faisons face à plusieurs approches des communs culturels qui s'inscrivent chacune dans une histoire propre, avec leurs imaginaires, leurs outils, leur perspective. Elles se fondent sur les travaux de l'école d'Indiana et découlent du travail d'E. Ostrom, reposent sur le travail de juristes autour de la défense du domaine public et du libre accès à la connaissance, ou mobilisent les droits fondamentaux pour justifier la nécessité des communs culturels. Ces approches sont complémentaires. On trouve rapidement des croisements entre ces différentes conceptions¹²⁴. Les approches ostromiennes appréhendent la culture au sens large dans la perspective organisationnelle. En effet, les nouveaux communs ouverts par C. Hess sont caractérisés par la gouvernance collective (ou son absence dans de nouvelles « tragédies »). Cette approche converge partiellement avec celle venue du Libre, notamment dans la lutte contre les nouvelles *enclosures*. Sans nier la réalité que constituent ces *enclosures*, nous pensons toutefois que l'approche par la négative, « en creux » des communs culturels est limitée même si féconde : limitée, car elle ne permet de

120. I. FAVERO *et al.*, *Neuf essentiels pour penser la culture en commun(s)*, Neuf essentiels, Bruxelles : Culture & démocratie, 2017, p. 19.

121. P. Meyer-Bisch est coordonnateur de l'Institut interdisciplinaire d'éthique et des droits de l'homme (IIEDH) et est titulaire de la chaire UNESCO des droits de l'homme et de la démocratie à l'Université de Fribourg.

122. FAVERO, *op. cit.*, p. 29.

123. FAVERO *et al.*, *op. cit.*, p. 28.

124. Le constat fondé sur la rencontre entre les deux mouvements intellectuels est désormais partagé, même si les approches peuvent varier légèrement. La question des droits culturels est plus rarement abordée. Voir BROCA et CORIAT, *op. cit.* et PÉLISSIER, *Les communs culturels dans l'écosystème numérique*, Notamment la première partie.

considérer comme commun que ce qui est immédiatement menacé et constitue donc essentiellement une approche réactive — le commun est certes en partie et parfois une réponse à une agression, une appropriation, mais nous semble aller au-delà ; féconde, parce que poser le commun comme une réaction introduit une dialectique, une dimension conflictuelle, qui fait passer les communs de la dimension organisationnelle à une dimension politique.

L'approche par les droits fondamentaux justifie des pratiques sociales, qui sont ailleurs qualifiées de pirates, et propose une approche en invoquant des universaux. En plaçant la dignité de la personne humaine au centre de ses préoccupations, elle oblige donc à interroger sur le rapport des productions symboliques aux ICC et nous semble fertile, quand bien même notre approche des communs culturels se restreint aux biens symboliques. Elle croise en cela la perspective qui autour de C. Hess considère la culture au sens large. La dimension universelle n'est pas sans poser un certain nombre de questions¹²⁵. Nous avons souhaité concentrer notre étude sur le domaine des ICC en écartant un certain nombre d'autres acceptions possibles des communs culturels. Ainsi, nous ne nous intéresserons pas à l'ensemble des manifestations culturelles, telles que celle présentée par C. Hess dans l'exemple donné plus haut. Cette exclusion ne signifie pas *a priori* que ces événements ne relèvent pas du commun culturel mais simplement qu'ils dépassent le cadre fixé des biens symboliques reproductibles.

Si nous continuerons à évoquer les communs culturels, nous utiliserons aussi parfois les termes de biens ou de productions symboliques comme communs. Il nous faudra les garder en mémoire tout au long de ce travail que si nous restreignons cette étude au domaine des biens symboliques et en particulier à leur mise en circulation et la valorisation, nous ne souhaitons aucunement assimiler ces productions à l'entièreté de ce qui fonde la culture des personnes. Nous mettrons donc l'accent sur les processus de circulation des biens, dans la mesure où ils sont élaborés pour devenir des réalisations finies et circuler — par le fait des ICC ou non, qu'elles émanent d'artistes de métier ou non. C'est dans ce cadre que l'élaboration de nouveaux communs nous intéresse.

En effet, il nous semble nécessaire de ne pas sortir *a priori* la question du commun culturel de l'enchevêtrement entre la portée symbolique des productions et la réification qui leur est imposée pour être valorisées sur un marché et de la dimension éthique relative au droit des personnes à exprimer leur humanité. Cela nous semble d'autant plus important que le débat dans le milieu du Libre semble avoir convergé vers une position qui feint d'ignorer la question économique, tant sur l'utilisation commerciale des biens symboliques que sur celle du travail des « utilisateurs » dans les UGC.

Dans l'environnement numérique, les plateformes jouent un rôle particulier, à l'intersection d'une infrastructure permettant « gratuitement » de proposer des productions en ligne à tout un chacun et d'un outil structurant — directement ou indirectement — un gradient de professionnalisation (*Youtubers, Instagrammers*[†], mais aussi photographes uti-

125. Nous revenons spécifiquement sur cette question en fin de notre travail. Voir 9.4.2 p. 407.

lisant *Flickr*, musiciens présents sur *Facebook* ou *Soundcloud* et auparavant *Myspace*^{†126}, etc.). Pour autant, la question des droits fondamentaux n'est pas écartée de la définition des communs et nous y reviendrons dans le dernier chapitre¹²⁷. En effet, la question du commun peut être pensée comme une possibilité de réinvestir collectivement et politiquement la critique des domaines concernés. Dans le cas des ICC, cette critique existe sur plusieurs fondements (la question démocratique, la question de la qualité des productions, la question du travail du spectateur, etc.). Les communs culturels doivent nous permettre de proposer une critique des ICC sur le fondement des droits humains et d'une remise en cause de la propriété intellectuelle. Qu'ils s'opposent aux *enclosures* ou à l'extension sans fin de la propriété, qu'ils revendiquent l'accès et le droit à la réutilisation, qu'ils fondent les revendications sur la nécessité d'optimiser l'usage des ressources, une liberté érigée en valeur absolue ou les droits humains, les communs sont des objets politiques qu'il nous faut aussi considérer en tant que tels.

1.3 Politique des communs

Nous avons affirmé que C. Hess politise la question des communs en embrassant les nouveaux communs, puisqu'elle introduit la conflictualité dans le débat : le commun n'est plus le mode de gestion optimal de la ressource, mais est vulnérable à des *enclosures*, la surexploitation et les dilemmes sociaux. S'il existe une menace et au-delà de celle-ci, en quoi le commun constitue-t-il une solution politique ? Nous allons revenir sur les éléments proposés dans la section précédente, plus chronologique et explorer dans cette section trois dimensions politiques qui nous semblent être constitutives ou intrinsèquement liées à celle du commun : la question de la propriété, de l'opposition et celle de l'extractivisme.

1.3.1 Propriétés

Il est évident que la question du commun est politique dès E. Ostrom, dans la mesure où elle vient proposer une grille d'analyse de l'auto-organisation. Les communs analysés par l'autrice se situent en effet comme une organisation collective de l'activité, qui trouve une indépendance relative vis-à-vis de l'État et du marché, les deux modes traditionnellement privilégiés d'organisation pour la gestion collective de ressources. La possibilité d'une alternative, notamment après la chute de l'URSS et la prétendue « fin de l'histoire », est en soi politique, comme l'est le fait d'en étudier les cas disparates. La vision d'E. Schlager et E. Ostrom sur la question de la propriété a nourri des réflexions stimulantes sur la propriété, foncière et intellectuelle, et leur critique chez plusieurs auteurs, notamment

126. J.-S. BEUSCART, « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », dans : *Réseaux* n°152 (2008).

127. Voir 9.2.1 p. 392.

en France. Ainsi sous-titre l'ouvrage qu'il dirige sur le retour des communs « La crise de l'idéologie propriétaire ». Il n'est donc pas surprenant de le voir prendre les communs dans le domaine numérique et les licences libres en exemples d'une inventivité dans la critique en actes de l'idéologie propriétaire.

Dans son introduction, il explique que « la distribution des droits de propriété a [...] pour objet *de porter le commun à l'existence*¹²⁸ ». L'installation de droits, et donc d'une structure de gouvernance adaptée, nous explique l'auteur, permet de créer les conditions du commun. S. Broca et B. Coriat apportent toutefois une distinction dans un article plus récent, en précisant que les communs informationnels sont issus des deux histoires du logiciel libre et des communs fonciers — ce qui converge plutôt avec notre analyse. Les auteurs distinguent alors deux approches : dans le premier cas, la propriété partagée, qui découle de ce que les auteurs appellent « universalité d'accès » — notre travail là encore fait écho à cette analyse où nous mettions en avant la centralité de la liberté d'accès, et dans le second cas, la dimension communautaire, qui nous semble qualifier les nouveaux communs de C. Hess et la définition élargie qu'elle donne ensuite du commun. Selon les auteurs, les différentes licences libres viennent donc produire de la communauté en s'appuyant sur le droit de propriété. Pour autant, dans le cas des productions artistiques — mais c'est aussi le cas fréquemment dans les logiciels¹²⁹ — les licences rendent possible une communauté en puissance¹³⁰ ; pour autant, cette communauté ne s'actualise par nécessairement¹³¹. Le régime de propriété partagée rend donc possible la dimension communautaire, mais elle n'est pas nécessairement atteinte. D. M. Berry et G. Moss parlent ainsi de communs sans « communalité [commonality]¹³² ». Par ailleurs, précise dans son introduction qu'il faut :

128. CORIAT, *op. cit.*, p. 44, l'auteur souligne.

129. L. MAUREL, « Les Communs numériques sont-ils condamnés à devenir des "Communs du Capital" ? », dans : *6ème rencontres du GESS : " ESS, Communs, Organisations alternatives : La gestion solidaire peut-elle fédérer autour d'une plus grande soutenabilité ? "*, Paris : GESS, déc. 2018, p. 7.

130. Ces communautés ont aussi été analysées comme des « communautés épistémiques », où ce qui fonderait la communauté serait l'ensemble des règles communes et une notion de propriété commune — qui s'incarneraient dans les licences libres pour ce qui relève des communs numériques*. Reste que la « porosité » de ces communautés les rend difficiles à définir et suppose des niveaux d'implication très différents — quoique non formalisés — entre ceux qui vont effectivement décider des directions prises par le commun numérique et ceux qui vont (ou non) accepter les règles fixées. Sur les communautés épistémiques, voir M. CLÉMENT-FONTAINE, *Communauté épistémique (numérique) (approche juridique)*, dans : *Dictionnaire des biens communs*, sous la dir. de M. CORNU, F. ORSI et J. ROCHFELD, 2^e éd., Dictionnaires Quadrige, Paris : Presses universitaires de France, 2021 et J. ROCHFELD, M. CORNU et G. J. MARTIN, *L'échelle de la communalité. Propositions de réforme pour intégrer les biens communs en droit*, 17-34, Paris : Institut de recherche juridique de la Sorbonne Université Paris 1, avr. 2021, p. 319-320

131. Nous avons développé l'idée d'un commun culturel au-delà de la communauté en puissance dans un article ébauchant les questions traitées dans ce chapitre : voir V. GUILLIER, « La culture comme commun : une approche à préciser », dans : *Tic&Société* Vol. 12. n°1 (31 mai 2018). Par ailleurs, cette différence est aussi traitée par PÉLISSIER, *op. cit.*, p. 76-77.

132. BERRY et MOSS, *op. cit.*, p. 28 sq. Le terme de *commonality* est ne nous semble pas ici devoir être traduit par « être-commun », comme c'est par exemple le cas dans les traductions françaises des ouvrages de M. Hardt et A. Negri. Voir par exemple M. HARDT et A. NEGRI, *Empire*, trad. par D.-A. CANAL, 10/18, Paris : Exils, 2004, p. 131.

[...] inclure les « communs culturels » (musées, bibliothèques, collections d'œuvres d'art...), dont l'ubiquité (car constitués à la fois de biens tangibles *et* intangibles) nécessite des analyses particulières¹³³.

Cependant, l'auteur reste prudent quant à la question de la propriété intellectuelle, évoquée en introduction :

C'est ainsi qu'ont été couverts au fil des chapitres les grands domaines aujourd'hui sous tension, y compris celui de *l'accès aux biens culturels* (les œuvres d'art, la musique...) pour lequel les récentes évolutions du droit d'auteur comme le nouveau rôle joué par le numérique ont fait surgir des difficultés mais aussi des possibilités inédites¹³⁴.

J.-B. Zimmermann développe, dans un chapitre du même ouvrage, ce qui est entendu par commun dans le domaine des arts et de la culture. Il propose une histoire de la musique d'une tradition orale territorialisée à enregistrée puis globalisée du fait de l'industrialisation. Internet vient parachever la dématérialisation et la globalisation et il analyse les licences libres comme « une nouvelle approche de la propriété intellectuelle à l'heure d'Internet¹³⁵ », et les identifie en conclusion à un faisceau de droits¹³⁶.

Pour autant, ces visions du commun fondées sur les seuls aménagements de la propriété intellectuelle par les licences libres semblent insuffisantes. Si les licences libres produisent un faisceau de droits, elles ne produisent pas nécessairement la gouvernance qui permet de les transformer : en effet, entre la gouvernance des licences libres (elle aussi bien évidemment ouverte aux contributions) et la gouvernance autour de productions culturelles qui ont été mises en partage sous une de ces licences, il y a un écart manifeste. Les personnes qui réemploient des productions sous licence libre n'ont aucune possibilité de discuter ce que cette licence autorise. Aussi, le seul choix qui leur reste est donc celui d'accepter les conditions de la licence ou de s'abstenir de réemployer les productions. Par ailleurs, le choix de la licence, donc la réservation de la propriété, reste individuelle, propre à chaque concepteur, comme le déplore D. Kleiner¹³⁷. Cette approche par la propriété nous semble négliger deux éléments essentiels.

Le premier relève du contexte dans lequel se déploie le droit d'auteur dans le domaine des biens symboliques. Le droit d'auteur, qui se décompose en droits moraux et droits patrimoniaux, prévoit que ces derniers sont cessibles, notamment à des fins de reproduction, diffusion, contre une rémunération « proportionnelle¹³⁸ » des auteurs. La question de la

133. CORIAT, *op. cit.*, p. 39, l'auteur souligne.

134. *Ibid.*, p. 15.

135. J.-B. ZIMMERMANN, « La musique à l'heure d'Internet : du patrimoine aux communs ? », dans : *Le retour des communs : la crise de l'idéologie propriétaire*, sous la dir. de B. CORIAT, Paris : Les Liens qui libèrent, 2015, p. 142.

136. *Ibid.*, p. 148.

137. KLEINER, *op. cit.*, p. 33.

138. *Loi n° 92-597 du 1er juillet 1992 relative au code de la propriété intellectuelle (JORF n°0153 du 3 juillet 1992)*, L. 131-3.

diffusion (et par extension l'ensemble des actions couvertes par les droits patrimoniaux) nous semble devenir un des enjeux centraux des ICC. D'un modèle impliquant une prise de risque économique corrélée à une prise de risque esthétique, ces industries ont évolué ou ont été complétées par de nouvelles qui prospèrent, parce qu'elles minimisent ces risques.

Le second élément est la généralisation de la propriété intellectuelle à l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques déjà évoquées avec L. Lessig. Les critiques de la propriété intellectuelle en particulier dans le mouvement du Libre, ont formulé l'inquiétude face à cet élargissement drastique du domaine d'application. D'autres ont formulé que nous devenions, toutes et tous, concepteurs de productions protégées par la propriété intellectuelle. Pour autant, il nous semble que si le commun doit être une alternative à l'idéologie propriétaire, il doit s'intéresser plus largement au processus d'organisation de la production et de la circulation mis en place : il apparaît que les ICC ne se contentent pas de minimiser les risques ou de produire de la valeur sur la distribution, mais se mettent à organiser le contexte de nouvelles productions¹³⁹, en formulant de nouvelles contraintes aux utilisateurs¹⁴⁰.

Nous voyons donc que les communs culturels ne peuvent se réduire à une bataille contre la propriété intellectuelle. Pour autant, nous constatons aussi que la remise en cause de la propriété est aussi intrinsèquement liée à celle des communs. Aussi, il nous faut probablement envisager un recadrage de la question de la propriété, en nous éloignant des concepteurs et de la propriété intellectuelle et en observant où sont valorisés les biens symboliques. Si la plupart des concepteurs ne dégagent pas de revenus, ou pas assez pour en vivre, alors que les ICC prospèrent, si la liberté d'expression est dépendante dans les faits d'un petit nombre de multinationales, qui détiennent les ICC, RSN et autres plateformes, alors il faudra nous interroger sur ces espaces, leur fonctionnement, les conditions d'exercice de notre liberté d'expression sur ces outils et, enfin, sur la propriété de ces plateformes. Le commun ne s'oppose donc pas *uniquement* à la propriété intellectuelle.

1.3.2 Le commun oppositionnel

P. Nicolas-Le Strat, comme J. Revel, nous incitent à nous interroger sur la prolifération de l'utilisation du terme de commun. Face à sa polysémie, aux utilisations diverses qui peuvent en être faites, les deux chercheurs nous mettent en garde. Si le terme de commun est aussi utilisé, c'est au risque d'être banalisé, dépolitisé, c'est-à-dire désarmé. P. Nicolas-Le Strat liste des modes d'agir qui furent un temps nouveaux et efficaces dans la lutte contre l'« ordre dominant¹⁴¹ » mais qui, parce qu'ils ont été institutionnalisés, ont perdu

139. Nous mobiliserons en 8.3 p. 365 la notion marxienne de subsumption* formelle et subsumption réelle de la production sociale par le Capital

140. Nous développons sur les injonctions à la créativité en 4.2 p. 183.

141. P. NICOLAS-LE STRAT, *Le travail du commun*, Saint Germain sur Ile : Editions du commun, 2016, p. 76.

de leur efficacité et se sont retrouvés intégrés aux dispositifs étatiques ou marchands, que O. Negt nomme « atelier de réparation capitaliste¹⁴² ». P. Nicolas-Le Strat affirme « le commun sera oppositionnel ou ne sera pas ». Par cette formule, il exprime que le commun est à la fois une opposition et une production :

Je nomme « commun oppositionnel » cette conception substantielle du rapport critique qui puise pareillement dans les affects « négatifs » (s’opposer) et dans des affects « positifs » (communaliser), qui les conjugue pour, simultanément, dans le même mouvement critique, destituer les normes d’activité dominantes et en instituer de nouvelles¹⁴³.

L’auteur s’inscrit dans le rapport critique fondé sur l’opposition et la communalisation. Il lie même les deux qui sont donc inséparables. Il donnera aussi, plus loin, l’exemple du logiciel libre comme un commun oppositionnel : il s’oppose « aux logiques d’appropriation / de captation des industries informatiques », tout en produisant collectivement dans le même temps, du logiciel, de l’expertise pour le public. Les licences libres appliquées aux productions non-logicielles permettent en partie de penser une telle opposition et production collective. En effet, le Libre s’est clairement opposé (comme nous l’avons rappelé dans ce chapitre), à la propriété intellectuelle appliquée à l’ensemble des productions, dès lors que nos usages numériques en massifiaient largement le volume. Les licences libres sont une proposition d’aménagement du droit d’auteur tel qu’il s’applique, de façon à permettre une alternative¹⁴⁴. Pour autant, si l’on sort du seul combat — légitime, mais qui nous apparaît insuffisant — contre la propriété intellectuelle et que l’on recentre l’opposition face aux ICC, nous sommes probablement en mesure de penser un « commun culturel oppositionnel ». La dimension de production collective de ce commun ne se situe donc pas sur le seul plan juridique du contrat, ni sur le plan esthétique des productions elles-mêmes, c’est-à-dire sur des plans individuels, mais sur le plan collectif de la réappropriation de la production et de la diffusion de biens symboliques. Les communs culturels s’opposent aux ICC, parce que leur fondement n’est pas, comme l’affirmait L. Lessig, de proposer une alternative dans le contexte du libre marché et de voir qui, du Libre ou des droits de propriété intellectuelle, va sortir vainqueur¹⁴⁵. Les communs culturels proposent des alternatives aux ICC, fondées en partie sur le refus des fondements politiques et économiques sur lesquels ces dernières reposent. En cela, les communs culturels s’opposent à

142. O. NEGТ, *L’espace public oppositionnel*, trad. par A. NEUMANN, Critique de la politique, Paris : Payot, 2007, p. 206, cité par NICOLAS-LE STRAT, *op. cit.*, p. 64.

143. *Ibid.*, p. 73.

144. La fondation *Creative Commons* parle d’un *fix* (une solution rapide pour palier un bug dans un logiciel) plutôt qu’un *hack* (qui serait une vraie solution). Voir L. MAUREL, « Creative Commons. Où en est-on en 2017 ? », 2017.

145. LESSIG, *op. cit.*

l'accaparement des ressources par la propriété intellectuelle, mais ne peuvent pas s'y limiter. Il est nécessaire d'élargir le spectre de la critique, notamment depuis que les modes de valorisation ont fondamentalement changé. P. Nicolas-Le Strat évoque aussi la « portée destituante / instituante du commun¹⁴⁶ ».

La portée instituante fait écho au dernier chapitre de la deuxième partie de l'ouvrage de P. Dardot et C. Laval¹⁴⁷. Dans ce mouvement conclusif, les auteurs cherchent à identifier le lien entre la *praxis* et l'institution. Après avoir montré que l'institution, comme processus, devait être distinguée de l'institué, le résultat, souvent appelé « institution », et avoir distingué le mouvement instituant (qui fixe collectivement ses propres règles, sans légitimité antérieure, mais sans nier artificiellement — et de façon purement théorique — l'histoire à la suite de laquelle il s'inscrit) et le pouvoir constituant (qui fixe de nouvelles règles collectives à partir d'une légitimité et d'une souveraineté acquise d'une institution existante), les auteurs en arrivent à montrer, avec C. Castoriadis, que la *praxis* du commun est instituante, et qu'elle doit sans cesse remettre en cause ce qui est institué (et éviter tant que possible de figer l'institué) :

Le concept de « *praxis* instituante » a pour première fonction de rendre intelligible une telle création [d'une institution nouvelle] : instituer de nouvelles règles de droit c'est en effet créer une nouvelle institution, du moins si l'on entend par « institution » le système de règles issu de l'activité instituante et non cette activité elle-même. Comme toute *praxis*, celle-ci présuppose non un simple réquisit de type technique, mais un « à partir de », celui du « déjà institué », qui est lourd de tout un héritage.[...] Mais le concept de *praxis* instituante a pour seconde fonction de faire apparaître la nécessité absolue d'une activité instituante *continué* au-delà du seuil de l'acte inaugural, donc d'une manière d'« institution continuée »¹⁴⁸.

Ainsi, l'institution chez P. Dardot et C. Laval a-t-elle à voir avec la « destitution / institution » évoquée par P. Nicolas-Le Strat, dans la mesure où l'institution se fait nécessairement en prenant en compte l'histoire des institutions, à la suite desquelles le processus s'inscrit, sans pour autant reposer sur les institutions existantes et la souveraineté qu'elles confèrent. Mieux, le processus d'institution continuée est un processus collectif de destitution / institution sans cesse renouvelé. Le commun relève donc d'un processus permanent, impliquant des désaccords et des tensions. Ce qui est en jeu, nous disent P. Dardot et C. Laval¹⁴⁹ :

146. NICOLAS-LE STRAT, *op. cit.*, p. 69.

147. L'ouvrage se compose de trois parties. La dernière est une partie de « propositions politiques ».

148. DARDOT et LAVAL, *op. cit.*, p. 444.

149. Au sujet des expériences de récupérations collectives et autogestionnaires des usines par leurs ouvriers en Amérique Latine.

n'est pas la question de la propriété ou de l'expropriation, pas plus que le bien-fondé de telle revendication d'une « étatisation sous contrôle ouvrier » portée par certains groupes. C'est d'abord et avant tout la question de l'institution du commun en tant qu'elle excède toute forme de propriété¹⁵⁰.

La remise en cause de la propriété n'est donc pas la fin, ni même le moyen premier de l'action du commun, qui relève davantage du double processus destituant et instituant, qui se prolonge dans le temps, se renouvelle et s'adapte à l'environnement changeant. C'est probablement un endroit où l'enjeu des communs culturels rejoint l'approche par les droits fondamentaux, puisque la question des droits culturels et, de façon plus large, des droits humains, est bien celle du droit d'exprimer sa culture, de produire du commun au-delà des questions de propriété — dans notre cas, de propriété intellectuelle ou de toute autre forme d'accaparement. La réduction des communs culturels à des combats contre la propriété nous semble limiter la portée des expérimentations qui tentent tout à la fois de destituer (les ICC et le modèle qu'elles sous-tendent — de la culture, de sa valeur, de l'économie qu'elle peut générer) et d'instituer — de façon continue — des productions collectives de nouveaux moyens de la valorisation, des communs culturels. Reste à préciser ce que nous entendons par « les ICC et le modèle qu'elles sous-tendent » en abordant l'opposition entre commun et extractivisme.

1.3.3 Le commun comme remise en cause d'une raison extractiviste

L'extractivisme est d'abord la dénomination donnée, dans certaines analyses du capitalisme contemporain, au rapport que ce dernier instaure notamment à la nature. En effet, le terme sert à nommer la propension des entreprises capitalistes à vouloir prélever de la terre un ensemble de ressources limitées et non renouvelables (terres rares, métaux, pierres précieuses, ressources fossiles, etc.). Ainsi, l'extractivisme peut être de prime abord défini comme l'extraction d'

immenses volumes de ressources naturelles, qui ne sont pas du tout ou très partiellement soumises à un processus industriel et qui servent essentiellement à l'export pour répondre à la demande des pays centres [*central countries*]¹⁵¹.

150. DARDOT et LAVAL, *op. cit.*, p. 451.

151. A. ACOSTA, « Pués del saqueo : caminos hacia el posextractivismo », dans : *Perspectivas, análisis y comentarios políticos américa latina* n°1 (sept. 2015) cité par V. GAGO et S. MEZZADRA, « A Critique of the Extractive Operations of Capital : Toward an Expanded Concept of Extractivism », dans : *Rethinking Marxism* Vol. 29. n°4 (2 oct. 2017).

La définition première porte donc les aspects environnementaux et sociaux de ces formes, le plus souvent légales, d'appropriation. Cet extractivisme relève en effet d'un ensemble d'institutions et de droit dont l'existence précède la prise de conscience des effets de l'activité humaine sur l'état de la planète¹⁵². F. Capra et U. Mattei expliquent dans leur ouvrage *The ecology of law*, que les conceptions scientifiques du monde et la compréhension de ce dernier ont changé dans le temps et que le droit a évolué en suivant les évolutions de la science ; les auteurs notent cependant que le droit sur lequel reposent nos institutions trouve ses principes dans la vision du monde des Lumières et du XVIII^e siècle, au cours duquel la nature est pensée comme ce dont l'homme s'extrait et qui peut être exploitée de façon illimitée. Cette conception du rapport à la nature a rendu possible l'extractivisme et la révolution industrielle. Ces principes, d'après F. Capra et U. Mattei, relèvent essentiellement d'une vision mécanistique du monde et des organisations humaines, sans égard pour les communautés, les spécificités locales et donc au détriment des communs¹⁵³. Les auteurs appellent donc à un mouvement inverse à celui des *enclosures*, c'est-à-dire du Capital vers les communs. Les auteurs reprennent à leur compte le terme d'extractivisme, proposé par M. Kelly, qui inscrit l'usage de la propriété dans une opposition entre propriété générative et extractive :

[...] notre civilisation de l'âge industriel a reposé sur une double extraction : l'extraction des ressources fossiles de la terre et celle de la richesse financière de notre économie¹⁵⁴.

Car l'extractivisme peut aussi être pensé comme un aspect du capitalisme au-delà du rapport aux matières premières déjà conséquent qui intègre — ou est complémentaire à — la question de la finance. Ainsi, V. Gago et S. Mezzadra expliquent que

l'extractivisme apparaît comme séparé du moment financier. [Ils s'intéressent] en revanche à la radicalisation de la notion d'extractivisme afin, premièrement, de montrer sa relation organique à la finance, et deuxièmement, de le sortir du domaine des matières premières¹⁵⁵.

152. F. CAPRA et U. MATTEI, *The ecology of law : toward a legal system in tune with nature and community*, Oakland : Berrett-Koehler, 2015.

153. *Ibid.*, p. 111 sq.

154. M. KELLY, *Owning our future : the emerging ownership revolution*, San Francisco : Berrett-Koehler, 2012 cité par CAPRA et MATTEI, *op. cit.*, p. 146.

155. GAGO et MEZZADRA, *op. cit.*, p. 577.

Les auteurs s'intéressent, dans la suite de l'article, au numérique en particulier : ils appréhendent avec cet extractivisme élargi tour à tour le *data mining*¹⁵⁶ et le *gold farming*¹⁵⁷.

L'extractivisme a aussi une dimension temporelle : c'est à la fois une sur-attention au présent (qui justifie le déboisement la forêt vierge pour faire pousser du soja afin de nourrir des bœufs, parce que nous voulons collectivement manger trop de viande, ou l'extraction de ressources fossiles dont nous savons que les deux tiers ne doivent être consommés pour rester dans l'objectif d'un réchauffement planétaire de 2°C¹⁵⁸), au détriment du futur (moins de forêts et plus de bœufs renforcent doublement l'effet de serre et la combustion des ressources fossiles n'aide en rien). S. Mezzadra et B. Neilson reprennent à C. Durand l'idée d'un rapport au futur qui gouverne la finance, et l'étendent à l'extractivisme, qui développe un rapport au futur similaire¹⁵⁹. En effet, ce dernier décrit la finance comme : « une accumulation de droits de tirages sur la richesse à produire dans le futur, à travers l'endettement privé et public, la capitalisation boursière et une large panoplie de produits financiers¹⁶⁰ ».

Cette idée de prélèvements sur la richesse à produire dans le futur constitue une définition possible de la finance et peut s'étendre à l'extractivisme. S. Mezzadra et B. Neilson proposent le corollaire en qualifiant la finance d'extractiviste. Élargissant l'extractivisme au-delà de notre rapport à la nature et de l'idée d'une jouissance quasi illimitée à court terme au détriment de l'état à venir de la planète et de l'irréversibilité des changements en cours, cette réflexion permet de concevoir que l'extractivisme relève de l'hypothèque du futur au profit de gains dans le présent. Cette idée se retrouve en partie dans l'ar-

156. Pratique qui consiste à faire un ensemble de recoupements et de recherches statistiques sur un ensemble de données pour faire émerger des corrélations et des liens entre les entités et qui a fait émerger en quelques années le métier de *data scientist*.

157. Pratique qui consiste à consacrer du temps à faire évoluer des personnages virtuels dans les jeu de rôle massivement multijoueurs en ligne [*Massively multiplayer online role-playing game*] (MMORPG), afin de les revendre à des joueurs qui s'épargnent ainsi les nombreuses heures de jeu pour arriver avec un personnage déjà puissant. Les personnages sont essentiellement « farmés » [anglicisme qui pourrait signifier « élevés, préparés »] dans des pays en développement et vendus à des joueurs de pays riches.

158. INTERNATIONAL ENERGY AGENCY, *The world is locking itself into an unsustainable energy future*, 9 nov. 2011, URL : <https://www.iea.org/newsroom/news/2011/november/the-world-is-locking-itself-into-an-unsustainable-energy-future.html> (visité le 12/02/2019); INTERNATIONAL ENERGY AGENCY, *WEO*, URL : <https://www.iea.org/weo/> (visité le 12/02/2019); GREENPEACE CANADA, *Point de non-retour. Les menaces climatiques que nous devons éviter [Archive]*, Greenpeace Canada, jan. 2013, URL : <https://web.archive.org/web/20130705140342/https://www.greenpeace.org/canada/Global/canada/report/2013/01/point-de-non-retour.pdf> (visité le 12/02/2019) cités par S. GUTWIRTH et I. STENGERS, « Theorie du droit », dans : *Revue juridique de l'environnement* Vol. 41. n°2 (1^{er} juin 2016), p. 308, en note de bas de page.

159. Les auteurs notent que cette conception de la dette comme accumulation sur une production future apparait déjà dans le Vol. 3 du *Le capital* chez K. Marx.

160. C. DURAND, *Le capital fictif : comment la finance s'approprie notre avenir*, Essais, Paris : Les Prairies Ordinaires, 2014, p. 187 cité par MEZZADRA et NEILSON, *op. cit.*, p. 15.

gumentaire de L. Lessig sur les ICC et les conglomérats issus de rachats successifs : en s'assurant le contrôle sur le réseau physique¹⁶¹, sur le code¹⁶² et sur les productions¹⁶³, on porte atteinte aux libertés des générations futures, donc à leur capacité à inventer de nouvelles choses¹⁶⁴.

À l'extractivisme, M. Kelly, et avec elle, F. Capra et U. Mattei opposent le génératif*. Ces derniers, sans l'assimiler au commun, semblent toutefois penser qu'un droit¹⁶⁵ et des institutions génératifs laisseraient des espaces à l'auto-organisation et aux communs. Si les auteurs semblent fonder beaucoup d'espérances sur les communautés locales, sans s'embarrasser des précautions qu'a pu prendre E. Ostrom quant aux critères de réussite ou d'échec, il est toutefois intéressant de noter que l'extractivisme s'oppose aux communs, en cela que le capitalisme est un mouvement d'accumulation qui extrait du commun pour le transformer en capital. On entrevoit ici la portée de la notion d'extractivisme pour articuler les différentes notions évoquées (commun, bien commun et les *commons* anglais du XVIII^e siècle). Les *enclosures* constituent le pan juridique de l'extractivisme, la destruction de notre environnement relève d'une forme d'extractivisme des biens communs, parfois appelés « biens publics mondiaux », comme l'eau ou l'air¹⁶⁶. Le *commoning*, c'est-à-dire l'action collective au cœur du commun, est une réponse qui implique une réappropriation politique de la ressource, et la constitution d'institutions, voire de droit pour en assurer la pérennité hors du marché et d'une gestion étatique. Dès lors, l'emphase placée par les acteurs du commun sur le *commoning* — le fait de faire commun, c'est-à-dire l'action collective — suggère que le *commoning* est déjà une forme de pratique générative. On peut suggérer que le concept peu défini de génératif, fait écho à celui de *praxis* auto-instituante telle que la décrivent P. Dardot et C. Laval — le commun existe en lutte

161. En influant sur les règles de distribution du spectre électromagnétique ou de la fibre optique et en concentrant de façon oligopolistique les réseaux.

162. L. Lessig a insisté auparavant sur l'importance du code, qu'il assimile aux lois, comme un code déterminé par les humains, mais qui les contraint, sur lequel il est urgent selon lui de reprendre la main. L. LESSIG, « Code Is Law », dans : *Harvard Magazine* (1^{er} jan. 2000).

163. Notamment via les lois sur la propriété intellectuelle et un ensemble d'autres textes attenants.

164. L. LESSIG, *The future of ideas : the fate of the commons in a connected world*, 1^{re} éd., New York, NY : Vintage Books, 2002, p. 236-239.

165. Il s'agit évidemment du droit de la propriété, comme semble l'envisager M. Kelly mais aussi plus largement une philosophie du droit moins anthropocentrique.

166. Ces biens communs — plus justement nommés bien publics — ne sont en rien des communs : nous avons montré que les communs s'intéressent particulièrement aux formes d'auto-organisation collective en vue de gérer la ressource : dans le cas de l'air, de l'eau ou du climat, on ne voit pas dans la communauté concernée, c'est-à-dire l'ensemble du monde, d'auto-organisation. Les entreprises capitalistes et les États proposent des voies pour gérer ces biens, mais il ne peut pas s'agir de communs parce qu'il n'y a pas de *commoning*.

contre l'appropriation, parce qu'il y a *commoning*. On peut aussi rapprocher la dimension générative de ce qu'affirme J. Revel quand elle montre le paradoxe d'un commun qui se présente tout à la fois comme un *a priori* ou une condition de l'action collective et le produit de cette action collective.

L'extractivisme que nous devons explorer est différent d'un extractivisme des ressources naturelles. Il nous faut alors tenter de chercher ce qui est extrait, par quels moyens. Les fins sont en revanche connues, puisque l'extraction de valeur visant à l'accumulation reste l'objectif capitaliste central et premier. Nous allons aborder cet extractivisme, notamment sous l'angle des plateformes numériques, qui en sont un ressort puissant dans l'environnement numérique, mais notre étude ne se bornera pas aux outils numériques quand bien même leur dimension paradigmatique nous intéressera particulièrement. Reste à définir ce qui est extrait. Dans l'extractivisme de ressources naturelles, le minerai, le bois ou d'autres ressources brutes et peu raffinées sont extraits. Sur un autre plan, les analyses marxistes considèrent que c'est la plus-value extraite durant le travail subordonné qui crée la survalue. Dans le domaine des biens symboliques, la notion de travail et *a fortiori*, de plus-value semble inappropriée. La valorisation des biens symboliques ne représente que rarement le temps de travail qui y a été réellement investi.

Pourtant, l'extractivisme auquel nous faisons référence permet bien d'extraire et d'accumuler des ressources. On peut donc en première instance supposer que les ressources sont l'ensemble des productions, le catalogue, qui peut ensuite être valorisé. Mais les plateformes numériques permettent ici de mettre en avant la dimension sociale de toute production symbolique et culturelle. Les RSN inventent des métriques spécifiques, précisément pour mesurer la portée sociale de ces productions, parce qu'elle est intrinsèquement liée à la valorisation par la publicité.

Nous formulons l'hypothèse qu'il existe une raison extractiviste dans le domaine des ICC, c'est-à-dire visant à l'accumulation, hors de toute préoccupation de la valeur d'usage ou, pour le penser autrement, des valeurs esthétique, sociale, politique des productions. Cette raison nous semble être à l'œuvre avec force dans le milieu numérique et, en particulier, sur les plateformes numériques, mais ne s'y réduit pas. Nous envisageons que le commun soit une disposition efficace contre l'extractivisme et la justification qui y est apporté. Tout au long de ce travail, nous allons explorer différentes facettes des communs culturels mais aussi de ce que nous nommons raison extractiviste. Nous espérons ainsi être en mesure de mieux cerner tout à la fois la raison extractiviste et le commun qui ne peut se réduire à un laisser-faire.

À l'issue de ce premier chapitre, nous pouvons commencer à préciser ce que le commun culturel peut être et dégager quelques pistes d'exploration pour le reste de ce travail. Nous avons rappelé que le commun a une histoire longue, que cette histoire est politique et que la filiation retenue est signifiante, même si elle ne doit pas appeler à des simplifications anachroniques. Le commun, parti d'un mode optimal de gestion des ressources, s'étend aux nouveaux communs, qui se définissent selon des critères nouveaux et s'éloignent de la dimension analytique pure pour se concevoir comme des formes de revendication, des formes oppositionnelles. Nous avons aussi rappelé comment le Libre et, en particulier, les licences, montrent une inventivité des acteurs, d'abord dans le champ de l'informatique qui s'élargira ensuite, qui eux aussi luttent contre l'appropriation et la réification de toute chose, y compris des productions de l'esprit. Le combat du Libre croise celui des acteurs des communs de la connaissance, car tous deux luttent contre une lecture toujours plus extensive de la propriété intellectuelle et une prise de contrôle des entreprises sur la connaissance et sa circulation. Pour autant, les communs culturels, s'ils sont une partie importante des communs de la connaissance, ne peuvent y être entièrement assimilés. De nouveaux acteurs des ICC s'activent pour valoriser les productions sans reposer sur la propriété intellectuelle.

Les communs culturels ne peuvent donc se réduire à la seule propriété intellectuelle et devront être considérés dans le cadre d'une remise en cause plus globale de la propriété. Pour autant, le Libre a créé un *ethos*, a produit un imaginaire qui imprègne les discussions, dès lors que des biens sont échangés sur Internet. Si la propriété intellectuelle en tant que telle n'est pas centrale dans notre travail, les imaginaires produits sur Internet et ceux du mouvement du Libre en particulier seront considérés, parce qu'ils fondent une part non négligeable de nos pratiques en ligne et du rapport que nous entretenons aux ICC et aux biens symboliques. Pour pouvoir revenir à la fin de notre travail sur l'extractivisme¹⁶⁷, nous allons donc à nous atteler à étudier l'environnement dans lequel se déploient les communs culturels. Nous avons évoqué l'*ethos* du Libre, qui produit des institutions et des imaginaires, mais qui aussi s'inscrit dans l'ensemble, plus vaste, des imaginaires liés à la technologie, et particulièrement les ordinateurs en réseau. Nous souhaitons donc désormais nous tourner vers les utopies d'Internet qui précèdent et accompagnent tout à la fois celui du Libre et du capitalisme de plateforme.

167. Voir 8.3 p. 365.

Les utopies du Net

«

[...]
*I like to think
 (it has to be!)
 of a cybernetic ecology
 where we are free of our labors
 and joined back to nature,
 returned to our mammal
 brothers and sisters,
 and all watched over
 by machines of loving grace¹.*

»

Richard Brautigan,
All Watched Over by Machines of Loving Grace, 1967

Les biens symboliques comme communs, et plus encore la culture libre, font appel à un ensemble d’imaginaires, dont on peut questionner les origines. Nous allons voir que ces imaginaires, ces utopies du Net ont une filiation que l’on peut faire remonter à la contre-culture. De façon plus précise, les termes employés pour décrire un certain nombre de pratiques propres aux communs informationnels et à la culture libre ont une histoire liée à la contre-culture états-unienne et aux prémices cybernétiques de l’informatique. Le lien

1. On peut traduire ainsi :

[...]
 J’aime à penser
 (Cela doit être!)
 à une écologie cybernétique*
 où libérés de nos labeurs
 et à nouveau unis à la nature,
 nous serions rendus
 à nos frères et sœurs mammifères
 et tous sous le regard
 de machines à la grâce pleine d’amour.

R. BRAUTIGAN, *All Watched Over by Machines of Loving Grace*, San Francisco, California : The Communication Company, avr. 1967, n.p.

de contre-culture à cyberculture est revendiqué par certains acteurs de la *Silicon Valley* (parmi d'autres références) et a été exploré en détails notamment par F. Turner. L'auteur présente dans son ouvrage *Aux sources de l'utopie numérique*, les acteurs centraux de la rencontre entre les mondes initialement distincts, voire opposés, de la contre-culture et de la cyberculture. Cette rencontre fut organisée à travers les articles du *Whole Earth Catalog*[†] puis de rencontres entre *hippies* et *hackers*. La première d'entre elles, nous explique l'auteur, a vu sortir les deux groupes réjouis : les *hackers* disant « en définitive, nous sommes des *hippies* », les seconds disant « en somme, nous sommes des *hackers*² ». En quoi la contre-culture a-t-elle forgé un imaginaire propre dans l'environnement numérique qui se reflète jusqu'aux communs informationnels aujourd'hui ? Nous allons nous arrêter sur plusieurs termes, notamment les termes de « partage », et sur la question du don, celui de « communauté ». Nous nous intéresserons aussi au terme de « transparence ». Dans quelle mesure ces termes sont-ils importants pour la question des communs informationnels ? Quelle est la filiation que l'on peut trouver avec la contre-culture et qu'est-ce que cette filiation apporte en termes de significations aux termes ? Comment ces termes ont-ils évolué, pourquoi et avec quelles différences sont-ils conjointement convoqués par les promoteurs des communs et ceux à qui ils s'opposent ?

Les communs de la connaissance ont été qualifiés d'immatériels, parce qu'ils recouvrent un ensemble de productions de l'esprit. Ils s'opposent ainsi aux communs fonciers, qui eux reposent sur une ressource partagée physique, à partir desquels E. Ostrom a élaboré sa théorie. L'immatérialité des productions intellectuelles se confond facilement avec l'immatérialité — supposée — du numérique et des moyens d'échange et d'organisation qui lui sont attribués. Les théories du commun, quand elles s'appuient sur des visions naturalistes souvent propres à l'économie classique des biens, envisagent les biens immatériels comme plus faciles à partager, étant donné qu'ils sont non rivaux. Cette vision, qui voudrait que les biens portent intrinsèquement des qualités qui les destinent à un mode de gestion optimal, a été remis en cause, particulièrement par les nouveaux communs. Les ordinateurs en réseaux rendent le partage des avatars numériques, eux aussi non rivaux, extrêmement simple. Pourtant, l'immatérialité est une notion séduisante, à compris pour des acteurs à but lucratif, parce qu'elle suppose une légèreté, une forme de transparence et une simplicité toute illusoire, aussi problématique à bien des égards. Il faut donc aussi nous pencher sur cette idée de transparence prise entre la question des organisations et celle de l'outil informatique supposé capable de susciter ces organisations.

La transparence, qui nous intéresse en premier lieu, est celle que l'on peut trouver au sein des organisations collectives, et notamment du commun. Il s'agit de concevoir des organisations dont les instances de fonctionnement sont visibles de tous, modifiables par tous ou, à défaut, par la plupart. Dans une tentative de circonscrire les communs, résume

2. *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture*. Avec la coll. de F. TURNER, Paris, 3 avr. 2015.

les travaux de ce qui a été nommé l'école d'Indiana, autour et après E. Ostrom, sur la gouvernance en présentant les règles d'usage — qui se composent des règles d'utilisation de la ressource et des règles de gouvernance qui définissent le cadre permettant d'élaborer les règles d'usage³. La transparence dans le fonctionnement, qui n'est ni synonyme d'une horizontalité, ni d'une égalité absolue des membres, est donc une condition essentielle des communs.

Dans la plupart des représentations, la transparence s'oppose à l'opacité : d'un point de vue organisationnel, l'opacité correspond fréquemment à la dissimulation, les choix d'un État ou d'une technocratie — pour reprendre le vocabulaire de la contre-culture notamment — qui ne sert plus (nécessairement) les intérêts du peuple, mais les siens propres⁴, ou applique une logique dénuée d'humanité⁵. Dans ce sens, la lutte pour la transparence est donc assimilée à une lutte pour plus de démocratie. Si l'on se concentre sur la question du Libre et du commun, la transparence relève de ce que S. Broca appelle la « politique du Libre⁶ ». Les licences libres sont pensées comme les garantes de la transparence du code pour l'utilisateur : la transparence devient un objet contractuel, institutionnel, non sans une certaine ironie⁷. De quelles visions de la transparence les communs culturels héritent-ils ?

Mais au-delà de la transparence, le Libre organise la « circulation de l'information », la lutte contre la propriété appliquée à l'information ; le Libre organise le partage. Le terme de « partage » sert aussi dans les définitions des communs, puisqu'on trouve plusieurs références, qu'il s'agisse — dans les communs matériels, mais encore plus dans les communs informationnels — d'un objet partagé ou « en partage ». Le plus souvent, les biens en question sont partagés, au sens d'un accès partagé, ou d'une idée partagée. Dans l'ouvrage *Understanding knowledge as a commons* qu'elles ont dirigé, C. Hess et E. Ostrom annoncent dès l'introduction que « ce livre est pensé comme une introduction à une nouvelle façon de penser la connaissance comme une ressource partagée par un groupe sujet à des dilemmes sociaux⁸ ». La connaissance est considérée comme un commun, presque en creux, justement parce qu'elle est partagée (« hey, mais c'est une ressource partagée⁹ ! »), et parce qu'elle est sujette à des risques sont similaires à ceux qui menacent les communs (« congestion, passagers clandestins, conflits, surutilisation et

3. CORIAT, *op. cit.*, p. 30 sq.

4. Si on garde en tête l'expérience de la contre-culture, on a évidemment en tête la propagande relative à la Guerre du Vietnam, mais plus largement la propagande guerrière, analysée par N. Chomsky et E. Herman dans *La fabrication du consentement*.

5. Pour prendre un exemple plus actuel, on peut penser aux calculs des États qui égrènent le nombre de migrants qu'ils sont prêts à accepter sur leur territoire, alors qu'une crise humanitaire est en cours en Méditerranée.

6. BROCA, *op. cit.*, p. 201 sq.

7. C'est en effet uniquement par le contrat qu'une pratique relevant historiquement des *coutumes* autochtones du monde des *hobbyists* et des *hackers* — le partage des sources logicielles — a pu être perpétué.

8. HESS et OSTROM, *op. cit.*, p. 3.

9. *Ibid.*, p. 4.

“pollution”¹⁰ »). Le partage semble donc être perçu par les autrices comme une condition du commun dans l’environnement numérique. C’est parce qu’une ressource est en partage qu’elle peut faire l’objet d’une organisation collective, qui se structure autour d’elle. Ce qui est « en partage », c’est la responsabilité de la ressource, la volonté de la perpétuer qui se pense soudain collectivement. Dans les communs de la connaissance, l’injonction au partage et à l’ouverture est aussi présente, même si voit des débats quant à la légitimité de partager ce qui n’est pas à soi¹¹. Le partage dans les communs culturels hérite-t-il de la vision du partage des acteurs du Libre ? Reste que partager (dans l’absolu) n’a de sens que si l’on sait ce que l’on partage et avec qui. La question de la communauté surgit donc comme un autre invariant, présent à la fois dans les préoccupations contre-culturelles et dans celles du commun.

La communauté dont il s’agit dans le commun est donc une communauté de pratiques communes. Les membres de cette communauté prennent tour à tour des rôles différents prévus par les règles d’usage et de gouvernance, dont ils peuvent changer collectivement les termes. C’est une communauté politique dans la mesure où elle dépasse la seule action collective et fonde une entreprise d’auto-institution (collective ou, pour P. Dardot et C. Laval, de la société). La communauté est donc constituée dans le commun de tous ceux qui contribuent, c’est-à-dire de tous ceux qui ont accès, modifient ou surveillent l’intégrité des productions. C’est une communauté au périmètre plus ou moins défini et plus ou moins clair. Dans les communs informationnels, c’est une communauté définie autour de la ressource, mais qui a une flexibilité, une fluidité bien plus grandes que dans les communs traditionnels¹². Dans les communs informationnels, la communauté peut en elle-même parfois être considérée comme la ressource à protéger¹³. Reste donc à se demander de quelles *enclosures* la communauté doit être protégée ? À quelles formes d’appropriation, à quelles menaces la communauté est-elle exposée ? L’idée même de communauté est en elle-même porteuse, parce qu’elle fait appel à un être-ensemble — mieux encore un faire-ensemble — stimulants politiquement et humainement réjouissants. On pressent donc dès à présent l’intérêt politique et économique de faire appel à la communauté et la façon dont ces communautés peuvent être encloses. Au-delà de la communauté, le commun est souvent envisagé comme une alternative à l’État et au marché comme les deux seuls principes d’organisation de la gestion des ressources.

10. *Ibid.*, p. 4.

11. Nous développons cette idée en 6.2 p. 260.

12. Voir notamment l’évolution entre OSTROM, *op. cit.*, p. 115-116 et HESS et OSTROM, *op. cit.*, p. 49-50.

13. *Ibid.*, p. 49-50.

Aussi, les communs informationnels interrogent-ils les modes d'organisation et remettent-ils en cause les dichotomies traditionnelles (plus ou moins d'État ou de marché). Comment construire les outils pour « l'action collective et des initiatives auto-organisées et auto-gouvernées¹⁴ » ? C'est une question centrale pour les communs de la connaissance ; ces questions semblent déjà celles des mouvements contre-culturels, qui s'éloignent des organisations marxistes traditionnelles et hiérarchisées¹⁵. Cette question est reprise dans la réflexion du commun par P. Dardot et C. Laval, qui envisagent le commun comme nécessairement libéré de sa capture par l'État, donc des différentes formes d'organisation du communisme ou du socialisme traditionnels¹⁶. La question de l'organisation est reposée aussi du fait de la généralisation de l'outil informatique :

Comment nous libérer des systèmes limitants et dépendants au sentier¹⁷ et concevoir avec créativité de nouveaux systèmes, qui prennent leur source dans les capacités illimitées des technologies numériques de l'information ?¹⁸

L'outil rendrait-il alors possibles certains modes d'organisation ? Serait-il intrinsèquement porteur d'un mode d'organisation ? Si elle ne constitue pas le seul héritage, on peut tracer une continuité historique pour les termes ici évoqués (communauté, partage, transparence, immatériel) jusqu'à la contre-culture et à la cyberculture. C'est d'ailleurs par une présentation historique de cette filiation que nous souhaitons commencer.

2.1 Les héritages de la contre-culture

Afin de mieux comprendre la façon dont la contre-culture a contribué à façonner les imaginaires qui peuplent la cyberculture aujourd'hui, il nous faut d'abord nous demander quels sont les liens que la contre-culture peut avoir avec l'informatique personnelle et Internet. Nous allons chercher comment l'imaginaire contre-culturel a pu être transféré aux mondes informatiques naissants. Pour cela il nous faut, dans un premier temps, revenir sommairement sur l'histoire de la rencontre entre ces deux mouvements. Nous verrons ensuite comment la contre-culture dans les mondes de l'art s'articule avec une recherche d'une personnalité démocratique, dont les expérimentations préfigurent les navigations hypertextes avant l'heure. Enfin, nous montrerons que les acteurs de cette rencontre entre contre-culture et les milieux *hacker* ont fabriqué une préfiguration de RSN à partir d'un outil numérique existant, le *Bulletin Board System* (BBS).

14. *Ibid.*, p. 21.

15. C. BOURSEILLER et O. PENOT-LACASSAGNE, (dir.), *Contre-cultures !*, Paris : CNRS éditions, 2013, p. 179-182.

16. DARDOT et LAVAL, *op. cit.*, p. 80-82.

17. En anglais [*path dependant*]. Il s'agit d'une théorie qui suggère que les décisions passées influent sur les décisions à venir ; cette théorie dans la question de l'organisation sociale suggère donc que les choix passés ont tendance à être conservés et considérés bons, par habitude, donc à forcer l'avenir des organisations.

18. HESS et OSTROM, *loc. cit.*

2.1.1 De la contre-culture à la cyberculture

Qu'est-ce que les imaginaires des communs culturels, la culture libre et des entreprises états-uniennes qui dominent le marché des services numériques ont en commun ? Faire remonter les héritages des biens symboliques comme communs et de la culture libre à la contre-culture peut paraître surprenant, voire absurde : la contre-culture états-unienne¹⁹ s'est construite contre la bureaucratie, contre « une société du contrôle rationnel²⁰ », le « totalitarisme technocratique », dont l'informatique est une des incarnations les plus prégnantes. En témoigne le parallèle fait par un étudiant du *Free Speech Movement* à l'université de Berkley, rapporté par F. Turner. L'étudiant affirme à un journaliste que les étudiants ressentent « n'être guère plus qu'une carte à perforer IBM[†] au sein de cette fac²¹ ». La carte à perforer est le symbole même de ce sentiment des étudiants de n'être qu'un « *bit* de donnée abstraite²² » :

l'un d'entre eux épingla même à sa poitrine un écriteau où se lisaient, parodiées, les instructions d'usage de ces cartes : « Je suis un étudiant de l'UC²³. Merci de ne pas me plier, me brocher ou me mutiler »²⁴.

Pour autant, l'outil informatique ne va pas rester longtemps hors de la contre-culture. F. Turner décrit en détail comment une partie de cette contre-culture, par souci d'autonomie et avec la volonté de constituer des communautés, va se saisir de l'outil informatique, en articulant le rôle central joué par quelques convaincus du potentiel émancipatoire des ordinateurs, parmi lesquels S. Brand, dont la biographie et les projets (notamment le *Whole Earth Catalog*) sont le cœur de l'ouvrage *Aux sources de l'utopie numérique*. Cette approche historique permet de comprendre quels liens de filiation peuvent être tracés entre la contre-culture et la cyberculture, notamment dans sa dimension politique et économique²⁵. Il nous semble pourtant pertinent de retracer plus particulièrement les liens à faire entre des concepts passés d'un imaginaire à l'autre, et qui n'ont cessé d'évoluer, sans que cette évolution soit nécessairement notée et observée en détail. Ces concepts sont évidemment importants dans la culture libre et pour certains, ils résonnent aussi dans le

19. Le terme de « contre-culture », issu de l'ouvrage de T. Roszak, est employé parfois au singulier, pour marquer la continuité du mouvement, parfois au pluriel, quand il s'agit d'analyser les différences entre les mouvements contre-culturels dans l'histoire contemporaine, par exemple dans BOURSEILLER et PENOT-LACASSAGNE, *op. cit.* Nous l'utiliserons dès lors au singulier et sans adjectif pour désigner la contre-culture états-unienne.

20. *Ibid.*, p. 5.

21. J. FINCHER, « Angry Words From Mario Savio, Spokesman For Californas's Students Now Facing Trial », dans : *Life Magazine* Vol. 58. n°8 (26 fév. 1965), p. 100, cité par F. TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture. Stewart Brand, un homme d'influence*, trad. par L. VANNINI, Caen : C&F Éditions, 2013, p. 49.

22. *Ibid.*, p. 36.

23. Université de Californie à Berkley.

24. TURNER, *loc. cit.*

25. *Ibid.*

monde des communs, comme nous l'avons vu plus haut. Il s'agit des idées de communauté, de transparence et de partage. La contre-culture est aussi fondée sur des idéaux artistiques et la liberté d'expression artistique a été structurante pour la contre-culture états-unienne. On se souvient des figures artistiques de cette contre-culture ainsi que d'événements marquants, Woodstock pouvant être considéré comme le premier d'entre eux, de par son importance historique tout au moins. Ces contre-cultures sont donc le lieu de la double critique analysée par L. Boltanski et È. Chiapello : critique sociale et critique artiste. Ces deux versants de la critique dans les contre-cultures se structurent souvent autour des expressions artistiques : cela a été vrai des différents mouvements se réclamant du situationnisme, mais aussi du punk, ou plus tard des cultures hip-hop.

Se focalisant sur la contre-culture états-unienne des décennies 1960 et 1970, F. Turner nous explique comment ceux qu'il appelle les « nouveaux communalistes²⁶ », c'est-à-dire une frange importante de la jeunesse qui décide d'aller fonder des communautés dans les territoires les moins occupés du centre des États-Unis, sont devenus lecteurs du *Whole Earth Catalog*. Ce catalogue qui, comme son nom l'indique, contenait des productions très diverses, s'est développé en ouvrant les pages de ses éditions successives à ses lecteurs, qui pouvaient y présenter leurs outils, leurs lectures, leurs productions artistiques. Ainsi, le catalogue pouvait être parfois présenté comme un *medium* — un lien qui permet d'établir la discussion — entre les lecteurs plutôt que comme un média — au sens d'un média de masse, qui émet d'un éditeur vers un public²⁷. On peut d'ailleurs voir de façon très anachronique le *Whole Earth Catalog* comme du *crowdsourcing*^{*28} avant l'heure, dans la mesure où de nombreux articles étaient issus de contributions extérieures que l'équipe (restreinte) du catalogue sélectionnait et éditait. Pour S. Brand, il s'agit de « se réapproprier les produits du gouvernement et de l'industrie » et de les « transformer en outils²⁹ ». L'ordinateur fera partie des outils que les nouveaux communalistes seront invités à — et choisiront de — se réapproprier, parce que le catalogue aura fortement mis l'accent sur la cybernétique. Le mouvement vers l'ordinateur personnel et la mise en réseau des machines est accompagné par un discours produit par et pour la contre-culture. La publicité pour le *Macintosh* d'*Apple*, réalisée par Ridley Scott, et jouée lors du *Superbowl* de 1984³⁰, matérialise en images le passage (réalisé dans l'imaginaire de la contre-culture quelques années auparavant) de l'ordinateur quittant le monde de l'uniformisation et de la rationalisation pour devenir l'outil d'expressions individuelles. Le *Whole Earth Catalog*

26. *Ibid.*, p. 39.

27. pour une présentation plus explicite des différences que sous-tendent les vocables, voir 5.4 p. 243

28. Le *crowdsourcing* est une pratique qui consiste à confier du travail à une foule de personnes, chacune réalisant en général une tâche infime, en général via une plateforme sur Internet. Ce travail peut être rémunéré ou non, et peut servir la recherche scientifique comme l'intérêt d'entreprises privées. Le mot est un mot-valise constitué de *crowd* [la foule] et de *outsourcing* [délocalisation] sur lequel nous revenons en 6.3.4 p. 277.

29. *Ibid.*, p. 158.

30. R. SCOTT, réalisateur, 1984 (*Publicité Apple*), 1984.

aura très certainement contribué à initier ce mouvement quinze ans auparavant. La publicité montre une héroïne, sportive, colorée, vivante, qui entre dans un monde orwellien et défie une police uniforme et réveille l'ensemble des êtres passifs, amorphes et fades, lorsqu'elle jette un marteau dans un écran. Le *Big Brother* qui s'y exprimait laisse place à un souffle jusqu'alors interdit. L'ordinateur personnel est définitivement passé contre l'État, l'uniforme et *Big Brother* incarné à l'époque par IBM, selon *Apple* et une partie de la contre-culture.

La contre-culture contribue à la bascule de l'informatique d'un imaginaire bureaucratique et d'exploitation à un imaginaire de liberté et d'autonomie rapidement récupérés par les grands groupes informatiques qui miseront leur développement sur l'ordinateur personnel et plus tard, sur des services en ligne en revendiquant cet imaginaire contre-culturel. Mais les communs culturels ne découlent pas uniquement des imaginaires de l'informatique et des réseaux, mais bien aussi d'une question du rapport à la culture et aux arts.

2.1.2 Arts et recherche de la personnalité démocratique

Quels sont les apports de la contre-culture qui participent de la production d'imaginaires qui sous-tendent ceux des communs culturels, en dehors des représentations de la machine informatique ? Dans son histoire de la cyberculture, F. Turner s'intéresse assez ponctuellement au rôle des arts dans la contre-culture. S. Brand se trouve être en contact avec une scène artistique émergente qui refuse le mythe de l'artiste héroïque issu de la tradition romantique et s'inscrit pleinement dans la contre-culture. Développant l'anti-autoritarisme dans l'art ou à partir des préceptes zen³¹, qui ont largement influencé la contre-culture, des artistes comme Cage, Rauschenberg et Kaprow s'emploient à détruire le mythe d'un concepteur distinct et distant de son public, qui conçoit ses productions avant de les réaliser. « Ni l'artiste ni le spectateur ne sont "à part" ou supérieurs par rapport à la nature³² ». Plus loin, l'auteur explique que « Cage et Rauschenberg considéraient [...] la pratique artistique comme une collaboration égalitaire entre l'artiste, le public et les matériaux utilisés³³ ». Cette conception égalitaire du rapport au public est héritée d'une longue tradition d'une recherche de l'homme démocratique, menée dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale et de la guerre froide qui s'en est suivie.

La question s'est en effet posée, quelques années auparavant, durant et après la Seconde Guerre mondiale, à des anthropologues, des commissaires d'exposition et un ensemble de personnes mobilisées pour développer une propagande de guerre qui doit être efficace sans retirer aux citoyens leur esprit démocratique à une époque où les fascistes sont présents

31. ROSZAK, *op. cit.*

32. TURNER, *op. cit.*, p. 97.

33. *Ibid.*, p. 97.

partout, y compris aux États-Unis³⁴. À la question « comment former des personnalités démocratiques³⁵ ? », qui se présente à l'époque presque comme un oxymore (la démocratie étant, dans l'esprit de l'époque, la capacité de résistance à la (con)formation, notamment suite à la montée du fascisme en Allemagne), les chercheurs répondent par des propositions à travers lesquelles le spectateur est libre de naviguer³⁶. La réflexion débute à l'occasion de la parution d'un livre d'anthropologues³⁷, alternant les pages de photographies et des pages de légendes, pour exercer le regard anthropologique du lecteur. Ce principe d'un regard critique exercé par le spectateur libre dans sa navigation est repris dans des expositions anthropologiques, puis dans le cadre de la propagande de guerre. Des expositions sont donc conçues, dans lesquelles le spectateur peut circuler librement entre les objets exposés, exerçant par là sa capacité à produire une lecture autonome, donc le renforçant dans sa subjectivité individuelle, et non en le conformant à une masse, fût-elle de visiteurs à une exposition. La tension qui traverse la recherche de la personnalité démocratique et celle des communautés de la contre-culture (qui constitue les objets des deux ouvrages de F. Turner), est celle entre l'individuation comme processus structurant (pour produire des personnes démocratiques, pour réunifier la psyché) et la dimension collective (d'une nécessité pour l'État de conserver le moral en temps de guerre, ou pour une réalisation collective voire une émancipation, hors de l'autoritarisme et des contraintes de l'État). L'art a son rôle à jouer dans le refus d'une position surplombante de l'artiste sur sa production ou le public. Ces expérimentations font notamment le bonheur des étudiants du *Black Mountain College* et préfigurent des formes esthétiques nouvelles et significatives pour l'évolution de l'art, notamment la performance³⁸. Elles n'auront cependant qu'une influence limitée sur les mouvements contre-culturels.

Ainsi, on trouve dans la contre-culture une production esthétique et intellectuelle qui théorise un rapport au développement de la démocratie, de la liberté individuelle et collective. Cette importance de la liberté comme fondement de la personnalité démocratique a probablement participé d'un héritage multiple qui se revendique de la liberté, dont le sens va pourtant largement dériver dans toute la société. D'une liberté de naviguer, d'explorer, d'inventer qui transparait chez les artistes et anthropologues, la *Silicon Valley* a rapidement su recentrer son attention sur une liberté d'entreprendre, une liberté économique, qui peuvent aller à l'encontre des libertés des utilisateurs³⁹. Ce mouvement n'est pas nouveau ni spécifique à une zone géographique ou un secteur d'activité. On

34. F. TURNER, *Le cercle démocratique : le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques*, trad. par A. LEMOINE, Caen : C&F Éditions, 2016.

35. La traduction retenue dans la version française de l'ouvrage pour *democratic personality et democratic self* est le plus souvent « Homme démocratique ».

36. TURNER, *op. cit.*

37. G. BATESON et M. MEAD, *Balinese Character : a photographic analysis*, New York Academy of Sciences Special Publications 2, New York : New York Academy of Sciences, 1942.

38. E. GIRAUD et J.-P. COMETTI, *Black Mountain College : art, démocratie, utopie*, Arts contemporains, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2014.

39. TURNER, *op. cit.*

trouve dans l'histoire des écrits économiques une proximité dans le libéralisme entre sa dimension sociale et morale et sa dimension économique y compris au dépens de la liberté des autres. L'idéologie californienne s'incarne dans des personnes qui se revendiquent en même temps des idéaux contre-culturels et d'A. Rand, une théoricienne d'un individualisme radical. Les « utilisateurs » des services produits par la *Silicon Valley*, tout à la fois concepteurs de productions sociales, culturelles ou artistiques⁴⁰, qui les éditorialisent⁴¹, qui les consomment sont souvent désignés comme des communautés.

2.1.3 Le WELL : l'invention des réseaux sociaux numériques ?

Nous avons vu que le *Whole Earth Catalog* a contribué à familiariser les acteurs de la contre-culture avec l'informatique et à sortir la machine informatique d'un imaginaire essentiellement lié au travail et à la bureaucratie. Au milieu des années 1980, la très grande majorité des communautés fondées par les nouveaux communalistes a échoué et leurs membres sont retournés travailler dans les grandes villes des côtes. Dans le même temps, les réseaux se développent et les premiers outils permettant d'échanger à distance via les réseaux informatiques voient le jour. Comment s'est fait le passage au sein des héritiers de la contre-culture des communautés physiques aux communautés en ligne ?

F. Turner montre l'importance du passage en ligne avec l'ouverture du WELL qui prolongera en ligne l'expérience des communautés physiques. Celle du WELL prend ses racines tout à la fois dans les communautés des « nouveaux communalistes », dans celle des lecteurs du *Whole Earth Catalog*, mais aussi dans les BBS, plus utilisés par les universitaires au tout début des ordinateurs en temps partagés sur les réseaux. Le WELL constitue une forme de nouveau réseau social, en ligne, sans objectif concret (coordination dans le cadre du travail ou diffusion d'information, par exemple). Là où la contre-culture avait échoué à produire un Homme nouveau⁴², S. Brand voit alors les *hackers* et leurs pratiques comme la perspective souhaitable pour atteindre la réalisation des idéaux communalistes, où s'entremêlent la réalisation personnelle — hors du monde, de la bureaucratie —, vie professionnelle et émancipation collective.

40. Nous reviendrons sur le travail des utilisateurs en 4.2 p. 183.

41. L'éditorialisation* et la différence avec l'édition seront abordés à partir de la section 5.2.3 p. 234.

42. À l'instar de l'Homme démocratique évoqué plus haut, on pourrait noter la dimension problématique de l'« Homme » nouveau, auquel on aurait pu substituer le terme d'humain. Le choix a été fait de conserver cette forme, pour signifier l'intensification des inégalités que F. Turner évoquait lors d'une conférence donnée à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS) en 2015, sur l'essentialisme promu par de nombreux nouveaux communalistes. Bon nombre de ces communautés ont confirmé ou replacé les femmes dans des rôles genrés, de la façon « la plus conservatrice qu'il soit, au nom de l'absence de bureaucratie ». Voir *idem*, *Aux sources de l'utopie numérique*.

Selon F. Turner, le WELL hante les mondes sociaux contemporains, en ce qu'il laisse croire à la possibilité d'une communauté de consciences, rendue possible par la technologie. L'auteur rappelle aussi, lors de sa conférence⁴³, que le WELL est un formidable outil de construction de réseau professionnel et a une portée immédiatement économique et stratégique. Il fut en effet décidé que les journalistes auraient un accès gratuit au WELL, ce qui permit tout à la fois de leur faire écrire sur ce qui se passait sur le réseau, d'écrire sur le réseau lui-même, et d'y trouver un ensemble d'acteurs de l'industrie de l'électronique où ils accédaient donc à un ensemble d'informations utiles. Cet espace se définit tout à la fois comme un espace social relevant du loisir et du travail et un espace économique, sans dissociation, ce qui était aussi le rêve des nouveaux communalistes⁴⁴. F. Turner nous montre en somme que la contre-culture a nourri la cyberculture, et que la cyberculture a trouvé dans la contre-culture un ensemble de valeurs dans lesquelles elle a pu s'identifier.

Ainsi, si le WELL n'était pas le premier outil en ligne permettant d'échanger, il semble être le premier à avoir mélangé les communautés, à avoir fait l'objet d'une large médiatisation et à n'avoir pas d'objectif concret, autre que de créer en ligne des communautés, après l'échec des nouveaux communalistes.

Au-delà de l'approche historique qui nous aide à comprendre les rencontres et les parcours, nous aimerions nous concentrer sur quelques notions mises en avant dans la culture numérique contemporaine, héritière directe de cette cyberculture (dont le terme est quelque peu tombé en désuétude) et dont nous voulons montrer les liens à la contre-culture. Ces termes ont aussi une importance dans les discours produits par les acteurs de la culture libre et communs informationnels et les imaginaires qu'ils ont en partage. Qu'ont à voir les termes de communauté, de transparence et de partage, utilisés aujourd'hui avec ceux (et ce à quoi ils font référence) dans la contre-culture ? Quelle forme organisationnelle est promue et comment peut-on retracer son héritage politique ? Nous aborderons d'abord les termes du débat avant de conclure sur les formes organisationnelles et l'organisation politique et économiques qu'elles sous-entendent.

2.2 Les mots et leurs fins

Nous souhaitons dans les sections suivantes explorer les notions aujourd'hui centrales, dans la culture numérique, ce qu'elles charrient d'imaginaire et comment elles ont évolué ou plus précisément, comment l'usage qui en est fait a évolué — participant à créer de nouveaux imaginaires.

43. *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture.*

44. *Ibid.*

2.2.1 La douceur du nuage

Les réseaux, mais plus encore les discours qui y sont associés, peuvent laisser penser que nous avons affaire à un monde immatériel avec le numérique. L'économie numérique semble pouvoir se détacher des considérations matérielles, quand le *cloud* est présenté tel un nouvel *éther*. L'éther était une substance partout présente, mais impalpable, imaginée à tort par des physiciens du XIX^e siècle pour justifier les découvertes dans le domaine de l'électromagnétisme et notamment la circulation de la lumière dans le vide, qui leur semblaient impossibles à expliquer autrement⁴⁵. De façon similaire, la matérialité du réseau est souvent invisibilisée et un discours est produit, qui vise à rendre *magique*⁴⁶ les effets de ce réseau. Cette dimension éthérée produit des effets sur les biens symboliques et l'utilisation des plateformes et il nous semble alors nécessaire de se demander quelles peuvent être les raisons de cette immatérialité supposée. Pourquoi cette illusion se maintient-elle, et que recouvre-t-elle ?

On peut avoir l'impression que la vente sur Internet ne subit pas les limitations auxquelles sont soumis les magasins, à commencer par la place physiquement disponible dans les rayonnages. C'est même le point de départ du raisonnement que tient notamment C. Anderson à propos de ce qu'il appelle la longue traîne⁴⁷. Selon lui, les magasins matériels sont dépassés. Ses exemples sont ceux d'un loueur de DVD par correspondance (*Netflix*) et d'un vendeur de livre sur Internet (*Amazon*). La première critique qu'il est aisé de formuler est que dans les deux cas, les avatars commercialisés sont en réalité bien physiques. Ces livres et DVD sont bien stockés quelque part, souvent à l'abri des regards, et la dimension numérique de l'interface obstrue la réalité des entrepôts qui hébergent les avatars — et des travailleurs, eux aussi invisibilisés⁴⁸. Au-delà, la croyance d'un réseau immatériel feint d'ignorer la lourde matérialité des ordinateurs et les terres rares qui composent nos équipements de bureau, portables, téléphones, serveurs et les milliers de kilomètres de fibres optiques, de réseaux de cuivre qui couvrent le monde connecté⁴⁹.

45. Les physiciens à la fin du XIX^e siècle n'envisageaient pas que la propagation d'une onde dans le vide soit possible : comme le son se propage par l'entrechoc des molécules d'air qu'il fait vibrer, il fallait quelque chose entre le soleil et la terre que la lumière fasse vibrer pour se propager.

46. La magie est ici entendue au sens d'un phénomène inexplicable. De la même manière que la magie est faite de tours, c'est-à-dire d'effets donnant l'illusion de l'inexplicable à des rouages sciemment mis en place à cet effet, le *cloud* a un effet magique. La dimension magique de ce média vient fournir la troisième dimension (médiunmique) du *média* (en plus de sa dimension médiale et médiatique développées en 5.4 p. 243).

47. Nous discutons plus en détail de la longue traîne en 5.2.2 p. 230.

48. E. CAMUS, « Chez Amazon, les conditions de travail sont dignes du XIX^e siècle », dans : *Le Monde.fr, Économie* (16 déc. 2013).

49. Preuve en est l'excellent rapport récemment publié par l'ADEME et l'ARCEP sur les répercussions environnementales du numérique, qui a le double mérite de s'intéresser à l'ensemble des équipements (*data-center*, équipements réseaux et terminaux) sur l'ensemble du cycle de vie et de proposer une analyse multicritères qui ne s'arrête pas aux seuls effets de serre. Voir E. LEES PERASSO, C. VATEAU et F. DOMON, *Évaluation environnementale des équipements et infrastructures numériques en France - volet 2*, Paris : ARCEP et ADEME, jan. 2022.

L'immatérialité est alors une « notion-écran », comme le suggère G. Gomez-Mejia dans un article au sujet du *cloud*, utilisant un concept emprunté à B. Miège⁵⁰. Une notion-écran caractérise les notions floues, introduites par des « experts » ou des publicistes⁵¹, dont il nous faut faire le tri, mais plus encore « la critique au sens fort et, en réponse, la conceptualisation⁵² ». L'article de G. Gomez-Mejia est éclairant à plus d'un titre, puisque sa critique du *cloud* permet de faire celle de la notion d'immatérialité : ainsi, il explique que la terminologie du *cloud* — que nous étendons à l'immatériel qui relève de la même métaphore —, réduit les personnes utilisatrices à l'état de consommateurs, d'équipements terminaux, dont l'intelligence et la mémoire sont déportés, dans le nuage, ou si l'on analyse matériellement, dans des fermes de serveurs. L'auteur propose donc une définition fonctionnelle du régime du *cloud*, dans laquelle « le consommateur se sert de la puissance mise à disposition par un fournisseur via Internet⁵³ ». L'auteur nous montre ensuite comment cette image sert dans la théorie de la longue traîne de C. Anderson notamment — à réduire les outils informatiques à la puissance qu'ils peuvent déployer :

À l'aune de ces observations, le régime du « nuage » est celui du support informatique devenu un objet serviable, comme en témoigne le recours systématique à une définition de la notion-écran en termes de « services et solutions » utilisables par tout le monde⁵⁴.

Ces notions tendent en effet « à flatter davantage la puissance “calculatrice” des supports informatiques mis en réseau plutôt que leurs potentiels “communicationnels”⁵⁵ ». Au-delà de son rapport à l'utilisation de l'informatique, l'auteur nous explique que cette immatérialité « travaille la représentation de la relation entre les productions numérisées et les supports contenant, tout en accentuant une certaine liberté ou légèreté de consommation⁵⁶ ». L'immatériel est associé à la légèreté, la liberté, alors qu'elle suppose des infrastructures très lourdes, et des engagements, notamment relatifs à la cession de données personnelles qui ne cessent de faire l'actualité de ces dernières années.

C'est probablement une différence majeure avec les *hippies*, pour qui la question informatique, comme de façon plus large, le rapport aux outils, était guidée par un objectif de la réalisation personnelle. La problématique du *Whole Earth Catalog* était de présenter des outils, mais aussi leur utilisation à des fins communautaires et d'émancipation. Les nouveaux communalistes décidaient de faire un « retour à la terre », de réapprendre à produire et de se retrouver aux marges d'un monde dédié aux considérations matérielles,

50. G. GOMEZ-MEJIA, « De quoi le « nuage » est-il le nom ? Le statut des supports face aux régimes du cloud computing », dans : *Communication & langages* Vol. 2014. n°182 (déc. 2014).

51. B. MIÈGE, « L'édification des SIC : encore et toujours », Conférence Introductive au congrès de la SFSIC », dans : Congrès de la SFSIC, Rennes, 30 mai 2012.

52. *Ibid.*

53. GOMEZ-MEJIA, *op. cit.*, p. 82.

54. *Ibid.*, p. 82.

55. *Ibid.*, p. 82, les guillemets de l'auteur font référence à l'article célèbre de J. C. R. Licklider, « The Computer as a Communication Device ».

56. *Ibid.*, p. 85.

dans lequel ils ne se reconnaissaient pas. La pseudo-immatérialité dont il est ici question, permet de mettre en avant la facilité, la puissance, bref, l'outil dans ce qu'il a de fonctionnel, tout en faisant une réduction implicite des outils et réseaux informatiques à leur seule puissance et aux potentiels de consommation qu'ils offrent. La matérialité des *data centers*, des millions de kilomètres de cuivre et de fibre optique s'évaporent avec le nuage. Avec l'immatérialité, l'outil tant redouté par les militants de la contre-culture (une puissance de calcul au service de puissances économiques et politiques technocratiques) se pare désormais des atours de l'autonomie, de la possibilité pour chacun d'exprimer sa créativité, sans même devoir acquérir de maîtrise de l'outil informatique.

Avec l'immatériel et le *cloud*, nous assistons donc à un retournement complet du discours sur les ordinateurs en réseau ; l'appel à l'immatériel, parachève un long mouvement de réduction de l'outil informatique à un bien de consommation fonctionnel, pour la plupart de ses utilisateurs⁵⁷. Une autre notion est mobilisée par ces entreprises pour invisibiliser la complexité : la transparence.

2.2.2 Transparence et démocratie

Au début des années 1980 et face à la clôture du logiciel et du matériel dans le monde informatique, il est devenu urgent et important pour un petit nombre d'acteurs, de garantir la liberté offerte par cet outil entièrement reprogrammable. Pour garantir cette liberté, les licences libres ont été créées, qui garantissent « les libertés de l'utilisateur⁵⁸ ». La première condition est que le code source, c'est-à-dire le code écrit et lisible par des humains, soit accessible (le logiciel compilé est illisible et non aisément modifiable). Un premier affaiblissement politique du Libre fut l'idée d'*open source* qui ne met plus en avant des raisons politiques mais des raisons techniques (interopérabilité, efficacité, qualité du code et détection des erreurs, etc.). L'idée politique du Libre se retrouve cependant, affecté du préfixe *open*, dans les mouvements qui ont suivi : *open data*, *open government* etc., qui se fondent sur une idée de la transparence reposant sur le partage de l'information. Ainsi, le partage est perçu ici comme politique, dans la mesure où il semble être envisagé comme préalable à un rapport acceptable à l'État, ou à l'informatique. Dans les deux cas, cette approche se fonde sur une critique de l'outil qui trouve ses racines dans la contre-culture et s'étend à une critique politique, elle aussi semblable à celle de la contre-culture. Comme le dit S. Broca :

57. voire pour tous, quand il s'agit des *smartphones* et autres tablettes, dont la puissance de calcul est immense, mais réservée à des applications autorisées seulement, et dont la complexité est invisibilisée.

58. FREE SOFTWARE FOUNDATION, *Gnu General Public Licence V.3*, Gnu.org, 29 juin 2007, URL : <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html> (visité le 20/11/2018).

Il s'agit ici de mettre l'idéal de libre circulation de l'information en adéquation avec de nouvelles pratiques citoyennes, faisant pièce à la monopolisation de la chose politique par quelques-uns. Dans la perspective défendue par La quadrature du Net, cela passe par la conception d'outils technologiques favorisant la diffusion d'une forme d'expertise citoyenne et la construction de nouvelles médiations entre les citoyens et leurs représentants⁵⁹.

À travers la volonté politique d'ouverture du code puis des données, les militants du Libre expriment donc une volonté politique que l'on peut rapprocher, dans une certaine mesure, des idéaux des communautés de la contre-culture états-unienne. L'idée de l'*open data* reprend le flambeau contre-culturel et s'organise pour lutter contre ce que T. Roszak a nommé la technocratie. Ce « terme péjoratif désignant un système politique régi et contrôlé par des techniciens, les citoyens ayant été tenus à l'écart⁶⁰ ». Dans les différentes initiatives de l'*open*, il s'agit encore de fournir une critique, voire une expertise citoyenne, qui permette à chacun de s'émanciper. Cette expertise est nécessairement liée à l'accès à l'information, d'où la nécessité d'une transparence.

Ce discours de l'*open* atteint son paroxysme dans l'injonction de transparence : le discours techniciste et en particulier le discours sur Internet fait revivre cette vieille utopie de la bonne administration de la société, dont S. Broca propose une brève histoire littéraire et théorique⁶¹. L'auteur nous rappelle que « [c]e discours est de l'ordre du mythe, parce qu'il occulte la conflictualité sociale⁶² ». Ce mythe est aussi constitutif de modèles de société qui portent l'empreinte du positivisme technologique, comme le crypto-anarchisme ou la *Liquid Democracy*.

Le premier est un mouvement politique anarchiste, dont le programme pour atteindre le communisme repose sur, d'après l'auteur du manifeste crypto-anarchiste : le chiffrement, les monnaies numériques, les réseaux anonymes, les pseudonymes numériques, aucune connaissance, les marchés de réputation et d'information, les marchés noirs et l'effondrement des gouvernements⁶³. On perçoit ici les prémices des mouvements qui ont amené, quelques années plus tard, aux crypto-monnaies (*Bitcoin*[†] notamment) mais aussi plus largement les monnaies ou contrats basés sur la *blockchain*^{*}. La transparence est requise pour les États. Au contraire, on pousse l'opacité pour les citoyens, par le chiffrement, qui doit

59. BROCA, *op. cit.*, p. 188.

60. BOURSEILLER et PENOT-LACASSAGNE, *op. cit.*

61. BROCA, *op. cit.*, p. 191-198.

62. *Ibid.*, p. 193.

63. T. C. MAY, *The Crypto Anarchist Manifesto*, 22 nov. 1992, URL : <https://activism.net/cypherpunk/crypto-anarchy.html> (visité le 22/10/2018).

mener à l'effondrement des gouvernements. Ces mouvements revendiquent — consciemment ou non — un espace social dénué de pouvoirs, où tous seraient des pairs égaux. Cette description ressemble furieusement au marché idéal des économistes néoclassiques, qui serait rendu possible par la technologie⁶⁴.

Liquid democracy est quant à lui un ensemble d'outils, qui visent à rendre possible par la technologie des formes de démocratie directe dans un système représentatif, ou pour le formuler comme le fondateur de l'ONG [*non-profit*] qui a créé le logiciel :

Liquid Democracy combine les avantages de la Démocratie Directe et de la Démocratie Représentative et crée un système de vote vraiment démocratique qui donne le pouvoir [*empowers*] aux électeurs de voter directement sur certains sujets ou de déléguer leur pouvoir de vote à un tiers de confiance⁶⁵.

Dans les deux cas, on est face au mythe de la machine (ou en l'occurrence du réseau des machines), capable de faire advenir les conditions d'une démocratie ou d'un marché parfaits car transparents — non nécessairement dans le fonctionnement même puisque la *blockchain* anonymise les transactions, mais bien dans la structure qu'ils mettent en place : le mode de vérification des transactions anonymes est un protocole ouvert et l'implémentation logicielle est *open source*. Ce positivisme technologique est parfois pondéré par la volonté, non pas de réduire la démocratie à un logiciel, mais de le proposer comme le meilleur outil pour organiser cette nouvelle forme démocratique. Reste que la machine et le réseau sont au cœur de cette vision, qui préfère ignorer les déséquilibres notoires dans l'accès à ces réseaux, entre ceux qui ont les machines suffisamment puissantes et ceux qui n'en ont pas du tout et la dissymétrie entre ceux, capables de vérifier que le code fait ce qui est prévu ou d'implémenter un choix politique dans le code, et la plupart des utilisateurs qui ne le peuvent pas. Ces dispositifs n'ont pas — encore ? — envahi la politique traditionnelle. À l'exception de certains groupes nationaux du *Parti Pirate* qui ont adopté

64. C'est évidemment nier le rôle du Capital dans ce nouveau monde, où mettre à disposition de la puissance-machine — ou plus récemment sur un réseau concurrent, d'immobiliser du capital — sur le réseau *blockchain* permet d'en retirer de la monnaie d'échange (on appelle cela « miner », puisque le vocabulaire des crypto-monnaies a été travaillé pour garder un parallèle avec l'or). Certaines très grosses entreprises ont donc décidé de dédier des *data centers* entiers à cette pratique, pariant sur la volatilité des monnaies et la possibilité de spéculer. Cette même volatilité fait que le *Bitcoin* est aussi intéressant sur les banques qui tentent d'en comprendre les variations afin de pouvoir spéculer elles aussi sur ses variations. Voir par exemple K. ROONEY, *Goldman Sachs CFO calls speculation about bitcoin 'fake news'*, 6 sept. 2018, URL : <https://www.cnbc.com/2018/09/06/goldman-sachs-cfo-calls-reports-of-shutting-down-crypto-desk-fake-news.html> (visité le 22/10/2018).

65. D. SCHIENER, *Liquid Democracy : True Democracy for the 21st Century*, Medium, 23 nov. 2015, URL : <https://medium.com/organizer-sandbox/liquid-democracy-true-democracy-for-the-21st-century-7c66f5e53b6f> (visité le 22/10/2018), Les majuscules sont dans le texte original. L'outil (et l'ONG) sont en effet nommés comme le mode d'organisation qu'elles doivent rendre possible.

un logiciel similaire appelé *Liquid Feedback* développé par une association nommée *Public Software Group* (dont le *motto* semble emprunté aux communalistes : « pour un monde meilleur⁶⁶ »), ce type d'outils reste essentiellement utilisé pour des chantiers de politiques participatives à l'échelle d'un petit territoire, ou autour d'un projet donné.

Mais ces deux exemples ne résument pas les espoirs fondés dans la « démocratie Internet ». Les wikis, les blogs et, plus anciens, les BBS ou le WELL, ont été envisagés comme pouvant remplir cette fonction. Les années 2000 ont été un moment de croyance forte dans la « démocratie Internet » dont il nous faut rester critiques. Il nous faut donc mettre en perspective et pondérer cet enthousiasme, même s'il est partiellement retombé depuis cette période, la dernière occasion de constater l'écart entre la théorie et la réalité étant probablement les confinements liés à la pandémie récente). Apprendre de l'histoire est probablement aussi une excellente manière de remettre de la perspective sur les discours enthousiastes autour d'une technologie qui devrait nous permettre de régler tous les problèmes. C'est exactement ce que propose P. Flichy qui nous rappelle de façon opportune, qu'un nouveau *medium* fit son apparition à la fin du XIX^e siècle, qui devait nous permettre d'établir les conditions d'une grande discussion démocratique, car il était pour la première fois envisageable que chacun puisse donner son avis, être écouté par tous, grâce à une nouvelle technologie permettant à tous d'émettre et de recevoir à bas coût : la radio⁶⁷. Les développements de la radio, qui passèrent par la réservation nationale des fréquences décidées par les États, puis donnèrent lieu à des monopoles d'utilisations ensuite vendus essentiellement à des radios à but lucratif et la quasi-disparition des radios amateurs (ces passionnés d'électronique, capables de fabriquer des émetteurs-récepteurs radio et de communiquer les uns avec les autres), est particulièrement riche pour penser l'évolution de l'informatique et de son potentiel démocratique, malgré certaines réserves. En effet, Flichy évoque seulement à la fin de son raisonnement le fait que les fréquences radio sont en nombre limité, ce qui rend possible les monopoles, quand Internet ne connaît quasiment aucune limitation physique similaire : le réseau peut recevoir toujours plus d'émetteurs sans que l'on observe de saturation ou de perturbation⁶⁸. Pour autant, c'est à l'endroit de l'imaginaire d'une technologie capable de nous redonner *plus* de démocratie, ou une *vraie* démocratie ou plus largement un *monde meilleur*, que l'article et la démonstration de l'échec de la radio, analysée avec un siècle de recul, sont pertinents. L'exemple de la radio est en cela d'autant plus stimulant qu'elle tient même, dans les années 1950, une place centrale dans la critique des médias par l'école de Francfort, qui questionne le rôle des médias dans la propagation du nazisme, du fascisme et d'autres idéologies totalitaires⁶⁹.

66. PUBLIC SOFTWARE GROUP, *Public Software Group e. V. · LiquidFeedback*, 2017, URL : https://www.public-software-group.org/liquid_feedback (visité le 22/10/2018).

67. P. FLICHY, « Technologies fin de siècle : l'Internet et la radio », dans : *Réseaux* n°100 (2000).

68. On pourrait objecter le manque d'IP*, c'est-à-dire de possibilités d'adressage sur le réseau, mais l'arrivée prochaine de la fin des IP* telles qu'on les connaît (IPv4) donne lieu à de nouvelles spécifications (IPv6) et à de nouvelles manières de gérer le manque à venir.

69. Nous revenons sur ce lien entre *medium* et démocratie en 5.1.2 p. 214 et ensuite.

La transparence fondée uniquement sur la technique et la transparence du protocole et non nécessairement des données qui transitent — à l'image de l'urne transparente qui recueille les enveloppes fermées — est une condition importante pour avoir un débat démocratique serein. À l'inverse, il faut prendre garde à une tendance — forte dans le cas de l'outil informatique — à la délégation aux outils de la puissance de remise en cause (ou de garantie) d'une organisation politique. Pour le dire autrement, l'urne est transparente pour permettre à *chacun* de contester une décision ; l'urne ne suggère, n'organise ou ne décide rien. La transparence a donc pris le sens de transparence des organisations politiques qu'elle permet de mettre en place (dans le meilleur des cas) où auxquelles elle vise à se substituer.

Le terme de « transparence » a aussi subi une mutation dans les usages. On le retrouve, à la fin de la décennie 2000, associé à une idée relativement opposée de son usage précédent. On y évoque une « expérience utilisateur transparente » pour signifier qu'un programme réalise une opération, sans que l'utilisateur n'ait besoin de faire quoi que ce soit. Par exemple, une application peut automatiquement trier des photos en fonction des sujets qui y apparaissent ou des métadonnées (lieux, dates, personnes, etc.), ou synchroniser des fichiers sans action de l'utilisateur. La transparence recouvre alors ce que les défenseurs du Libre nomment plus souvent une boîte noire : c'est-à-dire un ensemble d'algorithmes ou de programmes dont on ne connaît pas le fonctionnement. Une métaphore pourrait être une machine, qu'à défaut de pouvoir démonter, on ne pourrait pas voir. Seul ce qui y entre et ce qui en sort serait visible. Comme des transformations sont survenues sans que la personne n'agisse ou même ne puisse le voir, l'utilisation de transparence signifie ici invisibilité, ou plus exactement opacité, puisqu'au final cette machine est cachée. De façon paradigmatique, S. Poslad dans un livre portant sur les relations homme-machine, au regard des caractéristiques de la machine, assimile la transparence à l'opacité, quand il affirme que « de nombreux systèmes sont transparents, ou cachés, pour l'utilisateur⁷⁰ ». Ce qui est rendu « transparent », c'est-à-dire invisible, c'est la complexité. Il s'agit d'un changement majeur dans l'informatique et dans l'histoire de son utilisation comme outil. Il est désormais pourvoyeur de services, de produits finis. La complexité croissante de ses systèmes est désormais dissimulée et le *cloud* déjà analysé plus haut, participe de ce mouvement. L'informatique n'est plus, pour la majorité des utilisateurs, l'outil d'exploration, d'expérimentation idéalisé dans la partie « *Whole systems* » du *Whole Earth Catalog*, outil modulable capable de boucles de rétroaction, qui sont au cœur de la réflexion cybernétique et réjouissent les amateurs de bidouille (*hack*). L'expérience transparente est

70. S. POSLAD, *Ubiquitous computing : smart devices, environments and interactions*, Chichester : Wiley, 2009, p. 9.

celle d'un utilisateur envisagé comme passif, désirant seulement que tout fonctionne⁷¹ bien loin du *hacker*. C'est aussi celle qui demande le moins de compétences techniques et a donc contribué à la popularisation de l'informatique personnelle : le compromis proposé par l'industrie informatique entre une machine entièrement reprogrammable mais à forte complexité et une machine fermée avec peu de complexité, tend de façon drastique vers le second pôle⁷².

La question de la transparence a même été déformée, au point d'être retournée contre les utilisateurs, puisque non contents de laisser leurs données aux plateformes, les utilisateurs doivent, selon ces dernières, faire preuve de « transparence » dans leur comportement. Interrogé par une chaîne d'information états-unienne, le Président directeur général (PDG) de *Google*, Eric Schmidt répondait en 2010 : « Si vous faites quelque chose que vous souhaitez garder secret de tout le monde, peut-être ne devriez-vous pas le faire en première instance⁷³ ». Depuis les révélations relatives à la surveillance de masse réalisée par les États-Unis à partir de 2013⁷⁴, qui mettait à profit les données d'un certain nombre de plateformes pour une surveillance d'État généralisée, le terme de transparence s'applique essentiellement à la question de l'utilisation des données par les plateformes⁷⁵ ou ses partenaires⁷⁶. Celles-ci essaient donc de naviguer entre les impératifs des textes législatifs relatifs à la protection des données personnelles, ceux des utilisateurs qui doivent leur faire suffisamment confiance pour continuer à confier à ces plateformes leurs productions et leurs données et les objectifs de rentabilité que ces entreprises se sont fixés. C'est au nom de cette confiance nécessaire qu'elles s'imposent une transparence, qui prend ici un sens intermédiaire, puisque ce qui est révélé est globalement à la discrétion de la plateforme.

La question de la transparence, initialement orientée contre l'opacité de l'État dans la critique formulée par la contre-culture états-unienne, a été perpétuée dans un ensemble d'idéaux politiques, dans lesquels la technique était au cœur d'une asymétrie renversée : opacité pour l'individu et transparence pour l'État. Par les outils informatiques (*Open Data*, cryptographie, outils de vote et de débats en ligne) l'objectif est d'atteindre une

71. *Apple*, dans ses *keynotes* ou ses communiqués de presse utilise le slogan *it just works!* [Ça marche, tout simplement !] pour signifier que l'utilisateur est dégagé de la complexité, par exemple de la synchronisation entre les appareils et le *cloud*. Pour une illustration, voir *APPLE*, *Apple Introduces iCloud*, Apple Newsroom, 6 juin 2011, URL : <https://www.apple.com/newsroom/2011/06/06Apple-Introduces-iCloud/> (visité le 20/11/2018).

72. Là encore, on peut penser aux *smartphones* et tablettes — et aux technologies des réseaux mobiles — qui sont des ordinateurs bridés, pour arriver à un niveau de simplicité extrême (par exemple dissimulant toute erreur du système).

73. CNBC, réalisateur, *Google CEO Eric Schmidt on privacy*, 2009, La version originale initialement visionnable sur le site de la CNBC (<https://www.cnbc.com/video/2009/12/29/googles-privacy.html>), mais peut être trouvée sur *Youtube*.

74. G. GREENWALD, « XKeyscore : NSA tool collects 'nearly everything a user does on the internet' », dans : *The Guardian* (31 juil. 2013).

75. *GOOGLE*, *Google Transparence des informations*, 2018, URL : <https://transparencyreport.google.com/?hl=fr> (visité le 23/10/2018).

76. *FACEBOOK*, *Q&A on Ads and Pages Transparency*, Facebook Newsroom, 28 juin 2018, URL : <https://newsroom.fb.com/news/2018/06/qa-on-ads-and-pages-transparency/> (visité le 23/10/2018).

meilleure voire une *vraie* démocratie. La transparence a aussi pris un sens contraire à ces objectifs initiaux et à l'idéal politique, puisqu'il s'agit de masquer la complexité de la machine informatique et de ses rouages à l'utilisateur. En appelant « transparence » ce qui est en réalité une opacification, on perçoit que le terme porte deux significations non réductibles l'une à l'autre et qui appellent d'autant plus de prudence lorsque l'outil informatique est censé être la condition, voire le moteur du développement démocratique d'une organisation⁷⁷. Certains travaillent donc à éviter la logique de la boîte noire, notamment par le logiciel libre. Au-delà du niveau politique, la question du Libre trouve donc aussi des échos éthiques.

2.2.3 Partage et don

La question du partage, corrolaire de l'*open* ou du *free software*, a d'abord été portée par des artisans du logiciel. On parle ainsi de « logiciel libre » en français, qui est une traduction, pour une fois préférée à l'original⁷⁸ de *free* dont un des inconvénients est de laisser planer une ambiguïté entre les deux sens du terme en anglais (libre et gratuit), donnant régulièrement lieu à une nécessaire distinction entre « *free as in free speech, not as in free beer*⁷⁹ ».

Le discours sur la libre circulation de l'information trouve en effet une déclinaison à l'échelle de l'individu dans la notion de partage. Dans l'univers du Libre, il s'agit de choisir une licence qui, au lieu de mobiliser le droit de propriété intellectuelle à des fins de réservation pour soi des usages possibles, va autoriser pour tous certains usages (lire le code, s'en servir pour un autre logiciel ou pour concevoir un autre bien symbolique, le commercialiser et commercialiser des versions dérivées, par exemple). L'idée de partage n'est pas entendue comme une remise en cause radicale de la propriété, mais comme une possibilité offerte, une forme de don. Reprenant un dicton enfantin le *motto* « *sharing is caring* »⁸⁰ incarne ce discours du partage, qui forme selon S. Broca un *ethos* propre au monde du Libre⁸¹.

Le partage semble constituer une forme de don. On peut alors être tenté comme cela a été fait plusieurs fois de regarder le Libre comme un don, avec à l'esprit les approches de M. Mauss. L'anthropologue, auteur de *l'Essai sur le don*, propose de se tourner vers des sociétés dans lesquelles le don constitue une forme structurante de la société (s'il évoque les travaux d'autres anthropologues en Mélanésie et en Polynésie il s'intéresse

77. Rappelons que les machines à voter, par exemple, utilisées largement aux États-Unis et à titre expérimental en France sont des boîtes noires, extrêmement simples d'utilisation, et ont donc une expérience utilisateur transparente, mais pas du tout un fonctionnement démocratique transparent.

78. Il est courant de voir dans le monde anglophone des occurrences de l'acronyme *Free* libre *open source software* (FLOSS) dont le « L » réfère bien au mot français afin de clarifier les termes.

79. Que l'on pourrait traduire « *free* [libre] comme dans "liberté d'expression" et non comme dans "bière gratuite". BROCA, *op. cit.*, p. 21 ».

80. Littéralement « Partager c'est prendre soin ».

81. *Ibid.*

particulièrement à trois tribus d'Amérique du Nord). Dans ces groupes humains, donner représente une triple obligation sociale. Il faut en effet donner, mais aussi accepter le don et le rendre, ultérieurement et, idéalement, davantage que ce qui a été reçu. Que le don soit fait à une autre tribu, ou qu'il constitue un sacrifice (quand des richesses sont détruites, le *Potlach*), le don constitue donc une obligation sociale, qui participe à la circulation des biens, des droits et des personnes que rythment ces cérémonies. L'auteur fait aussi le lien avec les survivances dans plusieurs sociétés, de ces formes d'obligations mutuelles collectives qu'il envisage comme antérieures au contrat, qui prend une forme plus interindividuelle. Le don est à la fois gratuit (sans quoi il ne s'agit plus d'un don) et à la fois une forme socialement et philosophiquement contrainte, que l'auteur nomme « prestation totale ».

Peut-on mobiliser M. Mauss pour expliquer les comportements des contributeurs du Libre? C'est par exemple ce que suggère N. Oliveri qui défend le mouvement du Libre comme relevant du don⁸². L'auteur n'est pas le seul à mobiliser l'anthropologue pour tenter de trouver une forme de justification sociale du travail gratuit et des formes d'obligations sociales dans la culture libre⁸³ ou la culture *hacker*⁸⁴. Ces auteurs envisagent les contributions à la culture libre (dans le logiciel, mais pas uniquement) comme un don ou un partage. Les deux ont pourtant des portées différentes. Ainsi, le don est toujours envisagé dans sa dimension sociale : ici non plus, donner n'est pas un acte complètement désintéressé. Il est au contraire mobilisé dans des formes complexes d'organisations sociales, reposant sur des obligations mutuelles. M. Mauss nous explique à propos du *Potlach* que celui qui se défait du plus de richesses matérielles (le plus souvent en les détruisant) est celui qui reçoit le plus de prestige. La question du prestige pourrait être rapprochée de la réputation comme mesure des profils en ligne⁸⁵ et l'on pourrait en ce sens envisager le Libre comme don⁸⁶. Toutefois, comme N. Oliveri nous le rappelle, dans la plupart des cas, la réciprocité qui découle de l'obligation sociale dans le don, étudié par M. Mauss, n'a pas lieu dans le monde du Libre ; pour des raisons techniques (bien peu de ses utilisateurs sont capables de contribuer au code d'un logiciel libre par exemple) mais pas uniquement. De façon similaire, les productions symboliques sous licences libres sont grandement réutilisées, mais ne donnent pas nécessairement lieu à des réinterprétations et les communautés d'usage sont souvent virtuelles (au sens d'un potentiel non actualisé). L'obligation sociale est rarement une contrainte, dans la mesure où l'on rencontre une asymétrie entre le concepteur et les consommateurs dans la plupart des cas. L'assimila-

82. OLIVERI, *op. cit.*

83. M. STUDER, « Culture du don dans le logiciel libre », 2004.

84. CORIS, *op. cit.*

85. La réputation prend diverses formes dans divers projets libres : un nombre d'étoiles sur certaines plateformes, un nombre de *followers* sur d'autres, ou de façon plus formalisée, des rôles définis dans la communauté, attribués au mérite (cooptation sur certains forums) et/ou gagnés lors d'élections (dans les projets *Debian*[‡] et *Wikipédia* notamment).

86. Nous revenons sur le don technologique en 6.3.2 p. 273.

tion du Libre au don est probablement ambitieuse, dans un contexte où les obligations réciproques ne sont plus des enjeux de guerre et de paix entre des groupes sociaux. Les communs ne sont probablement pas non plus à analyser sous l'angle du don. Les obligations mutuelles y relèvent en effet beaucoup plus du contractuel, qu'il soit écrit ou non, que d'obligations sociales.

Sur les plateformes, les utilisateurs ne sont pas invités à donner. Le déplacement est subtil, mais nous sommes invités à partager. On retrouve cette idée du partage dans le Libre, qui porte alors une signification différente. Est-ce que le commun culturel passe par le partage, et le cas échéant, de quoi ? La polysémie du terme peut-elle expliquer son importance à l'intersection de la culture libre et des plateformes ? Pour répondre à ces questions, il nous faut comprendre comment le mot a évolué et pourquoi est-il autant utilisé avec des interprétations à ce point divergentes.

N. A. John, propose une analyse, en anglais sur le verbe « *share* » (et son gérondif « *sharing* ») dont les conclusions peuvent être transposées, car la démonstration est tout autant valide en français. N. A. John nous explique que le verbe « partager » [*share*] signifie initialement répartir en plusieurs parts : ainsi, le sens premier du terme recouvre un jeu à somme nulle, puisqu'il concerne la répartition de biens rivaux : des biens, des terres, ou même des avatars physiques de biens symboliques peuvent être partagés. Cette ressource rare peut aussi être le temps. Ainsi, et c'est un exemple important dans l'histoire de la culture informatique, les premiers ordinateurs étaient-ils « en temps partagé », puis il s'est agi de plus en plus de partager l'espace disque⁸⁷. Dans les deux cas, ce qui est mis en partage était effectivement rival. Il était en effet plus pertinent de faire un ordinateur à un million de dollars, partagé entre cinq personnes que cinq ordinateurs à 200 000 dollars⁸⁸. Les utilisateurs se répartissaient donc des plages horaires, comme c'est encore le cas avec les supercalculateurs aujourd'hui. Selon l'auteur, le partage est donc constitutif de l'histoire de l'informatique. Un autre exemple se retrouve dans la culture du *shareware*, ces logiciels mis à disposition sur Internet, au moins en démonstration ou en version limitée.

Mais le terme « partage » recouvre aussi un sens pris au XIX^e siècle, par exemple, dans l'expression « partager ses sentiments ». Il ne s'agit pas ici d'un partage au sens d'une division, mais bien d'un partage au sens d'une communication. Enfin, nous explique N. A. John, le terme de partage est connoté comme une valeur très positive, contre laquelle il est complexe de lutter. Qui pourrait justifier de refuser le partage ? L'injonction au

87. N. A. JOHN, « Sharing and Web 2.0 : The emergence of a keyword », dans : *New Media & Society* Vol. 15. n°2 (mar. 2013), p. 170.

88. N. A. JOHN, « File Sharing and the History of Computing : Or, Why File Sharing is Called "File Sharing" », dans : *Critical Studies in Media Communication* Vol. 31. n°3 (27 mai 2014), p. 202.

partage est d'ailleurs d'autant plus difficile à refuser qu'elle fait appel à des préceptes appris dès le plus jeune âge (partager ses jouets ou son goûter); N. A. John évoque d'ailleurs un essai de Y. Benkler dont le titre (« Sharing Nicely ») fait référence à un vocabulaire enfantin (le terme *nicely*, littéralement « gentiment »)⁸⁹.

N. A. John montre que le mot a subi une transformation dans les utilisations qui en ont été faites au début des années 2000, en analysant des données archivées des sites Internet à dimension sociale (qu'il s'agisse de plateformes de mise à disposition de vidéos, photos, textes, ou d'un RSN comme *Facebook*, ou plus précisément d'un mélange des deux, puisque la plupart des plateformes mêlent ces deux usages). Le terme *share* (partage) y est utilisé au sens (datant des modernes) de « communiquer ». Mais l'auteur montre que l'objet de cette communication devient floue dans le temps : « *Share your world!, Share your life!*⁹⁰ ». Il ne s'agit plus ici de communiquer des émotions, une idée ou une production, mais de partager « notre monde », quoi que cela puisse recouvrir. L'auteur voit même apparaître des formes nouvelles d'usage du mot *share*, dans lequel l'objet du partage a carrément disparu avec des slogans tels que « *Socialize. Share. Discover. Create*⁹¹ » ou « *Share & communicate*⁹² ». Nous rejoignons donc l'auteur dans son analyse quand il affirme qu'une des raisons de la généralisation du terme de *share* à travers les différents RSN réside dans :

[...] sa connotation positive d'égalité, d'identité et de don, en combinaison avec ses résonances avec ce qui est perçu comme le mode approprié de communication entre personnes intimes. Plus sommairement, partager est associé à des relations sociales positives, tel que dans l'expression populaire « Partager, c'est prendre soin » [*sharing is caring*], que les réseaux sociaux numériques se sont appropriées pour imprégner leurs services des implications positives du terme⁹³.

Aussi le terme de partage a-t-il servi à légitimer les RSN et ce nouvel usage du terme « partager » recouvre en réalité plusieurs sens tels que « “participez à ce site”, tout en recouvrant une palette d'activités sur ces sites, telles que mettre à jour ses statuts, charger ses photos, commenter celles des autres, recommander des liens, etc.⁹⁴ ». Ce qui est plus problématique et qui n'a pas échappé à N. A. John, c'est la dimension mystificatrice de l'usage du mot reposant sur deux idées : d'abord dans une rhétorique simpliste qui suppose que « plus on partage (sans objet), plus on contribue à l'amélioration du monde⁹⁵ » et

89. *Ibid.*, p. 205.

90. Littéralement « Partagez votre monde! Partagez votre vie! ».

91. Littéralement « Socialisez. Partagez. Découvrez. Créez ».

92. Littéralement « Partagez et communiquez ».

93. JOHN, « Sharing and Web 2.0 », p. 176.

94. *Ibid.*, p. 174.

95. *Ibid.*, p. 177.

dans l'assimilation de la commercialisation des données à du « partage ». On est ici au cœur du rêve d'un réseau mondial qui irrigue les communautés *hippies* converties par le *Whole Earth Catalog* à la cybernétique : les réseaux et la circulation de l'information par le partage sont *en eux-mêmes* la condition d'un monde meilleur.

Mais cette « mystification » a un deuxième versant : ces mêmes réseaux, mis en place et gérés par de grosses entreprises, utilisent aussi le terme de partage pour définir la pratique de commercialisation des données des utilisateurs, en les désignant dans leurs conditions d'utilisations comme « les informations que nous partageons » ou dans les paramètres de confidentialité : « nous ne partageons pas d'information sur vous avec d'autres sans avoir reçu votre permission ». Cette deuxième mystification du partage pousse le terme encore plus loin de son sens initial. « Partager » signifie ici « vendre » ou au mieux « monétiser », « valoriser ».

Car partage signifie aussi valorisation, et pas seulement des données des utilisateurs. C'est ainsi que de très nombreuses vidéos sur *Youtube* se terminent par une invitation au partage. La reconnaissance sur la plateforme passant notamment par des données chiffrées (nombre de vues, nombre de *likes*, etc.), le partage est essentiel. De même, le partage est une manière de valoriser financièrement, dans la mesure où l'effectivité d'un message sur les RSN passe par la virulence du *buzz*, que l'on mesure avec les mêmes données de partage et de *likes* et de l'accélération des échanges. C'est d'ailleurs ce qui fonde l'existence même des influenceurs, ces personnalités issues des RSN, qui intéressent grandement les marques, car elles peuvent jouer le rôle du conseil, de la recommandation, du bouche à oreille, et ainsi avoir une grande importance dans la réception par les consommateurs d'un produit.

Deux autres acceptions du partage sont à dénombrer, qui nous intéressent cependant moins dans le cadre de notre étude : la conception du partage évoquée plus haut s'est étendue à la sphère des biens matériels avec la prétendue « économie du partage ». Ce qui s'avère être au mieux un concept à géométrie variable et au pire une fabulation étend l'idée du partage à toute transaction entre deux individus, avec ou — beaucoup plus rarement — sans intermédiaire à but lucratif⁹⁶. Ces plateformes de « désintermédiation » ne sont pas le propos de notre travail, mais le partage y est souvent présenté comme écologique ou social et humain, tandis que les plateformes, pour des raisons d'exploitation économique, incitent non sans ironie, à multiplier les produits et services mis en partage. Le discours du partage a aussi spontanément émergé des acteurs dans la lutte pour le droit à échanger des fichiers et contre la dénomination de pirates, introduite par les industries culturelles et leurs représentants⁹⁷.

96. J. SCHOR, *Debating the Sharing Economy*, oct. 2014.

97. JOHN, « File Sharing and the History of Computing ».

L'idée de partage, centrale dans la pensée politique du Libre, a donc elle pris des directions diverses. Initialement dévolue à la répartition en parts, ou à la communication d'une émotion, d'une idée, le partage a, petit à petit, perdu son objet, afin de devenir une injonction en propre, intrinsèquement liée à l'objectif commercial des plateformes, orienté vers la collecte d'un maximum de données, source directe de revenus avec la publicité ou indirecte pour optimiser les algorithmes, donc vendre plus. Le partage est même utilisé par les plateformes pour nommer le fait de commercialiser l'accès aux données des utilisateurs. Le partage, parce qu'il est connoté très positivement et parce qu'il est intrinsèquement lié à l'histoire de l'informatique, est très utilisé, mais avec des significations qui fluctuent et tendent de plus en plus vers un processus économique — ou au minimum de valorisation. Le partage est donc un mot extrêmement versatile, puisqu'il se retrouve dans des contextes où il reflète une lutte pour un espace non-marchand relevant du don et dans d'autres où il sert à justifier précisément le domaine du marchand. Les mondes du Libre et du commun présupposent parfois que le partage fonde la communauté. Mais il nous faut nous arrêter désormais sur cette communauté pour en déterminer encore une fois la pluralité des significations qui coexistent.

2.2.4 Réseaux sociaux et communauté

Le terme de communauté a été maintes fois défini en sociologie, mais aussi utilisé par un ensemble d'auteurs, sans que ce qu'il recouvre soit nécessairement clair ou avec des significations multiples. Nous n'allons pas tenter ici de naviguer dans les très nombreuses définitions de « communauté », ou d'en forger une supplémentaire. Nous allons toutefois, en repartant de quelques-unes de ces définitions et des usages nombreux du mot, tenter de circonscrire son évolution et de comprendre comment un terme envisagé par les nouveaux communalistes pour se décrire eux-mêmes dans leur refus d'un monde déterminé par la rationalité froide de l'État et du marché, a pu devenir un mot-clé du *marketing* à l'ère numérique.

La plupart des textes portant sur les communautés font référence à *Communauté et société* de F. Tönnies. Le sociologue allemand, contemporain de M. Weber et E. Durkheim, y propose une distinction entre communauté [*Gemeinschaft*] et société [*Gesellschaft*]. La première serait, selon F. Tönnies, au début de toute chose :

Tout être humain naît dans une famille, sur un sol et dans une communauté. Les liens de sang, le rapport à un territoire et l'entourage constituent le cadre du début de toute vie humaine. On ne choisit donc pas sa communauté. La communauté est une donnée sociale immédiate⁹⁸.

98. I. LACHAUSSÉE, « La communauté : Ferdinand Tönnies et la sociologie allemande », dans : *Communication et organisation* n°52 (1^{er} déc. 2017), p. 16.

Cette communauté est donc en quelque sorte, naturelle, ou primitive. Elle tend d'ailleurs à perdre de son importance du fait de la modernité. La société est, selon le sociologue allemand, ce qui vient du fait de cette modernité.

L'industrialisation et la formation des « masses », les prolétaires des villes, sont les causes, sont le signe du délitement des structures sociales traditionnelles et l'avènement d'une nouvelle ère sociale⁹⁹.

Les deux termes de cette opposition, qui pourraient, de façon anachronique, être qualifiés d'idéal-types, fondent l'importance de la sociologie, puisque la question sociale découle de la société et de l'éloignement qui est le produit des organisations « naturelles ». En cela, F. Tönnies est très proche de plusieurs autres sociologues allemands ou français de son temps.

On peut tenter de lire les communautés néo-communalistes à la lumière du sociologue allemand, notamment de par leur taille :

L'entente dans la communauté résulte de l'acceptation de la place de chaque membre, a priori, dans un groupe de petite taille, comme la famille, le voisinage, le petit village¹⁰⁰.

De même, on peut retrouver dans de nombreuses communautés la dimension spirituelle envisagée par F. Tönnies¹⁰¹. Que ce soit par la fondation de communautés dans des territoires ruraux et éloignés¹⁰² ou dans un rapport renouvelé (même si non-dit) à la tradition et à l'essentialisation, les nouveaux communalistes ont produit des communautés que l'on peut encore analyser avec F. Tönnies. L'idée des communautés « virtuelles » ou, pour utiliser des termes plus actuels, « en ligne », est en revanche plus difficile à concevoir avec le sociologue allemand : des membres sans proximité territoriale, familiale ou spirituelle réunis en ligne, souvent autour d'intérêts communs.

Après une exploration des significations possibles du « virtuel », S. Proulx et G. Latzko-Toth cherchent des appuis théoriques plus récents pour situer les communautés en ligne. Ils trouvent ces appuis, notamment dans la « communauté imaginée » de B. R. Anderson. Si l'auteur utilise le terme pour travailler sur les imaginaires nationaux, S. Proulx et G. Latzko-Toth y font appel pour montrer que des communautés imaginaires peuvent se former par des *media*¹⁰³ qu'ils qualifient de *many to many*¹⁰⁴, donc par Internet qui est

99. *Ibid.*, p. 15.

100. *Ibid.*, p. 17.

101. S. PROULX et G. LATZKO-TOTH, « La virtualité comme catégorie pour penser le social. L'usage de la notion de communauté virtuelle », dans : *Sociologie et sociétés* Vol. 32. n°2 (2000), p. 111.

102. Il s'agissait d'un éloignement des villes et les communautés ignoraient souvent les populations locales D. DIEDERICHSEN et A. FRANKE, (dir.), *The Whole Earth : California and the disappearance of the outside*, Berlin : Sternberg Press ; Haus der Kulturen der Welt, 2013, p. 44.

103. Le terme *media* est à comprendre comme le pluriel de *medium* et à différencier des médias (entendus comme « médias de masse »). Nous explicitons le choix des termes, repris de T. Bardini et de Y. Citton en 5.4 p. 243.

104. Littéralement « de beaucoup à beaucoup », c'est-à-dire non centralisés comme l'est par exemple la presse papier (ou un auteur écrit pour beaucoup de lecteurs).

le premier d'entre eux. On peut ainsi, selon les auteurs, « considérer au moins certains types d'agrégats sociaux en ligne comme des communautés modernes — quoique non nécessairement politiques — au sens d'B. R. Anderson¹⁰⁵ ». Ces communautés imaginaires sont en ce sens virtuelles, qu'elles n'existent qu'en puissance, qu'elles ne sont que des potentiels.

C'est une position que l'on retrouve chez P. Levy ou de façon moins clairement définie, chez H. Rheingold. Le premier nous explique ce qu'il entend par virtualisation. En simplifiant le propos parfois dense de l'auteur, la virtualisation est le mouvement inverse à ce qui est traditionnellement envisagé : l'actualisation, qui va des virtuels à l'actuel. P. Levy envisage donc que l'outil numérique (notamment) rende possible l'exploration de virtuels à partir de l'actuel¹⁰⁶. Plus simplement, H. Rheingold envisage que le numérique permette, d'une certaine manière, d'actualiser les communautés imaginées : dans de nombreux cas, on ne peut rencontrer des gens qui partagent des passions très spécifiques que sur Internet, dans des communautés données. Ces communautés imaginées trouvent alors une actualité, même si celle-ci ne correspond pas nécessairement au but premier initial ou annoncé¹⁰⁷. Dans les deux cas, la dimension « virtuelle » des communautés n'empêche en rien qu'elles soient réelles et chez P. Levy, elles n'en sont que plus riches (parce que les virtuels sont nécessairement multiples et plus foisonnants que l'actuel). C'est aussi cette même vision de la communauté imaginée que l'on retrouve de façon non explicite chez C. Anderson, avec l'idée que l'on peut vendre un bien symbolique par Internet, qui n'aurait pas trouvé preneur dans un lieu physique (un magasin, un cinéma, en *un lieu*) : il existe certainement une communauté spécifique, pour le marché de niche correspondant, qui ne pourra être réunie virtuellement que par Internet, car elle ne sera que très rarement réunie en un seul lieu physique¹⁰⁸.

Ici encore, le terme de communauté a vu sa signification se déplacer. Avec l'apparition des plateformes, des occurrences du terme vont servir à désigner un public. On parle alors de la communauté d'un *Youtuber*. On parle aussi de communautés pour désigner un ensemble de personnes qui partagent une utilisation d'un service ou consomment les productions d'un même concepteur (le fil *Twitter*[†] ou l'abonnement *Instagram*), voire depuis peu, de l'ensemble des personnes qui le produisent (la communauté des conducteurs *Uber* ou des livreurs *Deliveroo*[†]).

105. PROULX et LATZKO-TOTH, *op. cit.*, p. 112.

106. LEVY, *op. cit.*

107. N. d' ALMEIDA, I. de LOURDES OLIVEIRA et Â. SALGUEIRO MARQUES, « Communauté, sociabilité et bien commun : approche internationale. Introduction », dans : *Communication et organisation* n°52 (1^{er} déc. 2017).

108. C'est probablement aussi la même idée qui préside aux communautés en puissance que nous avons évoquées en 1.3.1 p. 72 et envers laquelle nous conservons les réserves alors émises.

On pourrait donc s'interroger sur ce qui fait la communauté sur les plateformes. Est-ce la possibilité de « dialogue¹⁰⁹ » (offerte par le *medium*) qui laisse à penser qu'il y a un échange ? Cette communauté existe-t-elle organisée autour de la personne qui produit les biens symboliques, ou seulement autour des biens eux-mêmes ? Ces communautés sont capables de concevoir énormément de productions et de valeur : retranscription et sous-titrage, traductions¹¹⁰, etc. Comment bénéficie-t-elle de cette richesse créée ?

La production de valeur des « communautés » est au centre de l'intérêt d'un certain nombre d'entreprises : par exemple, *Google* avait essayé avec *Youtube Hero* d'amener des bénévoles à faire un travail de modération¹¹¹. Devant la controverse¹¹² créée par la possibilité offerte à des bénévoles de modérer gratuitement des productions, en échange de plus d'outils pour modérer et du droit de connaître ou de tester en avance les produits de la firme, la vidéo de présentation du programme¹¹³ et le site dédié¹¹⁴ ont été retirés. La modération est d'ailleurs au cœur d'une des premières prises de conscience que la communauté pouvait être productrice de valeur — et pas seulement symbolique ou culturelle, mais bien aussi de valeur d'échange. Ainsi, T. Terranova constate dès 2000 que des bénévoles (sur un forum de support pour AOL) ou des contributeurs à un journal (comme le *Huffington Post* qui reposait entièrement sur les contributions bénévoles) se sont constitués en communautés qui ont produit de la valeur. On parlera ensuite de « sagesse des foules¹¹⁵ », de *crowdsourcing*¹¹⁶ de *wikinomics*¹¹⁷, etc. Ces économies reposent sur la capacité à constituer une communauté, qui n'est pas seulement une communauté de consommateurs, mais peut participer à toute ou partie de la production. C'est le cas sur *Wikipédia*, mais c'est aussi le cas sur de nombreux projets, dont la valorisation est captée par des tiers (en général les propriétaires des plateformes qui organisent les contributions de la communauté).

109. Le dialogue est plus ou moins avancé et se déploie dans un spectre allant du *like* ou de la note à des vrais échanges (forums, vidéos en réponse) en passant par les inénarrables commentaires.

110. V. GUILLIER, « Ce que le commun fait aux industries des biens symboliques », dans : *L'alternative du commun*, sous la dir. de C. LAVAL, P. SAUVÊTRE et F. TAYLAN, Colloque de Cerisy, Paris : Hermann, 2019.

111. YOUTUBE OFFICIAL BLOG, *Growing our Trusted Flagger program into YouTube Heroes*, Official YouTube Blog, 22 sept. 2016, URL : <https://youtube.googleblog.com/2016/09/growing-our-trusted-flagger-program.html> (visité le 15/11/2018).

112. Un aperçu de la controverse a été documentée sur un site communautaire dédié aux mêmes et à leur contextualisation : DOPESMOKER, *YouTube Heroes Controversy*, Know Your Meme, 22 sept. 2016, URL : <https://knowyourmeme.com/memes/events/youtube-heroes-controversy> (visité le 15/11/2018).

113. YOUTUBE HELP, réalisateur, *Getting Started with YouTube Heroes*, 20 sept. 2016, la vidéo initiale a été retirée, mais une copie est visionnable sur https://archive.org/details/youtube-Wh_1966vaIA.

114. Le site <https://heroes.youtube.com> renvoyait vers un ensemble de pages sur le site d'aide et à la plateforme créée pour les « heroes ».

115. J. SUROWIECKI, *The Wisdom of Crowds : why the many are smarter than the few and how collective wisdom shapes business, economies, societies, and nations*, 1^{re} éd., New York : Doubleday, 2004.

116. J. HOWE, « The Rise of Crowdsourcing », dans : *Wired* (1^{er} juin 2006).

117. D. TAPSCOTT et A. D. WILLIAMS, *Wikinomics : how mass collaboration changes everything*, New York : Portfolio, 2006.

Le marketing s'est même saisi pleinement de ces communautés et enjoint les marques de constituer de telles communautés. Il s'agit d'organiser le bouche à oreille, la consommation ou la production. Citant pour les uns une « récente étude » sans fournir de source¹¹⁸, pour les autres une « formule » d'un autre auteur¹¹⁹, des auteurs en marketing affirment que les gens partagent plus leurs opinions négatives que leurs opinions positives, relatives à une marque ou à leur expérience d'un produit. C'est avec cette idée en tête qu'il faut constituer une « communauté », ou quelque chose qui en a l'apparence : « Selon le principe de la réciprocité, dès lors que les marques prouvent être à l'écoute de leurs fans, ces derniers vont alors développer un sentiment d'appartenance à la communauté¹²⁰ ». L'étude distingue ainsi les membres passifs, qui viennent pour s'informer, et les membres actifs, qui seront de véritables ambassadeurs. Il n'est jamais trop tôt pour constituer une communauté — avant même la constitution de la *startup*, suggèrent même F. Barès et B. Cova¹²¹. Ces communautés contribuent donc à l'« expérience » du consommateur. L'article précise ainsi le rôle de l'entreprise vis-à-vis de cette communauté :

La valeur de lien, c'est ce que vaut l'offre de l'entreprise dans la construction ou le renforcement des liens, même éphémères, entre consommateurs. Certaines entreprises présentent ainsi des offres à forte valeur de lien qui, par la mise en relation d'individus, forment le socle d'une approche communautaire. Il s'agit de concevoir une offre non pour le fameux consommateur isolé, roi du marketing traditionnel, mais pour des consommateurs qui vont vivre ensemble l'expérience offerte par l'entreprise¹²².

Il est à noter que la spiritualité si présente chez les nouveaux communalistes de la contre-culture états-unienne dans leur refus de la technocratie, trouve dans ces nouvelles communautés de consommation un renouveau signifiant :

Ainsi, « [s]elon les approches qualifiées d'« intégratives », la confiance est envisagée à la fois comme : une croyance ; et/ou une attente ; et/ou un sentiment ; et comme une intention de comportement¹²³ ». Il semble ainsi que la constitution de ces communautés repose en effet sur une « croyance », qui elle-même justifie et rend importante l'action d'« évangéliser d'autres membres¹²⁴ ». Pour ce faire, les auteurs recommandent de « semer la « graine tribale »¹²⁵ ». Il est important que le consommateur se sente intégré à la communauté,

118. A. DUBUQUOY, « Les paradoxes du consommateur 2.0 », dans : *L'Expansion Management Review* Vol. 143. n°4 (2011), p. 12.

119. H. AKROUT et S. CATHALO, « Relation entre fans et marques sur Facebook. Quels fondements pour un management efficace des Communautés Virtuelles de Marques ? », dans : *La Revue des Sciences de Gestion* Vol. 272. n°2 (2015), p. 31.

120. *Ibid.*, p. 38.

121. F. BARÈS et B. COVA, « Mettez une communauté dans votre start-up ... dès la conception de votre projet ! », dans : *Gestion* n°42 (2017).

122. *Ibid.*, p. 91.

123. AKROUT et CATHALO, *op. cit.*, p. 33, nous soulignons.

124. BARÈS et COVA, *op. cit.*, p. 90.

125. *Ibid.*, p. 91.

afin qu'il soit *fidèle* (à la marque)¹²⁶. Un conseiller en communication, dans une revue de gestion, évoque avec moins de prudence l'importance de cette communauté, donnant *Apple* comme exemple d'une entreprise « communautaire par essence », précisant que la marque a su « entretenir un véritable culte. Presque une religion ». L'auteur évoque aussi les « fans idolâtres¹²⁷ ». Non sans cynisme, il évoque l'importance de fonder ces communautés. « Ce processus passe par une action de communication classique, voire par de l'achat d'espace [publicitaire] sur *Facebook* même. Il n'y a pas de miracle. Il n'y a aucune magie dans les réseaux sociaux, sauf pour l'utilisateur¹²⁸ ». Aussi, la dimension religieuse, voire magique, en tout cas irrationnelle, qui est aux fondements d'une communauté de consommateurs, est tout entière orientée vers la marque, ses produits et plus du tout vers une quelconque transformation du monde. On notera que ces clients sont nommés « partenaires "fans"¹²⁹ ». Ce vocable place le consommateur en position de partenaire de la firme et fait écho à celui qui présente le salarié en « collaborateur », qui remplace la subordination par des nouveaux rapports entre travail et Capital¹³⁰.

La communauté est donc un concept, qui a lui aussi vécu de nombreuses évolutions sémantiques et subsiste dans une ambiguïté quant au sens qu'il recouvre. Dans ce cas comme dans les précédents, une certaine cohérence avec l'idée initiale est conservée. Idéalement fondée autour des ressources et naissant de l'organisation collective (communautés d'usages), la communauté est pourtant recherchée, voire cultivée « hors-sol » ou plus précisément sur des sols : ceux des plateformes, ou ceux du marketing des firmes du numérique. *Exit* les prières au soleil sous un dôme géodesique, les communautés sont idéalement organisées autour d'un culte voué à la marque, organisé par ses apôtres (fans) et ses évangélistes (salariés ou non). La communauté prend donc à son tour de multiples sens quand elle est mobilisée par divers acteurs. Si la catégorie peut initialement être mobilisée pour désigner des groupes humains qui ont une passion mutuelle ou collaborent à un objectif partagé, nous avons aussi vu qu'elle est transformée pour donner l'illusion d'une appartenance commune à un ensemble de consommateurs, les fédérer et construire un rapport émotionnel, voire quasi-religieux à une marque, un concepteur de biens symboliques, un « influenceur ». Cette approche mobilise la dimension irrationnelle, probablement aussi tribale, qui propose alors de substituer aux appartenances historiques qu'évoquait F. Tönnies des appartenances factices produites à des fins lucratives. Ici encore le terme investi durant la contre-culture, transformé par le WELL, puis par un ensemble de discours produit par les RSN, subsiste mais à l'inverse de l'idéal contre-culture qui l'a inspiré. On a vu que les termes ont été détournés jusqu'à être vidés de leur sens. Ces évolutions ne

126. *Ibid.*, p. 38.

127. DUBUQUOY, *op. cit.*, p. 13.

128. *Ibid.*, p. 14.

129. AKROUT et CATHALO, *op. cit.*, p. 39.

130. M. BRANCA SÓLIO, « Les stratégies du discours néolibéral au XXI^e siècle dans le champ du travail : le rôle du collaborateur et du coworking », dans : *Communication et organisation* n°52 (1^{er} déc. 2017).

sont pas le seul fait des acteurs de la *Silicon Valley* ou même des mondes informatiques. Mais ce constat interroge sur la possibilité de s'organiser avec les outils numériques, qui semblent, à l'issue de cette exploration, tournés contre les valeurs d'émancipation et d'individuation qui animaient les idéaux contre-culturels. Comment les commun culturels qui naviguent entre ces multiples imaginaires progressivement vidés de leurs sens, peuvent-ils s'organiser ?

2.3 S'organiser avec ou contre la technostucture

La question de l'organisation est une question centrale de la contre-culture. T. Roszak affirme dans *Vers une contre-culture*, que la jeunesse s'organise contre la technocratie, concept qu'il forge pour définir l'« ennemi » face auquel « les tactiques conventionnelles de la résistance politique ont seulement une place marginale¹³¹ ». La technocratie est « la forme sociale dans laquelle la société industrielle atteint le pic de son intégration organisationnelle¹³² ». Or, l'auteur affirme que les clivages traditionnels (Républicains / Démocrates, *Tories* et *Labor*, communistes / gaullistes en France, ou même socialistes / capitalistes¹³³) sont transcendés par la nouvelle opposition d'une jeunesse (contre-culturelle) contre la technocratie. Cette idée que la rationalisation à l'extrême touche les organisations étatiques comme les plus capitalistes, a trouvé une réactualisation dans la critique de la bureaucratie par D. Graeber¹³⁴. Dans les deux cas, c'est une forme de rationalisation jusqu'à l'absurde qui est dénoncée. Dans les deux cas, aussi, l'État comme les entreprises capitalistes sont une part du problème, ou en tout cas ne s'opposent pas sur ce point.

La technostucture est un terme dont l'usage remonte justement à la contre-culture des années 1970 et a servi à formuler une critique de la technologie au service du pouvoir et du contrôle du travail, et plus encore de la société. Cette critique a été retournée, comme nous l'avons vu précédemment, et l'informatique personnelle a été présentée et perçue comme un outil d'émancipation et, une fois connectée aux autres, d'auto-organisation. La question des communs culturels, qui relèvent aussi d'une forme d'auto-organisation et d'émancipation, et qui ne peut ignorer la technique numérique, ne peut être approchée sans étudier ce dont elle hérite, notamment sur le plan des imaginaires, de la contre-culture. Mais le commun relève aussi, nous l'avons vu, d'une critique du capitalisme, et la réappropriation libérale des technologies interroge aussi ce projet d'émancipation. Est-il (encore) possible d'utiliser ces technologies pour viser l'émancipation ? Enfin, la critique

131. T. ROSZAK, *Vers une contre-culture : réflexions sur la société technocratique et l'opposition de la jeunesse*, Paris : Stock, 1970, p. 4.

132. *Ibid.*, p. 5.

133. *Ibid.*, p. 8.

134. D. GRAEBER, *Bureaucratie*, trad. par F. CHEMLA et P. CHEMLA, Arles : Actes Sud, 2015.

contre-culturelle s'est concentrée majoritairement sur la question d'un rapport à la vie, à l'imaginaire, plus que sur les conditions de travail ou la question des salaires. Contre la masse se construit une critique du désenchantement et de l'inauthenticité. Comment cette critique a-t-elle été intégrée ensuite aux produits des entreprises de la *Silicon Valley* ?

2.3.1 Auto-organisation

La question de l'organisation collective est importante dans la contre-culture, avec un idéal d'horizontalité dans les relations. L'objectif était de remettre en cause l'entièreté de la société, jugée malade. Si la remise en cause est effectivement passée par la trilogie drogue (LSD), musique (rock) et sexualité (libérée)¹³⁵, elle s'incarne aussi dans des idéaux de société qui se propageront ensuite dans le cyberspace, « [...] un monde dans lequel hiérarchie et bureaucratie auraient été remplacées par la poursuite collective et éclairée de l'intérêt de chacun¹³⁶ ». B. Loveluck rappelle que, depuis ses origines avec Arpanet dans les années 1960, jusqu'aux récents discours sur l'« économie collaborative » qui inclut l'émergence de l'informatique personnelle des années 1970 ou les autoroutes de l'information des années 1990, « l'informatique en réseau a été traversée par un schème qui a très largement contribué à son succès : sa capacité à encourager l'auto-organisation¹³⁷ ».

C'est bien cette capacité à encourager (ou rendre possible) l'auto-organisation qui est au centre des communs informationnels, de la culture libre et de la cyberculture. Au cœur des préoccupations du *Whole Earth Catalog*, on retrouve les *Whole systems*, ou systèmes complets dont les pages se nourrissent des publications des cybernéticiens¹³⁸. L'autonomie par l'auto-organisation est toujours en question.

En 2012, M. Bauwens affirme que les organisations rendues possibles par l'outil informatique, oscillent entre horizontalité et verticalité : verticalité du fait de la capacité donnée par Internet de toucher un très large public ; horizontalité par la capacité de ce public à répondre — notamment via les UGC. Pour autant, Internet n'est pas envisagé comme un média de masse vers la masse. L'auteur nous précise rapidement que les acteurs existants vont devoir s'adapter et qu'il va exister une nouvelle verticalité. Il ne s'agit donc pas de faire disparaître la verticalité au profit de la seule horizontalité et d'un idéal utopique d'un grand village mondial ; M. Bauwens envisage l'émergence d'une diagonalité, qui combinerait la verticalité et l'horizontalité¹³⁹. Cette représentation géométrique peu claire correspond à la vision d'une économie qu'il nomme économie P2P, souhaitée et attendue par l'auteur et qui fait écho à Y. Benkler et sa production par les pairs reposant sur les communs [*commons-based peer production*]*. Selon le rapport de M. Bauwens,

135. BOURSEILLER et PENOT-LACASSAGNE, *op. cit.*, p. 130-135.

136. TURNER, *op. cit.*, p. 51.

137. B. LOVELUCK, « Internet, une société contre l'État ? », dans : *Réseaux* n°192 (15 oct. 2015), p. 2.

138. *Whole Systems* était une des sept catégories qui constituaient le *Catalog*.

139. M. BAUWENS, *Synthetic overview of the collaborative economy*, Orange Labs, 2012.

l'objectif semble être d'arriver à des modèles économiques ouverts [*open business models*], où la participation des utilisateurs sert le commun, tout en arrivant à capter la richesse. Si l'auteur montre qu'une telle organisation est possible, il échoue à démontrer comment elle peut prendre une part plus importante, face à l'économie des plateformes. Le rapport ne démontre donc pas qu'une économie P2P est généralisable, mais tout au plus qu'elle est possible et souhaitable, selon des objectifs politiques finalement peu définis. Là encore, les ordinateurs en réseaux semblent aussi appeler une tendance « naturelle » au partage. À la différence d'une économie sociale et solidaire, qui fonde sur l'éthique ou la morale exogènes à l'économie traditionnelle les conditions d'une économie particulière, cette production entre pairs, qui vise à passer outre les entreprises capitalistes dans l'organisation industrielle et marchande, semble fondée sur la possibilité technique du partage de l'information.

Comme nous l'avons évoqué auparavant, la question de l'auto-organisation par les ordinateurs en réseaux est complexe. B. Loveluck propose trois idéal-types qui fondent une « véritable *axiologie de la libre circulation de l'information* en contexte numérique¹⁴⁰ » :

- La captation, qui envisage « l'organisation de l'information (et par extension du réel) est produite de manière immanente à partir des flux d'information eux-mêmes¹⁴¹ » ;
- La dissémination, qui « vise au contraire à déconcentrer les flux d'information à partir d'un retour aux ambitions qui ont animé l'Internet des origines en tant que réseau distribué » selon lesquelles « un certain nombre de contraintes et d'incitations sont intégrées dans l'architecture¹⁴² » ;
- L'auto-institution qui se construit autour du Libre (souvent autour du logiciel) qui « s'équipe de procédures formalisées plus ou moins abouties (en fonction de la taille des projets — la vaste majorité rassemblant par ailleurs assez peu de contributeurs), telles que des mécanismes de discussion, de vote, ainsi parfois que des règles formelles de gestion des conflits et de distribution des pouvoirs¹⁴³ ».

Il est à noter qu'un seul de ces idéal-types replace les organisations humaines au cœur des échanges d'information, c'est-à-dire semble envisageable pour évoquer le commun. Pour autant, tous ces mouvements sont profondément entrelacés avec le libéralisme. Comme l'auteur l'exprime en des termes foucaaldiens, l'économie politique « est fondamentale-

140. LOVELUCK, *op. cit.*, p. 14, l'auteur souligne.

141. *Ibid.*, p. 16.

142. *Ibid.*, p. 17.

143. *Ibid.*, p. 18.

ment ce qui a permis d'assurer l'autolimitation de la raison gouvernementale » qui, selon B. Loveluck « se trouve profondément remodelée en contexte numérique¹⁴⁴ ». Si l'auteur identifie là aussi plusieurs moments dans le rapport de l'économie politique informationnelle, il observe que :

[l]es instruments classiques du libéralisme – l'individualisme juridique et l'État de droit, la poursuite de l'intérêt individuel et les mécanismes du marché – se voient ainsi complétés et dans certains cas remplacés par une construction socio-technique complexe fondée sur l'informatique connectée¹⁴⁵.

L'auteur suggère donc que l'idée libérale d'un *mieux* gouverner, qui s'assimilerait à un *moins* gouverner, a trouvé dans les systèmes socio-techniques de nouveaux développements. Au cyberspace est « prêté une capacité d'autodétermination absolue¹⁴⁶ ». Cette capacité d'autodétermination constitue un imaginaire fort qui supporte pourtant mal la confrontation à la réalité, qui plus est après le passage accéléré au numérique qui a vu l'ensemble des entreprises du numérique s'enrichir et gagner en importance durant la pandémie, sans qu'on voit un pendant en termes d'auto-organisation ou d'auto-détermination.

B. Loveluck en arrive presque à développer le parallèle avec le néolibéralisme décrit par M. Foucault dans *Naissance de la biopolitique*. M. Foucault nous décrit comment l'ordolibéralisme allemand a pensé, après la Seconde Guerre mondiale, la possibilité d'un marché là où il n'y avait plus d'État et a même conçu la fondation d'un État *par* le marché. M. Foucault nous explique que l'ordolibéralisme dépasse le simple libéralisme et passe d'un « *moins* gouverner est un *mieux* gouverner » à un État fondé dans sa légitimité même par le marché :

[...] au lieu d'accepter une liberté de marché, définie par l'État et maintenue en quelque sorte sous surveillance étatique, — ce qui était, en quelque sorte, la formule de départ du libéralisme : établissons un espace de liberté économique, circonscrivons-le et laissons le circonscrire par un État qui le surveillera —, eh bien, disent les ordolibéraux, il faut entièrement retourner la formule et se donner la liberté de marché comme principe organisateur et régulateur de l'État, depuis le début de son existence jusqu'à la dernière forme de ses interventions. Autrement dit, un État sous surveillance de marché plutôt qu'un marché sous surveillance de l'État¹⁴⁷.

Si l'objectif n'est pas d'organiser l'État mais de définir les conditions d'une auto-organisation, il semble y avoir dans les discours produits sur Internet une absence unanime de remise en cause d'une vision « naturalisée » du réseau et des données, organisée autour de cette axiologie de la libre circulation de l'information.

144. *Ibid.*, p. 6.

145. *Ibid.*, p. 5.

146. *Ibid.*, p. 10.

147. M. FOUCAULT, *Naissance de la biopolitique : cours au Collège de France (1978-1979)*, Hautes études, Paris : EHESS ; Gallimard ; Seuil, 2004, p. 120, et voir toute la démonstration p. 105-125.

Cette forme « naturelle » apparaît comme nouvelle et inconnue aux gouvernements des États qui ne comprennent pas ce nouveau monde, comme l'affirme J. P. Barlow dans *A Declaration of the Independance of Cyberspace*¹⁴⁸. Cette affirmation est cohérente avec l'idée que la libre circulation des données, doit définir les bornes de l'État et non l'inverse. Une autre vision, complémentaire, vient imposer, par la circulation des données une transparence qui doit permettre d'en limiter les actions néfastes¹⁴⁹.

Dans tous ces cas, la liberté de l'information est compatible avec le libéralisme, comme principe organisateur d'un État, et la libre circulation informationnelle peut donc même être envisagée comme le principe organisateur du marché (et donc de l'État). C'est ainsi que B. Loveluck analyse Y. Benkler :

l'économie-réseau inclut le marché et l'idéal d'autonomie qui l'accompagne, mais elle doit également le dépasser pour tenir compte de la dimension non-marchande de certaines formes d'échange rendus possibles par les réseaux d'information (ce qui implique de préserver les communs)¹⁵⁰.

L'auteur clôt son article sur les formes divergentes que peuvent prendre les trois formations idéales-typiques évoquées plus haut : entre utopie informationnelle auto-organisée et paradis capitaliste fondé sur la seule captation, le paradigme libéral de l'économie politique informationnelle ne répond pas nécessairement aux idéaux du Libre ou des communs informationnels et reste dans une ambiguïté relative à la nature commerciale, lucrative ou non, des différentes organisations collectives. On est donc face à un principe d'organisation qui anime un certain nombre d'acteurs d'Internet — partisans du Libre, *commoners*, — mais aussi les acteurs à but lucratifs — espace au sein duquel doit exister une liberté supérieure, qui est celle de l'information (le célèbre *motto* « *information wants to be free* » [l'information veut être libre]), qui doit organiser l'économie-réseau (néolibérale), qui elle-même continue de structurer l'État. Cet axiome partagé, même s'il est défendu différemment par les multiples acteurs peut expliquer leurs convergences d'intérêts dans certains combats politiques ou la convergence entre la droite ultra-libérale états-unienne et les techno-libertariens dans les années 1990, autour de la figure de Newt Gingrich¹⁵¹.

L'usage de la cybernétique dans l'organisation collective a aussi été envisagée dans des États mettant en place des économies planifiées et non libérales. Un des exemples les plus avancés est probablement *Cybersyn*, lancé en 1971, peu après l'arrivée au pouvoir d'Allende, et arrêté après le coup d'État de Pinochet, sans avoir jamais été réellement opérationnel¹⁵². E. Morozov remarque que ce système relevait d'un objectif politique,

148. J. P. BARLOW, *A Declaration of the Independance of Cyberspace*, 2 août 1996.

149. B. Loveluck évoque *Wikileaks* et l'importance de la transparence pour son médiatique fondateur Julian Assange. LOVELUCK, *loc. cit.*

150. *Ibid.*, p. 12.

151. Le *Bitcoin* et les monnaies décentralisées et plus largement les mouvements crypto-anarchistes et autres *cypherpunks* qui en ont théorisés la nécessité se sont souvent montrés proches de ces mouvements ultra-libéraux et opposés à toute forme de réglementation, notamment sur Internet.

152. E. MOROZOV, « *Cybersyn*, une machine à gouverner le Chili », dans : *Vanity Fair* n°19 (jan. 2015).

permettre une économie planifiée adaptée en permanence à la réalité de la production, fondamentalement différent des *Big Data** actuelles. On peut aussi noter avec l'auteur qu'elle relève de la même croyance cybernétique, que le flot d'informations peut servir à arriver à une auto-organisation. Dans le cas de ce socialisme élu et après une vague de nationalisations d'entreprises, l'idée était d'abord d'aider le gouvernement à adapter la planification, mais aussi d'aider les usines à comprendre et à résoudre leurs problèmes à leur échelle (selon le principe de subsidiarité) et de donner, dès leur conception¹⁵³, accès aux outils de supervision nationale aux travailleurs pour les impliquer dans la planification. L'information devait donner l'état de l'appareil industriel du pays, afin de permettre de calculer les effets futurs des choix faits sur un aspect donné de la production. Selon E. Medina, *Cybersyn* était un système initié et organisé par l'État, pour la réussite du socialisme démocratique¹⁵⁴. Il ne s'agit donc pas réellement d'auto-organisation, dans la mesure où, même si la technologie (dans le cas de *Cybersyn*, des Téléx en réseau reliés à un ordinateur central) sert à l'organisation, elle semble dans l'expérience plus être utilisée au service d'un État central que de l'auto-organisation — quand bien même, d'après l'auteur, cet État mène une politique au service de sa population et le socialisme vise théoriquement la dissolution de l'État dans une forme d'auto-organisation des travailleurs. Une différence notable avec les technologies et le discours néolibéraux est que dans *Cybersyn*, la machine devait être mise au service de la délibération humaine et ne pas s'y substituer — comme c'est fréquemment le cas dans la pensée du *smart* (*smart city*, *smart sensors*, *smart grid* etc.) où l'argument de vente est que la régulation par boucles de rétroaction doit permettre à la machine de résoudre des problèmes sans intervention humaine.

La question de l'auto-organisation ne peut pas se réduire à des outils, programmes, protocoles et autres réseaux physiques. Toute tentative d'une telle réduction s'accompagne d'axiomes politiques nouveaux dont, en premier, la liberté de circulation de l'information, qui relève d'une vision naturaliste de l'information, souvent extraite des contextes dans lesquels elle existe (connaissances, biens symboliques... et les organisations humaines qui les manipulent). Cette vision amène à une vision de l'économie politique, dans laquelle les existences de l'État, et potentiellement du marché, sont subordonnées à cette liberté première. La contradiction chez les opérateurs de plateformes qui promeuvent le partage est alors flagrante : la culture du secret quant à leurs algorithmes, conçus comme des « boîtes noires¹⁵⁵ » s'oppose à l'injonction au *partage* pour les utilisateurs réunis en *communautés*. On voit donc émerger une potentielle contradiction entre ce principe premier de l'information libre et celui d'une auto-organisation des personnes, surtout dans la me-

153. E. MEDINA, « The Cybersyn Revolution », dans : *Jacobin* n°17 (27 avr. 2015), p. 68.

154. L'ouvrage de E. Medina s'ouvre sur un chapitre dédié aux liens entre socialisme et cybernétique. Voir E. MEDINA, *Cybernetic revolutionaries : technology and politics in Allende's Chile*, Cambridge : MIT Press, 2011.

155. Sur ce sujet, voir par exemple l'ouvrage entièrement dédié à cette question F. PASQUALE, *The black box society : the secret algorithms that control money and information*, Cambridge : Harvard University Press, 2015.

sure où celles-ci veulent essayer de s'extraire des modèles néolibéraux. En effet, cette libre circulation s'applique surtout aujourd'hui à l'information produite par les utilisateurs, incités à partager, alors que les entreprises à l'origine de ces plateformes, participent de la diffusion de cette idéologie, dérogent aux principes qu'elles contribuent à faire exister quand il s'agit de l'information qu'elles produisent (le code, mais aussi les données captées et les modes toujours plus variés pour les valoriser ou encore les montages fiscaux).

2.3.2 Technologies de libération ou (néo)libérales ?

Si réduire les origines de l'idéologie de la cyberculture à la contre-culture états-unienne serait certainement faux, il est à noter que la cyberculture s'est développée sous l'impulsion de nombreux jeunes chercheurs et entrepreneurs états-unien, qui avaient vécu et côtoyé les mouvements contre-culturels. Au refus de la technocratie, ils ont lentement substitué la vision d'une libération par les technologies (au sens large : le LSD est par exemple pensé comme technologie d'augmentation des capacités). Les auteurs et lecteurs du *Whole Earth Catalog* en quête de réappropriation des outils trouvaient à la machine entièrement (re)programmable l'attrait certain d'un outil qui répond aux besoins. Une fois connectée en réseau, elle permettait de faire vivre des communautés au-delà des expérimentations — pour la plupart échouées — des Nouveaux Communistes. Les BBS, puis le WELL représentaient l'opportunité de créer des communautés virtuelles, où le partage était constitutif du mode d'être ensemble.

Nous avons vu comment les notions de transparence, de communauté et de partage avaient été mobilisées par la contre-culture et comment elles ont trouvé une place dans la cyberculture. Cette cyberculture s'est développée à partir d'axiomes simples, mais a vécu des développements divers, plus ou moins politiques et critiques. La difficulté provient certainement du fait que leur polysémie est entretenue par des acteurs qui organisent la captation de la valeur collective produite dans une émulation¹⁵⁶ de la communauté et du partage. Il n'est pas affirmé ici que la communauté et le partage sur Internet sont impossibles, bien au contraire. Cependant les communautés sur les plateformes — même si les personnes qui s'y engagent sont sincères — sont l'objet d'une construction dont la seule finalité est la croissance de la communauté elle-même¹⁵⁷. De la même façon, nous n'avons pas démontré, ni cherché à le faire, que l'auto-organisation sur Internet était impossible. Il nous semble cependant qu'il faut concéder le fait qu'elle ne peut pas — ou en tout cas n'a jamais pu — être organisée par le seul code¹⁵⁸. Il est évident que l'outil informatique peut

156. Au sens, en informatique, d'un matériel émulé, c'est-à-dire recréé artificiellement par un environnement logiciel et contrôlé ; mais aussi au sens de l'émulation comme sentiment qui pousse à faire mieux, plus.

157. Dans une logique de captation d'attention et de commercialisation des profils et graphes sociaux à des fins publicitaires. Nous reviendrons sur ce que nous nommons, avec d'autres, extractivisme de plateforme en 8.3 p. 365

158. Le code est ici envisagé, à l'instar de L. Lessig, comme les codes juridique et informatique. LESSIG, « Code Is Law ».

favoriser — ou contrôler — la production de la communauté, renforcer les possibilités et la force du partage, mais il nous a semblé plus que jamais nécessaire d'insister sur l'influence des technologies, des technologues et des entrepreneurs sur l'évolution du sens et de la portée de ces pratiques.

La ruée vers l'or numérique (économie numérique, autoroutes de l'information, etc.) n'est jamais loin. Elle a accompagné le mouvement du Libre¹⁵⁹ et la croissance considérable des usages d'Internet. R. Barbrook et A. Cameron envisageaient dès 1995 une zone grise dans laquelle les communautés se trouvent déjà prises entre la vision optimiste de H. Rheingold et le laisser-faire promu par *Wired*[†], « bible de la classe virtuelle [*virtual class*]¹⁶⁰ ». L'économie numérique est envisagée par R. Barbrook différemment de la contre-culture :

Contrairement à la vision éthique et esthétique de la Nouvelle Gauche [*New Left*], la marchandise et les relations de don ne sont pas seulement en conflit l'une avec l'autre, mais coexistent aussi en symbiose¹⁶¹.

Cette vision propose un dépassement du conflit entre économie du don et économie lucrative (l'économie correspondant à l'organisation diagonale de M. Bauwens?). On peut se demander si le dépassement a effectivement eu lieu. Nous avons vu, avec les différents exemples observés, qu'à défaut de fusion entre les idéaux contre-culturels et les impératifs économiques, ces derniers ont pris la forme, l'esprit des idéaux initiaux. B. Loveluck envisage *La richesse des réseaux* de Y. Benkler comme le :

[...]« texte canonique » sur lequel pourrait s'appuyer une justification de « l'ordre connexionniste » associé au nouvel esprit du capitalisme, que Luc Boltanski et Eve Chiapello n'avaient pas pu identifier dans le travail qu'ils avaient mené à l'époque¹⁶².

Quels ont donc été les idéaux contre-culturels et quel type de critique fournissaient-ils? Qu'est-il resté de la contre-culture et de la critique qu'elle a pu fournir dans le capitalisme informationnel qu'elle a accompagné?

2.3.3 Contre-culture et critique artiste

Dans leur ouvrage *Le nouvel esprit du capitalisme*, L. Boltanski et È. Chiapello proposent une interprétation de la transformation du capitalisme sur la période des 30 dernières années du XX^e siècle. Ils montrent que ce qu'ils nomment « l'esprit du capitalisme » a changé, en s'appuyant notamment sur des ouvrages de management. Ils dégagent de leur

159. Voir GUILLIER, « La culture comme commun ».

160. R. BARBROOK, *The Digital Economy*, E-mail, 17 juin 1997.

161. R. BARBROOK, « The Hi-Tech Gift Economy », dans : *First Monday* Vol. 3. n°12 (7 déc. 1998).

162. LOVELUCK, *op. cit.*, p. 11-12.

analyse quatre motifs d'indignation¹⁶³ qui peuvent donner lieu à deux types de critiques. En effet, si l'indignation est toujours prompte à se manifester, sa théorisation critique est plus ou moins efficace et pertinente pour une période donnée, face à une disposition particulière du capitalisme. Les auteurs distinguent la critique *artiste* et la critique *sociale* du capitalisme, en défendant, dans le cas français que les événements de Mai 1968 ont été l'occasion d'une rencontre — pas unique dans l'histoire — entre ces deux critiques.

La critique artiste se développe essentiellement à partir de deux sources d'indignation :

d'une part le désenchantement et l'inauthenticité, d'autre part, l'oppression, qui caractérisent le monde bourgeois associé à la montée du capitalisme. Cette critique met en avant la perte de sens et, particulièrement, la perte de sens du beau et du grand, qui découle de la standardisation et de la marchandisation généralisée, touchant non seulement les objets quotidiens mais aussi les œuvres d'art (le mercantilisme culturel de la bourgeoisie) et les êtres humains¹⁶⁴.

La critique sociale, « inspirée des socialistes et, plus tard, des marxistes » s'élabore autour de deux sources d'indignation :

l'égoïsme des intérêts particuliers dans la société bourgeoise et la misère croissante des classes populaires dans une société aux richesses sans précédent, mystère qui trouvera son explication dans les théories sur l'exploitation¹⁶⁵.

La contre-culture a essentiellement développé la critique artiste. Si l'on trouve des formes de critique sociale dans ses développements (essentiellement dans la Nouvelle Gauche), on peut identifier, dans la définition de la critique artiste, le refus de la technocratie, la recherche (spirituelle, par les communautés, par le LSD, etc.) de l'authenticité, l'enchantement. La jeunesse décrite par T. Roszak se libère (musicalement, sexuellement) de l'oppression décrite par L. Boltanski et È. Chiapello.

Par ailleurs, la critique sociale de l'individualisme sera d'autant moins présente que la recherche du soi se construit à la fois collectivement et de façon individuelle. La critique de la misère des classes populaires n'apparaît pas avoir été au centre des préoccupations. Il apparaît aussi que la critique de la cyberculture s'est majoritairement nourrie dans la contre-culture, dans son refus de l'oppression (des communautés en ligne) et dans la recherche, dans ces nouveaux espaces, d'une authenticité qui n'était plus trouvable ailleurs.

163. L. BOLTANSKI et È. CHIAPELLO, *Le nouvel esprit du capitalisme*, TEL 380, Paris : Gallimard, 2011, p. 86.

164. *Ibid.*, p. 88.

165. *Ibid.*, p. 89.

À l’instar de L. Boltanski et È. Chiapello et avec B. Loveluck, nous envisageons que la critique artiste de la contre-culture a été intégrée dans le capitalisme informationnel, qui permet désormais de fonder des communautés électives, en laissant nos données en toute transparence sur le nuage, d’y être créatif¹⁶⁶ et d’y partager ce que bon nous semble. Le mouvement du Libre, qui participe de la critique du capitalisme informationnel, a négligé sa critique sociale. De la critique formulée par le Libre n’ont été retenues que les dimensions relevant de la critique artiste.

Le Libre défend ainsi la possibilité pour chacun de se saisir de l’outil informatique, par la capacité à en lire le code, à le réutiliser, sans devoir d’abord s’acquitter de droits. Au-delà, dans les licences libres appliquées à des productions non-logicielles et notamment aux biens symboliques ou, plus largement, à la connaissance, l’importance de la circulation de l’information peut être lue comme un vecteur d’égalité sociale¹⁶⁷.

À quelques exceptions près¹⁶⁸, le Libre a essentiellement été défendu — et notamment dans le cas des biens symboliques — comme un moyen de faire valoir sa liberté créatrice, de s’exprimer, de mélanger, d’apprendre et de se développer personnellement. L. Lessig distingue ainsi une culture « commerciale » du reste de la culture¹⁶⁹ ; sans s’attaquer directement à la culture commerciale, son ouvrage s’inscrit dans une nécessité de faire exister l’autre culture, qui selon lui est séculaire. De même, le Libre est associé à l’idée d’un outil adapté aux besoins de chacun et qui peut s’adapter et se personnaliser : ce critère correspond à une critique de l’uniformité, qui relevait de la critique artiste du numérique. Le partage et la communauté s’appuie sur des aspirations relevant aussi de la critique artiste.



Nous avons donc vu que la contre-culture, qui a fourni l’essentiel de la critique artiste, a nourri la cyberculture, y compris les nombreux fondateurs de *startups* états-uniennes qui, pour certaines d’entre elles, sont devenues les plateformes que nous connaissons aujourd’hui. Nous avons vu comment les termes ont évolué vers plus d’intégration dans le capitalisme. De façon évidente, si la critique artiste était portée hier par les *hippies* d’hier devenus PDG, ceux-ci ont intégré au capitalisme informationnel les éléments de cette critique. Comme l’ont montré L. Boltanski et È. Chiapello, ce mouvement a eu lieu bien au-delà des seules plateformes et de la cyberculture. Cette évolution est aussi notable dans ce qui, venant du Libre, a été intégré aux modes de production. L’attire désormais

166. Sur la créativité et le sens qu’il nous semble devoir y donner voir 4.1 p. 171.

167. On peut penser aux mouvements pour l’*open science* pour qui l’inégalité d’accès entre les chercheurs et scientifiques des pays riches et des pays pauvres est une des motivations premières. Sur ces inégalités voir notamment KAPCZYNSKI et KRIKORIAN, *op. cit.* ; M. DULONG DE ROSNAY et H. LE CROSNIER, (dir.), *Propriété intellectuelle : géopolitique et mondialisation*, Les essentiels d’Hermès, Paris : CNRS, 2013.

168. KLEINER, *op. cit.* Il s’agit en réalité essentiellement d’une critique du Libre « par la gauche ».

169. LESSIG, *Free culture*, p. 7.

porté par les grandes firmes informatiques au Libre l'est probablement parce que le Libre a perdu une partie de la virulence qu'il portait, probablement parce qu'une partie de cette critique a été désactivée, désarmée, par une intégration de nombre de ses revendications relevant de la critique artiste à l'esprit du capitalisme. Cela ne peut évidemment pas se résumer à nier l'importance que ces critiques ont eues (ou qu'elles ont aujourd'hui). Mais il semble que si les communs culturels veulent intégrer les deux dimensions de la critique du capitalisme (critique sociale et critique artiste), il faut les définir en fonction d'autre chose que le Libre et que la contre-culture. Il semble manquer une critique sociale construite à partir de la production et de la diffusion de biens symboliques, notamment par les outils numériques. Cette critique va nécessiter une analyse des ordinateurs en réseau et de leur rôle dans les nouvelles formes d'exploitation qui peuvent se mettre en place.

Industries culturelles et plateformes

« [...] le terrain sur lequel la technique acquiert son pouvoir sur la société est le pouvoir de ceux qui la dominent économiquement¹. »

Max Horkheimer, Theodor W. Adorno,
La dialectique de la raison, 1974

Nous avons vu dans le chapitre précédent, que les utopies dont il était question ont produit des représentations qui ont contribué à façonner le paysage des acteurs dans le champ numérique. Nous avons ainsi vu qu'un certain nombre de mots-clés dans la pensée contre-culturelle avaient vu leur sens évoluer avec pour effet un déplacement du sens permettant leur réappropriation par un ensemble d'entreprises qui semblent réaliser la fusion entre une conception de la réalisation de la critique artiste et le capitalisme numérique. Mais Internet a-t-il, comme cela a pu être affirmé, changé radicalement les ICC? Si oui, quels sont les aspects qui ont évolué, quels sont ceux qui sont restés les mêmes? Comment faire évoluer la critique de l'industrie culturelle formulée à l'époque de la popularisation de la radio, mais conserver à l'heure d'Internet la force de sa critique qui associait la question de la technique et celle de l'émancipation des personnes.

3.1 Industries culturelle(s), créatives et communicationnelles

Pour situer les outils numériques, nous souhaitons d'abord revenir brièvement sur ce qui a fondé l'étude de l'industrie culturelle, avant de voir comment le concept a subi un premier déplacement vers l'étude des industries culturelles, pensée non plus comme une analyse philosophique mais comme une analyse socio-économique sectorielle. Avec ces outils, nous aborderons alors les nouveaux modèles liés à l'arrivée du numérique, et notamment les plateformes qui jouent un rôle croissant dans la définition des conditions de production et de circulation des biens symboliques.

1. M. HORKHEIMER et T. W. ADORNO, *La dialectique de la raison : fragments philosophiques*, trad. par E. KAUFHOLZ, Paris : Gallimard, 2013, p. 181.

3.1.1 D'une philosophie politique à une économie politique des nouveaux médias

On peut définir les ICC comme l'ensemble des acteurs travaillant à la production, distribution et à la diffusion des biens symboliques physiques ou numériques. Cette définition induit donc une dimension nécessairement reproductible (en tout cas, le processus, même si le bien final peut avoir une dimension unique, notamment quand il s'agit d'un avatar numérique). La dimension machinique de la reproduction est centrale dans ces processus. Quelle évolution pouvons nous déterminer dans les rapports entre productions symboliques et l'utilisation des machines ?

La circulation des biens symboliques et leur valorisation symbolique et pécuniaire a évolué dans le temps en fonction des techniques disponibles. On peut observer qu'à l'époque médiévale en Europe, la reproduction des manuscrits est manuelle et dont le coût incombait à la noblesse et au clergé, seuls capables de le supporter. Au même moment se déploie une littérature et une musique non écrites, dont la circulation et l'évolution sont conjointes. L'arrivée de la presse d'imprimerie à caractères mobiles, découverte en Europe par Gutenberg et des multiples procédés d'impression depuis², bouleverse cet état de fait et introduit une circulation accrue des biens. La reproduction des biens s'industrialise et avec cette automatisation des procès survient — quoique progressivement — un double questionnement : celui d'une « nature » de l'art, de son contenu et de leur éventuelle dénaturation par les processus industriels, et celui des rapports économiques qui gouvernent la production et la circulation des biens symboliques.

Les critiques formulées à l'industrie culturelle, terme forgé par M. Horkheimer et T. W. Adorno dans *La dialectique de la raison*, sont tout à la fois une critique de l'asservissement des foules par la technique (notamment la radio), mais aussi par les esthétiques jugées simplistes et uniformisantes par les auteurs : « Les moindres détails sont modélés suivant ses prescriptions. [...] l'industrie culturelle — à travers ses interdits — fixe positivement son propre langage avec sa syntaxe et son vocabulaire propres³ ».

Cette critique se place sur deux plans, qui ont différents héritages intellectuels et qui ont trouvé différents développements dans l'histoire récente : l'influence de la technique et la question des formes esthétiques produites ou tolérées par l'industrie culturelle.

2. T. DUBUS et C. LAULHÈRE, *La fabrication, Les clés des techniques du livre*, Éditions du Cercle de la Librairie, 2012, p. 85-97.

3. HORKHEIMER et ADORNO, *op. cit.*, p. 190.

La question technique est abordée par W. Benjamin : il propose un point de vue largement étudié dans son article « L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée », où il s'intéresse à ce que la reproduction mécanisée fait aux productions. Son argumentaire porte sur la disparition de l'aura qui se dégage d'une oeuvre unique. Ainsi, pour le philosophe, la reproduction mécanisée, au coeur même du cinéma, mais aussi dans une moindre mesure de la photographie et du livre, permet d'acter la disparition de cette mystique de l'oeuvre et d'appeler à fonder l'art sur de nouveaux principes :

[...] [d]ès l'instant où le critère d'authenticité cesse d'être applicable à la production artistique, l'ensemble de la fonction sociale de l'art se trouve renversé. À son fond rituel doit se substituer un fond constitué par une pratique autre : la politique⁴.

Ainsi, la reproduction mécanisée oblige à refonder l'art sur des principes nouveaux du fait de la modernisation technique, qui imprègne jusqu'à la manière de concevoir les productions (W. Benjamin insiste notamment sur le fait que l'oeuvre cinématographique finale est montée à partir de plusieurs prises, et que celle-ci est donc toujours perfectible⁵). Pour l'auteur, la perte du caractère d'unicité qui permet de confronter l'art aux masses (qui deviennent plus aisément expertes que face à des productions non reproductibles⁶), ainsi que la possibilité pour chaque travailleur de se représenter dans son activité — W. Benjamin prend l'exemple du cinéma russe — fait du film un art populaire. L'auteur soulève tout de même le risque que l'industrie culturelle dévie cet engouement des masses pour le cinéma, vers une représentation artificielle du monde, symbolisée, selon lui, par l'engouement pour la star :

Favorisé par le Capital du film, le culte de la vedette conserve ce charme de la personnalité qui depuis longtemps n'est que le faux rayonnement de son essence mercantile.

[...]
[L'industrie cinématographique] exploite ainsi un élément dialectique de formation de la masse. L'aspiration de l'individu isolé à se mettre à la place de la star, c'est-à-dire à se dégager de la masse, est précisément ce qui agglomère les masses spectatrices des projections. C'est de cet intérêt tout privé que joue l'industrie cinématographique pour corrompre l'intérêt originel justifie des masses pour le film⁷.

4. W. BENJAMIN, « L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée », trad. par P. KLOSSOWSKI, dans : *Zeitschrift für Sozialforschung* Vol. 5 (1936), p. 45.

5. *Ibid.*, p. 49.

6. *Ibid.*, p. 58.

7. *Ibid.*, p. 55.

Ainsi, selon W. Benjamin, il y a une forme de dialectique du cinéma et, plus largement, des arts reproductibles, qui déploie un spectre constitué entre deux pôles : l'un émancipateur, permettant à tous d'exister à l'écran, qui détruirait la dimension mystique de l'art pour créer une mystique relevant du politique ; l'autre, guidé par l'industrie, qui privilégie une représentation artificielle du réel et produit du fantasme et des icônes pour les masses rêvant de s'extraire de leur condition.

À l'encontre de cette vision d'une industrialisation potentiellement émancipatrice et créatrice de formes esthétiques fertiles, M. Horkheimer et T. W. Adorno proposent l'idée d'une industrie aliénante, par sa technique. Ils insistent sur l'importance de la radio, selon eux média unidirectionnel par excellence⁸, permettant de propager un message d'un émetteur vers la masse, mais aussi par les formes esthétiques produites par une telle industrie. Pour eux, l'oxymore que représente dans les termes même l'« industrie culturelle », signifie que les processus de rationalisation à l'œuvre risquent de mener à la « mort de l'art⁹ ». En effet, que ce soit la technique ou les productions, l'objectif est selon les auteurs, la domination des masses. T. W. Adorno précisera quelques années plus tard, expliquant ce à quoi cette critique s'attache :

Le consommateur n'est pas roi, comme l'industrie culturelle le voudrait, il n'est pas le sujet de celle-ci, mais son objet. Le terme de mass media, qui s'est imposé pour l'industrie culturelle, ne fait que minimiser le phénomène. Cependant il ne s'agit pas des masses en premier lieu, ni des techniques de communication comme telles, mais de l'esprit qui leur est insufflé, à savoir la voix de leur maître¹⁰.

L'émergence de cette critique de l'industrie culturelle et du pouvoir des médias sur les masses ne peut être décorrélée de la situation historique dans laquelle elle s'inscrit : ce que l'on a appelé ensuite l'école de Francfort est née en Allemagne, autour de l'Institut de Sciences Sociales créé entre les deux Guerres mondiales. La plupart des intellectuels, critiques du régime nazi arrivé au pouvoir en 1933, se seront exilés, pour beaucoup aux États-Unis — après des périples divers. Comme de nombreux chercheurs, ils se donnèrent notamment la tâche de comprendre et de lutter contre la montée du totalitarisme qui se propage sur l'Europe — et reste une tentation de nombreux États partout sur la planète. Comment des pays, tout à la fois leurs élites éduquées et cultivées et les masses, dont les intérêts ne convergent pas avec ceux des dirigeants totalitaires, ont pu céder aux sirènes du fascisme ou de ses avatars¹¹ ? Ceci dit, le parallèle avec des approches théorisées il y a

8. Nous ne sommes que 60 ans environ après l'utopie décrite par P. Flichy d'une radio permettant à chacun d'émettre et de recevoir. Évidemment la propagande des régimes totalitaires avant et durant la seconde Guerre Mondiale ne peut être ignorée.

9. J.-G. LACROIX et G. TREMBLAY, « The Institutionalization of Cultural Commodification : Logics and Strategies », dans : *Current Sociology* Vol. 45. n°4 (oct. 1997), p. 42.

10. T. W. ADORNO, « L'industrie culturelle », dans : *Communications* Vol. 3. n°1 (1964), p. 12-13.

11. Cette question sera reprise par la suite aux États-Unis sous une nouvelle forme : comment former un esprit libre ? À ce sujet voir 2.1.2 p. 92 et plus spécifiquement TURNER, *Le cercle démocratique*.

plusieurs décennies, alors que les techniques on radicalement changé peut nous interroger. On peut se demander si mobiliser ces approches ou même s'inscrire dans leur lignée a un intérêt. Si certaines analyses sont datées, nous dit O. Voirol, leur fondement n'en est pas pour autant épuisé et l'entreprise consistant à renouveler l'analyse critique des médias est plus que jamais nécessaire¹² :

Lorsque l'on prend la mesure du concept d'industrie culturelle dans sa véritable portée, et lorsqu'on le réinscrit à la fois dans son époque et dans le cadre interdisciplinaire et philosophique des recherches menées alors, on se donne les moyens non pas de réitérer à l'identique l'analyse menée par Adorno et ses collègues mais de dégager des articulations théoriques en vue de penser l'univers de la culture, des médias et de la communication dans sa spécificité actuelle, tout en restant fidèle à un type d'approche, à un geste critique, à une manière de poser des problèmes et de donner des réponses, ayant donné naissance au concept d'industrie culturelle¹³.

O. Voirol nous invite à s'intéresser à la méthode et à la critique philosophique plutôt qu'aux résultats qui ne valent que pour une technique et un temps donné. On peut donc s'interroger sur ce qui faut être conservé de l'approche critique fondée après-guerre. Le texte sur l'industrie culturelle, dans *La dialectique de la raison*, commence par une remarque globale sur la domination, avant de rentrer dans le détail de la critique de cette *Kulturindustrie* et de la façon dont elle insinue des formes nouvelles de domination : « [...] le terrain sur lequel la technique acquiert son pouvoir sur la société est le pouvoir de ceux qui la dominent économiquement¹⁴ ». Cette maxime sur la technique garde toute sa pertinence aujourd'hui où la centralisation a pris de nouveaux atours.

C'est aussi probablement ce qui reste de l'approche de M. Horkheimer et T. W. Adorno dans les travaux sur les industries culturelles produits ensuite dans les décennies suivantes. Le passage au pluriel — d'« industrie culturelle » aux « industries culturelles » — signe le passage d'une critique philosophique à une critique plus socio-économique et sectorielle de ces dernières. A. Huet *et al.* s'attachent ainsi à l'étude des manières dont le Capital se reproduit grâce au travail créatif en se demandant « quels problèmes spécifiques le Capital rencontre-t-il pour produire de la valeur à partir de l'art et de la culture ?¹⁵ ». Se détachant de la critique des formes esthétiques produites ou d'une approche des effets de la technique sur les masses et la réception, ils participent alors à ouvrir un champ de recherche dédié à l'activité économique autour des biens symboliques et les effets de l'industrialisation. Il est rare d'y voir apparaître des critiques sur les formes produites par de telles industries — tout du moins pas de la portée de celle formulée par M. Horkheimer et T. W. Adorno

12. O. VOIROL, « La Théorie critique des médias de l'École de Francfort : une relecture », dans : *Mouvements* n°61 (9 fév. 2010).

13. O. VOIROL, « Retour sur l'industrie culturelle », dans : *Reseaux* n°166 (5 mai 2011), p. 153.

14. HORKHEIMER et ADORNO, *op. cit.*, p. 181.

15. HUET *et al.*, *loc. cit.*

envers le Jazz¹⁶. Ces études cherchent à comprendre à la fois les conditions dans lesquelles sont produits, échangés, consommés les biens symboliques, mais aussi dans quelle mesure les contraintes induites par la sélection — négative, comme le refus d'un manuscrit par un éditeur, ou positive, comme le choix de celui-ci de promouvoir l'un ou l'autre des biens produits —, les contraintes industrielles — formats, transport, diffusion, etc. — peuvent influencer les productions effectives de ces industries.

Pourtant, tout un autre pan de la recherche a été développé, au sein des SIC, notamment concernant l'influence des configurations médiatiques sur le spectateur et les productions. On retrouve cette idée notamment chez M. McLuhan et l'écologie des médias [*media ecology*] qui continue son travail, et de façon plus large dans les théories des médias ou dans l'archéologie des médias. Ces questions ont été aussi centrales dans le développement d'Internet¹⁷, dont le rôle sur les organisations et les productions du fait de la configuration technique acentrée et théoriquement pair à pair est hypostasiée par de nombreux théoriciens et auteurs. La dimension spécifique du rôle des médias sur les formes esthétiques ne relève pas de notre étude¹⁸. En revanche, les industries culturelles, dans ce qu'elles sont les manières dont le Capital se reproduit grâce au travail créatif est, au moins en partie, ce à quoi les communs s'opposent. Il convient de voir dans quelle mesure la critique des industries culturelles nous permet de comprendre ce contre¹⁹ quoi le commun est construit.

3.1.2 Vers les industries culturelles

L'étude des industries culturelles peut être envisagée comme une part des études, plus larges, sur les industries de la communication²⁰. L'analyse des industries culturelles permet à la fois de les définir et d'en étudier la dimension spécifique, à un moment où bon nombre de ces activités font l'objet d'une industrialisation croissante. Quels sont les principaux outils d'analyse et comment permettent-ils de comprendre mieux les industries culturelles ?

16. Le jazz incarne pour les auteurs une forme esthétique dégradée — du point de vue de la théorie musicale classique.

17. TURNER, *op. cit.*

18. On peut toutefois noter que la recherche actuelle s'intéresse à ce que l'art comme commun pourrait être, c'est-à-dire en partie, dans quelle mesure le commun produit des formes spécifiques, quand bien même celui-ci n'est pas à proprement parler un média, mais un ensemble de formes sociales et organisationnelles. Cette question a été par exemple évoquée lors de la journée d'étude *Arts et commun* organisée à l'Institut national d'histoire de l'art (INHA) le 10 mars 2018 et est explorée dans l'ouvrage ZHONG MENGUAL, *op. cit.* ou encore dans E. SARIKARTAL, « Performances du commun », dans : *L'alternative du commun*, sous la dir. de C. LAVAL, P. SAUVÊTRE et F. TAYLAN, Colloque de Cerisy, Paris : Hermann, 2019.

19. Au double sens de contre (collé à) et contre (opposé à).

20. B. MIÈGE, *Les industries culturelles et créatives face à l'ordre de l'information et de la communication*, 2^e éd., La communication en plus, Fontaine : Presses universitaires de Grenoble, 2017, il est notable que ces études dont les prémices datent des années 1970 trouvent une actualité dans les rapprochements ces dernières années des groupes de communication et de groupes de médias (le groupe *WarnerMedia*, qui découle des fusions et acquisitions, et reventes successives de *Warner*, de *Time*, d'*AOL*, et récemment d'*AT&T* en est un exemple probant).

B. Miège propose dans *Les industries culturelles et créatives face à l'ordre de l'information et de la communication* une actualisation des travaux de A. Huet *et al.* qui avaient mis en avant dans *Capitalisme et industries culturelles* les éléments caractéristiques des industries culturelles. Se dégagent ainsi cinq « traits constituants²¹ » : le premier est la reproductibilité. Sur ce point, A. Huet *et al.* distinguent 3 types d'objets dont ils font l'étude.

- Le matériel (type 1), qui ne nécessite pas le concours d'artiste, mais permet d'accéder à leur travail, par exemple les objets que sont la radio, la télévision, ou pour actualiser le propos, les liseuses, ordinateurs, etc.
- Les reproductibles supposant le concours d'artistes lors de la conception (type 2) comme les CD, DVD, livres, etc.).
- Les biens semi-reproductibles, supposant le concours d'artistes durant la conception, mais possiblement aussi lors de la reproduction (type 3) contenant par exemple les lithographies, les livres d'artistes, etc.

Le deuxième trait des industries culturelles identifié par B. Miège, est le caractère aléatoire du succès qui implique que les industries culturelles prennent un risque à chaque production — risque pondéré par différentes stratégies mises en place par les dites industries. Le troisième trait caractéristique est l'intrication forte du travail de ce que l'on nomme la chaîne de production et de celui des artistes, ou pour le dire autrement :

les éditeurs (par l'intermédiaire de leurs représentants : directeurs artistiques, directeurs de collections, ainsi que graphistes, maquettistes, metteurs en page, etc.) prennent une part active à la conception, quand ils n'occupent pas une fonction centrale²².

Dans la lignée de W. Benjamin, le cinéma fait figure d'archétype de cette indissociabilité des techniques et de la création, de par la nature intrinsèquement technique de la création, mais sa dimension aussi fondamentalement collective. La figure romantique de l'auteur solitaire, ensuite exploité par le Capital, est ainsi battue en brèche par les travaux empiriques sur les industries culturelles. B. Miège développe cependant une particularité des industries culturelles : malgré la dépendance au Capital et le fait que ce dernier organise une part conséquente de la production, la forme traditionnelle d'emploi n'est pas le salariat. Le quatrième trait constituant des industries culturelles est la tendance à l'internationalisation du marché. Si le degré varie, notamment en fonction des trois types de marchandises (pour rappel : le matériel qui ne nécessite pas le concours d'artistes, l'avatar dont la conception nécessite le recours d'artistes sans que ce soit le cas de sa production

21. Nous reprenons ici essentiellement des éléments issus de la synthèse réalisée par B. Miège. Voir *ibid.*, p. 21-40.

22. *Ibid.*, p. 30.

et biens symboliques semi-reproductibles dont la production, voire la reproduction mêmes nécessitent le concours d'artistes), il est aisé de constater que cette internationalisation est continuée, sinon renforcée, par la numérisation croissante des biens symboliques, même si elle ne concerne parfois que quelques artistes. Le cinquième trait proposé par B. Miège s'avère être le résultat d'études postérieures à l'ouvrage de A. Huet *et al.* B. Miège propose en effet des modèles, qui ont des caractéristiques propres, stables, et qui peuvent servir à analyser les industries culturelles : les deux modèles principaux sont la marchandise culturelle (modèle éditorial) et de la culture du flot (modèle du flot²³), sur lesquels nous allons revenir dans la section suivante. Ces deux modèles, dont les différents auteurs s'entendent pour dire qu'ils sont fiables et éprouvés, restent des pôles, rarement trouvés « purs » dans les exemples étudiés, mais entre lesquels se développent des modèles hybrides²⁴. Nous avons vu qu'un ensemble de traits ont été établis pour analyser le fonctionnement des industries culturelles. Ces outils nous permettent-ils d'appréhender les nouveaux acteurs, notamment dans le milieu numérique ?

3.1.3 Les modèles des industries culturelles face au numérique

L'essor des TIC dans la société a eu des répercussions sur les industries culturelles, et des acteurs nouveaux se présentent, dont les fonctionnements doivent être analysés, d'abord avec les outils existants, pour éventuellement les faire évoluer. Car ces modèles ont d'abord été pensés avant les apports du numérique, qui promet une reproduction et circulation facilitée, voire chez certains auteurs, un nouveau rapport à l'édition et à la diffusion. Dans cette section, nous allons présenter les modèles pour pouvoir ensuite nous demander si et comment l'arrivée du numérique les a reconfigurés.

Le modèle éditorial, celui de la marchandise culturelle, est l'idéal-type qu'incarne par exemple l'édition d'ouvrages : son modèle économique est caractérisé par le fait que le consommateur final paye pour une reproduction de la production. L'acteur central de ce modèle est l'éditeur, au contact de l'artiste et du public et en charge de la promotion. La rémunération du travail de conception se fait essentiellement par le biais des droits d'auteur (les auteurs²⁵ utilisent parfois le terme de *royalties* ou de *vacations*).

Le modèle de flot est l'idéal-type incarné par exemple par la radio ou la télévision gratuite : son modèle économique est caractérisé par le fait que le consommateur final accède gratuitement au flux des biens auxquels il n'a accès que le temps de leur diffusion. L'acteur central de ce modèle est le programmeur, qui définit l'identité de la chaîne. La rémunération du travail de conception se fait essentiellement par les droits d'auteur et le travail salarié.

23. LACROIX et TREMBLAY, *op. cit.*, p. 53-65.

24. MIÈGE, *op. cit.* ; L. PERTICOZ, « Les industries culturelles en mutation : des modèles en question », dans : *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n°1 (5 sept. 2012) ; LACROIX et TREMBLAY, *op. cit.*

25. *Idem*, « The Institutionalization of Cultural Commodification ».

Dans les faits, ces modèles sont rarement trouvés purs et les situations hybrides de ces idéal-types naissent. Un exemple d'hybridation de ces modèles est l'évolution du financement du cinéma, qui passe par des préachats par des chaînes de télévision : le financement du modèle éditorial passe alors par la logique du flot.

À ces modèles « génériques » il a été proposé d'ajouter des proto-modèles, dont il est probablement trop tôt pour s'assurer qu'ils ont la validité heuristique des deux premiers et leur pérennité dans le temps. Ils sont qualifiés par B. Miège de « modèles intermédiaires stables²⁶ ». Ces modèles sont notamment le modèle de club privé et celui du compteur. Le premier est, comme son nom l'indique, un club, réservé à ses membres, qui ont accès par le paiement régulier à un bouquet de programmes (l'exemple « historique » français par excellence étant *Canal+*[†]). Le second est celui du compteur, où l'utilisateur paye pour sa consommation réelle (au temps ou à la pièce comme par exemple la VOD (pour *Video on Demand* [Vidéo à la demande])). Plusieurs chercheurs ont suggéré que le « courtage informationnel²⁷ » pouvait aussi être envisagé comme un nouveau modèle intermédiaire : il se caractérise par un financement du travail artistique par la publicité, mais sans qu'il y ait de travail d'édition des productions, remplacée par une assistance, généralement automatisée, au tri parmi la profusion des biens symboliques.

Il nous apparaît que le modèle du courtage informationnel est particulièrement fécond pour penser les évolutions des industries culturelles face aux TIC. Il permet de modéliser les offres « gratuites » sur Internet, qu'elles soient par des acteurs qui offrent aussi des offres payantes (*Deezer*[†] ou *Spotify* pour la musique, par exemple) ou des acteurs comme *Youtube* et sa filiale *Vevo*[†], qui a pour mission de signer des accords avec les maisons de disque et de proposer la diffusion sur *Youtube* des clips musicaux et autres enregistrements en valorisant l'audience via la publicité. Ainsi, comme le rappelle F. Rebillard, le pendant de ce modèle de courtage informationnel est un « courtage promotionnel²⁸ », puisque le marché à deux versants repose bien sur des services (hébergement, diffusion) et des biens symboliques (les UGC) mis « gratuitement²⁹ » à disposition, en échange de l'acceptation de la publicité ciblée (grâce aux données et métadonnées collectées sur le consommateur).

Le modèle payant, tant recherché pendant les dix années de « crise » qu'ont vécu les industries culturelles face à l'arrivée des TIC, semble aujourd'hui se déplacer pour la musique, puis la vidéo, d'un paiement à la pièce, relevant du modèle du compteur (*iTunes*[†] représentant un des succès commerciaux relevant de ce modèle, pourtant en perte rapide de vitesse) vers un modèle évolué du club, que nous pourrions qualifier de modèle du

26. MIÈGE, *op. cit.*, p. 68.

27. P. MÆGLIN, « Une théorie pour penser les industries culturelles et informationnelles ? », dans : *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n°1 (6 juil. 2012), p. 158.

28. F. REBILLARD, « Modèles socioéconomiques du journalisme en ligne et possibilités d'une information diversifiée », dans : *Les enjeux de l'information et de la communication* Vol. 12/3 (27 jan. 2012).

29. Cette gratuité à but lucratif sera discutée en 6.1 p. 254.

catalogue comme service³⁰ (avec l'avènement de la vidéo à la demande sur abonnement (SVOD pour *Subscription Video on Demand*). En effet, les utilisateurs consentent toujours plus nombreux à payer un service régulier. On peut ainsi penser aux offres « *premium* » de *Spotify* ou *Deezer* qui en sont des exemples dans le domaine de la musique, *Netflix* qui est hégémonique dans la diffusion de films et des séries, *Amazon Kindle[†] Unlimited* qui semble gagner la course de l'accès illimité à un catalogue de livres ou le *XBox Game Pass[†]* de *Microsoft* qui permet un accès à un catalogue de jeux vidéos contre un abonnement mensuel. *Google* a récemment déclaré arrêter après avoir largement investi pour se lancer dans la course sur le jeu vidéo sur un modèle similaire avec *Stadia[†]* dont la particularité supplémentaire était que la puissance de calcul nécessaire pour faire fonctionner les jeux était déportée dans les *data centers* de *Google* qui diffusait les images du jeu en *streaming*).

Le catalogue comme service s'apparente au modèle de club incarné par le bouquet de chaînes mais en diffère, puisque le consommateur a le choix tout à la fois du lieu et du temps de la consommation. Pas besoin d'être devant un poste de télévision, pas plus besoin d'être chez soi. Il suffit d'une connexion à Internet et des codes d'accès. Par ailleurs, contrairement aux bouquets de chaînes, il n'est pas proposé d'accès à un bien symbolique, ni à une programmation, mais à un catalogue. Celui-ci semble de moins en moins refléter une ligne éditoriale, puisqu'il correspond à la somme des catalogues d'une ou plusieurs sources (les *majors* pour la majorité des productions, mais parfois aussi des biens symboliques auto-édité avec le *Kindle*). Ce qui est payé n'est donc pas un bien symbolique à proprement parler, mais un droit d'accès à un catalogue, *a priori* indifférenciés d'une plateforme à l'autre.

Il faut cependant pondérer cette dernière affirmation, par deux points : le premier consiste en une stratégie déjà connue dans les autres médias, qui consiste à développer des exclusivités. Certaines sont temporaires (par exemple des albums « en exclusivité » durant quelques jours ou semaine sur une plateforme avant d'être vendus ou accessibles sur d'autres plateformes ou supports). D'autres exclusivités sont permanentes : c'est notamment le cas des productions (séries ou films) conçues par et distribuées uniquement sur l'une ou l'autre des plateformes vidéo : cette stratégie a été analysée par V. Bul-

30. La culture est déjà considérée comme un service, notamment pour les biens d'expérience (cinéma, théâtre). Ce qui est proposé dans le cas présent, c'est l'accès à un catalogue, le terme « accès » étant ici à comprendre au sens de J. Rifkin (2008) ou au sens où nous le mobilisons dans la différenciation entre le Libre et le commun (voir 1.2.2 p. 65) c'est-à-dire une primauté de l'accès aux dépens d'une propriété individuelle et plus encore collective. Évidemment, la plupart des industries culturelles donnent accès à des biens symboliques contre un paiement (direct dans le modèle éditorial et via la publicité que dans le modèle de flot ou du courtage informationnel). Le terme vient ici marquer la spécificité d'un modèle de catalogue comme un service — et faire référence aux *Softwares as a service*, ces logiciels dont on paye l'accès par un abonnement, incluant un accès à une version toujours à jour et qui passe, du point de vue comptable, d'un actif à un service. Voir J. RIFKIN, *L'âge de l'accès : la nouvelle culture du capitalisme*, trad. par M. SAINT-UPÉRY, Poche, Paris : La Découverte, 2008

lich et T. Guignard dans le domaine spécifique de la TV connectée. Les auteurs nous expliquent que cette stratégie, consubstantielle de la TV payante, a commencé à s'étendre aux plateformes à l'été 2010, lorsque des accords entre des médias et des dispositifs de TV connectées ont commencé à être signés :

Par exemple, les réseaux ABC[†], CBS[†] et NBC[†] ont refusé fin 2010 de s'associer au programme *Google TV* (ainsi qu'au programme *Apple TV* pour ce qui est de NBC) préférant réserver leurs productions pour leurs plates-formes *Hulu* et *Hulu+* ; de même, les chaînes câblées et satellitaires qui pâtissent lourdement de l'arrivée des nouveaux dispositifs se lancent dans des offres propriétaires (e.g. HBO[†] *Go* de HBO, *Xfinity* de *Comcast*[†] ou *DISH Online* de l'opérateur de satellite *DISH*)³¹.

Cette stratégie des productions propres à la plateforme affaiblit l'idée d'un modèle en propre au catalogue comme service, dans la mesure où il le rapproche du modèle éditorial du cinéma et du modèle du club. Un autre argument affaiblit l'hypothèse d'un modèle en propre : le catalogue comme service repose sur l'idée qu'il n'y aurait pas de prescription. Or, une prescription existe : les recommandations personnalisées proposées sur la page d'accueil de *Netflix* ou *Spotify* reposent à la fois sur les écoutes précédentes, les usages des autres utilisateurs, médiées par un algorithme³². Mais cette concentration de données sur les habitudes de consommation (individuelles et collectives) des consommateurs est une spécificité de ce modèle. Il nous semble que ce modèle diffère du courtage informationnel, dans la mesure où ces données ne sont pas (ou pas seulement) le produit ou la marchandise de cette industrie, mais l'intrant, puisque l'objectif de l'accumulation des données est (aussi) de donner aux gens les productions qu'ils attendent, donc d'en définir la forme elle-même³³.

Dans ce modèle, on peut supposer que le rôle central est celui de prescription qui serait alors tenu par l'algorithme. Cette personnalisation de l'algorithme, qui suppose que le terme recouvrirait quelque chose de correctement défini, voire d'une subjectivité machinique propre, est purement métaphorique : l'algorithme ne prend pas de décision, mais crée des corrélations entre des données selon des modalités qui ont été codées avec un ensemble de règles du jeu : notamment, il s'agit (évidemment) de maximiser l'attention et/ou la satisfaction des spectateurs. On pourrait objecter que le rôle central est tenu par la personne en charge de négocier l'accès aux catalogues des *majors* sur la plateforme, mais le catalogue, parce qu'il est ou sera accessible sur d'autres plateformes, n'est pas un élément différenciant pour la plateforme à long terme (sauf peut-être pour les plateformes construites autour d'un catalogue, dès lors tout entier considéré comme une exclusivité,

31. V. BULLICH et T. GUIGNARD, « dispositifs de « TV connectée » », dans : *Les Enjeux de l'Information et de la Communication* Vol. 15/2 (5 sept. 2014).

32. Sur la question de la médiation algorithmique et sa supposée neutralité voir notamment 5.1.3 p. 218 et suivantes. Sur l'effet qu'il peut avoir sur la subjectivation, voir 3.3.2 p. 158.

33. D. CARR, « For 'House of Cards,' Using Big Data to Guarantee Its Popularity », dans : *The New York Times, Business* (24 fév. 2013).

comme celle que *Disney*[†] a récemment lancé avec *Disney+*[†]). On pourrait aussi objecter l'importance du rôle de la personne en charge de décider des exclusivités à produire ou à diffuser, proches de l'éditeur ou du programmeur des modèles éditorial et de flux, mais là encore, ce choix est en partie partagé avec l'algorithme. Le porte-parole de *Netflix*, au lancement de la première série produite par la plateforme, affirmait que le choix du scénario et de certains acteurs avait été réalisé à l'aide de l'algorithme, c'est-à-dire des données collectées sur les habitudes et goûts³⁴ des consommateurs³⁵.

Ainsi il nous semble apparaître un modèle du catalogue comme service, qui peut être considéré comme une variante du modèle de club, dans lequel un élément central (le paiement à la pièce ou *pay per view*) est remplacé par un accès à un catalogue accessible par un paiement régulier. Qu'il s'agisse du modèle de club modifié ou d'un modèle en propre, reste probablement à évaluer plus avant.

Le modèle du courtage informationnel et celui du catalogue comme service — dont nous formulons l'hypothèse qu'il se différencie des autres modèles auparavant identifiés — nous apparaissent comme une caractérisation multiple des modèles à l'œuvre dans l'édition et la diffusion, et dans une moindre mesure, dans la production, des firmes dont l'essentiel de l'activité se fait en ligne et qui sont souvent caractérisées comme des « plateformes ». Le numérique et les ordinateurs en réseau ne transforment donc pas radicalement les modèles économiques, mais les redéplient et les font évoluer avec les technologies et les nouveaux usages. Reste que si les modèles économiques sont proches, la plateforme, entendue comme un tout incluant technologies, représentations des biens symboliques et entreprises à but lucratif, semble constituer une nouveauté par rapport aux industries culturelles traditionnelles.

3.2 Les plateformes comme objet

Les plateformes ne se réduisent pas aux seules ICC mais pour notre question, et parce qu'elles ont rapidement pris un rôle majeur dans la diffusion des productions, il semble nécessaire de les analyser de façon spécifique. Qu'est-ce qu'une plateforme ? Qu'est-ce que le terme recouvre et pourquoi a-t-il été adopté avec autant d'entrain et d'efficacité ? La plateforme n'est pas seulement un site Internet ou un service en ligne. Sa pérennité semble reposer sur une masse critique d'utilisateurs suffisamment conséquente pour trouver un équilibre économique. Cette masse des utilisateurs, présentée par les plateformes comme leurs communautés, semble constituer en même temps la clientèle et la

34. Il ne faut pas non plus surestimer la portée de ces propos. Les stratégies pour minimiser les risques dans les industries culturelles et, en particulier, dans l'audiovisuel et le cinéma, où les capitaux investis sont conséquents, ne sont pas nouvelles. Les panels de test des programmes pour observer les réactions d'une tranche statistique face à un programme sont ici remplacés (ou complétés) par un croisement statistique des données de consommateurs réels de la plateforme.

35. CARR, *op. cit.*

matière première de ces entreprises. Envisager les utilisateurs des plateformes autrement que comme des consommateurs n'est pas une chose aisée. Les entreprises nous proposent un produit « gratuit » en nous présentant comme les consommateurs. Pourtant, il peut être pertinent de se rappeler que le modèle économique correspondant à l'intermédiation informationnelle est l'intermédiation promotionnelle. Dans ce renversement, l'utilisateur n'est pas le consommateur. Il constitue une richesse sociale qui va être exploitée par les plateformes. Comment peut-on comprendre les modalités de cette exploitation ? Faut-il l'envisager comme un travail ? Comme une économie de l'attention ? Que peut-on tirer de l'analyse en termes de travail pour comprendre les plateformes ?

3.2.1 Termes et conditions

Les plateformes, entendues au sens des applications disponibles en ligne, sont un objet d'étude relativement récent, parce qu'apparues dans les vingt dernières années. Leur existence dépend de deux facteurs évidents : l'ensemble des technologies rendant possible le *streaming* (diffusion en direct) et des connexions à Internet de qualité suffisantes (pour un service de qualité optimale). Si les plateformes ont été au départ analysées avec des cadres qui leur étaient antérieurs — et comme nous allons le voir, dans le cadre des plateformes sur lesquelles sont vendus l'accès à des biens symboliques, le cadre des ICC a été utilisé —, elles font de plus l'objet d'études dédiées. La perception publique a aussi évolué, avec un regain d'attention médiatique, avec l'avènement du néologisme d'« ubérisation ». Bien souvent, l'alternative proposée oscille entre un néo-luddisme et un solutionnisme technologique³⁶. Comment définir ce que l'on appelle couramment « plateforme » ? Quelles sont les caractéristiques de celles actives dans la diffusion des biens symboliques ? Dans quelle mesure s'insèrent-elles dans l'analyse classique des ICC ?

Le terme de plateforme a une histoire et des usages qui ont fait que ce terme a été privilégié à d'autres pour définir les plateformes numériques. T. Gillespie propose une analyse du terme anglais *platform* qui, pour la plupart, sont pertinentes pour la traduction française du terme³⁷. Partant d'un dictionnaire anglophone de référence³⁸, l'auteur dégage différentes significations majeures, toutes constitutives de la façon dont les plateformes veulent *se présenter*. Il s'agit bien en effet, nous explique T. Gillespie, d'un choix délibéré des acteurs du numérique. Prenant l'exemple du rachat de *Youtube* par *Google*, il montre comment les conditions générales d'utilisations (CGU) ont changé suite au rachat de la *startup* :

36. E. MOROZOV, *Pour tout résoudre, cliquez ici : l'aberration du solutionnisme technologique*, trad. par M.-C. BRAUD, Innovation, Limoges : Fyp, 2014.

37. Nous verrons que le seul usage qui n'est pas conservé dans la traduction française, d'après le Larousse, est le sens politique, que l'on retrouve cependant dans la définition du Robert.

38. Il s'agit de l'*Oxford english dictionary* (OED).

Quelques mois plus tard, *Youtube* réalisa quelques légers changements au paragraphe qui décrivait jusqu'alors ces services dans les communiqués de presse. Ce « site Internet », cette « compagnie », le « service », le « forum » et la « communauté » était aussi désormais une « plateforme de distribution pour les créateurs de contenu original et les publicitaires de toute taille » [*distribution platform for original content creators and advertisers large and small*]³⁹.

Le terme de « plateforme » est ajouté, et l'auteur de se demander ce qui motive *Google* à substituer immédiatement ce terme à ceux qui décrivaient le service auparavant. T. Gillespie note donc plusieurs significations pertinentes du terme. La première, la plus évidente, est l'idée de plateforme informatique, entendue comme un ensemble matériel et logiciel permettant de faire fonctionner certains programmes. L'auteur note que les *Application Programming Interfaces* (API)^{*}, ces interfaces logicielles par lesquelles des logiciels accèdent à des services fournis par d'autres (par exemple un accès à tout ou partie d'une base de données, ou un traitement réalisé sur des données), participent de la définition de la plateforme, entendue au sens informatique. L'auteur note ensuite que le terme de plateforme a une dimension architecturale. Il s'agit d'une surface d'origine humaine ou naturelle, qui peut avoir une utilité précise (par exemple les plateformes pétrolières). L'origine du mot (plate-forme) reflète d'ailleurs cette conception « architecturale ».

Les deux dernières significations sont plus spécifiquement rattachées à la culture anglaise⁴⁰ : la première est l'idée plus métaphorique d'une fondation sur laquelle construire, ou une étape atteinte, qui sécurise les avancées antérieures. La dernière recouvre l'ensemble des prises de position d'un candidat ou d'un parti pour des élections, ou l'ensemble de son programme et la façon dont elles s'articulent les unes avec les autres.

Suivant une étude de la communication des entrepreneurs du web 2.0, T. Gillespie observe que le terme de plateforme ne signifie plus seulement l'ensemble de programmes qui supposent la plateforme :

Les « plateformes » sont des plateformes pas nécessairement parce qu'elles permettent d'écrire ou d'exécuter du code, mais parce qu'elles rendent possibles la communication, l'interaction ou la vente⁴¹.

Dès lors, le choix du terme « plateforme » par les acteurs vise à donner d'eux-mêmes une image à la fois différente des médias traditionnels, plus en retrait, restant sur le plan technique (qui induit l'idée d'un « intermédiaire technique » sans responsabilité sur les productions sociales, culturelles et artistiques, qui ne serait pas un *gatekeeper*⁴²), mais

39. T. GILLESPIE, « The politics of 'platforms' », dans : *New Media & Society* Vol. 12. n°3 (mai 2010), p. 348.

40. Elles restent pertinentes, parce que le terme « plateformes » semble être apparu dans le monde numérique, très anglophone, et que les interprétations issues de ces définitions anglophones restent valables pour caractériser ce qui est entendu par plateforme en français et qu'elles apparaissent parfois dans la langue française, d'après le Robert.

41. *Ibid.*, p. 351.

42. Nous revenons sur le terme de *gatekeeper*, ce qu'il recouvre, et ce par quoi les gros acteurs du numérique nous semblent le substituer dans 5 p. 207.

aussi au-delà des réglementations traditionnelles. En cela, la plateforme résonne comme un objet « neutre » *sur lequel* peut être réalisée une activité (par les utilisateurs). Elle est aussi une approche politique du monde, et les plateformes se sont particulièrement illustrées comme *lobbies* durant des débats nationaux et internationaux sur les réglementations qui les concernaient. Dans ce discours, la plateforme a intrinsèquement à voir avec l'idée de la neutralité vis-à-vis de son environnement. Elle se présente comme un outil, un support à l'activité⁴³, et quand elle opère des choix, ceux-ci ne sont censés que refléter ceux de la foule. Car une caractéristique de la plateforme est son rapport à la masse des utilisateurs, bien qu'elle puisse être personnalisée pour chaque personne.

3.2.2 Foule et exploitation

Les plateformes ont une influence économique, mais aussi sociale. En effet, ces plateformes utilisent leur image d'intermédiaire technique, pour se dégager d'un ensemble de responsabilités vis-à-vis des utilisateurs, mais aussi pour cultiver l'utopie d'un Internet collaboratif. Cette utopie participe d'une représentation romantique d'Internet — parfois exprimée comme « Internet avant les entreprises [à but lucratif] » — et les concepts associés (notamment les communautés et la croyance techniciste évoquées dans le chapitre précédent⁴⁴). Ainsi, les plateformes bénéficient de ces imaginaires, en même temps qu'elles les perpétuent. Le rapport à la foule et à sa participation est constitutif de la plateforme et de l'imaginaire associé. Dans les plateformes reposant sur les UGC avec des contributions en intelligence ou en productions sociales, culturelles ou artistiques (*crowdsourcing*), la foule a un rôle central à jouer.

Quand les plateformes diffusent des productions des ICC, la foule participe à la sélection, la valorisation, la hiérarchisation des productions, dont la profusion peut constituer un problème. La foule finance également, avec la croissance considérable du *crowdfunding*⁴⁵. Les dispositifs de *crowdfunding* ou de *crowdsourcing* ont des antécédents dans le domaine artistique et n'apparaissent pas avec les TIC, notent J. T. Matthews, V. Rouzé et J. Vachet⁴⁶. Les auteurs font remonter la participation à la Grèce Antique, et la souscription au XVI^e siècle. On peut effectivement trouver la trace de souscriptions pour financer des ouvrages dès le XVI^e siècle :

43. *Google* et *Twitter* ont très récemment fait l'objet de jugements rendus par la Cour suprême états-unienne, et dans les deux affaires, les magistrats ont statué dans le sens du maintien de la *section 230* qui exonère les plateformes de responsabilité quant aux contenus postés via leurs outils. Voir A. LIPTAK, « Supreme Court Won't Hold Tech Companies Liable for User Posts », dans : *The New York Times, U.S.* (18 mai 2023).

44. Voir notamment 2.2.2 p. 98 et 2.2.4 p. 109.

45. Nous revenons plus en détail sur le *crowdfunding* en 6.3.4 p. 277.

46. J. T. MATTHEWS, V. ROUZÉ et J. VACHET, *La culture par les foules ? le crowdfunding et le crowdsourcing en question*, Les essais numériques, Paris : MKF Editions, 2014, p. 16-21.

Au XVIII^e siècle la mode de la souscription se répand en Europe, où elle est accueillie pour les mêmes raisons que dans son pays d'origine. La première édition de *l'Antiquité expliquée et représentée en figures* de dom Bernard de Montfaucon passe pour être — avec son prospectus de 1716 — le point de départ de l'histoire française de cette innovation⁴⁷.

On voit ici l'ancienneté de l'histoire de la souscription qui semble naître peu après la généralisation de l'imprimerie à travers l'Europe. L'évolution technique qui génère une structure de coûts et l'appareillage technique, qui permet des copies multiples identiques, rendent soudain envisageable de faire payer à la foule les investissements nécessaires à l'impression de multiples. Dans le cas du *crowdfunding*, mais plus largement, la plateforme se présente comme un outil neutre permettant d'individualiser ses propositions à l'intersection des goûts de chacun et du goût des multitudes. La froideur rationnelle supposée de l'algorithme ne fait que mettre en relation les passions de la foule.

J. T. Matthews, V. Rouzé et J. Vachet notent qu'il est opportun d'interroger la place que les plateformes jouent dans les mutations des ICC, en mettant en avant quatre facteurs pour justifier ce questionnement :

- elles sont le lieu d'une « financiarisation accrue » ;
- elles participent à la réorganisation des filières jusqu'alors peu industrialisées (les auteurs donnent l'exemple de la musique *live* où l'on observe que ces acteurs entrants « s'accompagnent de pratiques standardisées et plus homogènes à divers niveaux ») ;
- ces plateformes participent de la « réorientation actuelle des politiques en direction des industries créatives marquées par une marchandisation et une privatisation croissante des modalités d'aide à la production culturelle » ;
- en lui déléguant un ensemble de tâches, les plateformes participent de la transformation de l'artiste en « travailleur créatif — autonome, responsable, fondamentalement calculateur⁴⁸ ».

Car la plateforme semble opérer une double transformation : la première, celle relevée par les auteurs, est bien une transformation de l'usager. Ce dernier est enjoint d'être actif sur la plateforme — finalement, peu importe son activité. Les plateformes produisent un discours fondé sur la désintermédiation : à les croire, un livre pourrait aller de l'auteur au lecteur en quelques minutes, sans rater sa cible, parce que la plateforme automatise et remplace les intermédiaires. Ainsi, *Amazon* et ses concurrents proposent tout à la fois de publier et de diffuser, vendant même du matériel — des liseuses connectées — pour

47. W. KIRSOP, « Les mécanismes éditoriaux », dans : *Histoire de l'édition Française — Le livre triomphant (1660 - 1830)*, sous la dir. de H.-J. MARTIN et R. CHARTIER, avec la coll. de J.-P. VIVET, t. 2, Paris : Fayard, 4 avr. 1990, p. 32.

48. MATTHEWS, ROUZÉ et VACHET, *op. cit.*, p. 31-33.

diffuser les productions. Pour ce faire les plateformes agissent en intermédiaires entre des concepteurs de productions, professionnels ou non, et des consommateurs. Pour justifier d'une stratégie d'intermédiation, les firmes mettent l'accent sur la facilité pour l'utilisateur, voire le caractère émancipateur, la libération de son potentiel, de sa créativité⁴⁹. Ainsi, pour la première fois, les plateformes permettraient à chacun de dialoguer avec tous. Cette vision de l'utilisateur libéré d'une position passive de consommateur pour devenir acteur, est aussi un héritage de la contre-culture et de sa critique artiste du capitalisme.

Mais les plateformes produisent une seconde transformation. V. Bullich propose d'interroger ce discours de participation suivant Y. Jeanneret et son analyse des « industries médiatisantes » : la séparation entre émetteurs et récepteurs est devenue beaucoup plus poreuse depuis l'arrivée des TIC et particulièrement du web 2.0. L'auteur souligne l'augmentation des collaborations, l'invention de formes nouvelles (*remix*, *mashup*, transmédia). Mais sous cette liberté rendue possible par les plateformes, Y. Jeanneret voit une capacité des industriels à « parvenir à optimiser, jusqu'à un certain point, l'instrumentation, l'anticipation et la standardisation des formes de la culture tout en laissant libre cours à la différenciation radicale des conduites⁵⁰ ». V. Bullich continue :

Cette nouvelle vague d'industrialisation de la culture et de la communication consiste ainsi moins à produire des « œuvres achevées » que des « moyens d'écritures » et des « techniques de contrôle de la circulation des textes » (*lato sensu*); elle « repose largement sur la mise au travail des amateurs et l'exploitation de la plus-value ainsi produite » et fonctionne sur le principe de la « réquisition », en faisant en sorte que « les sujets s'estiment obligés de passer par ces outils que proposent ces firmes pour exister socialement et communiquer »⁵¹.

Cette analyse est riche à plusieurs égards. Elle signifie un déplacement des plateformes, qui acceptent de perdre le contrôle sur ce qu'elles diffusent, en s'en dédouanant via leur rôle d'« intermédiaire technique ». Ce faisant, elles abandonnent toute fonction éditoriale⁵², mais elles déplacent leur contrôle sur d'autres niveaux : elles créent des passages obligés en asphyxiant le marché (on a vu ainsi certaines plateformes perdre de l'argent durant de nombreuses années, pour s'assurer la domination dans un environnement économique

49. Un chapitre est dédié à cette question. Voir 4.1 p. 171.

50. Y. JEANNERET, *Critique de la trivialité : les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, SIC 4, Paris : Non standard, 2014, p. 586, cité par V. BULLICH, « Régulation des pratiques amateurs et accompagnement de la professionnalisation : la stratégie de YouTube dans la course aux contenus exclusifs », dans : *Les Enjeux de l'Information et de la Communication* Vol. 16/3b (20 déc. 2015).

51. JEANNERET, *op. cit.*, p. 605 *sq.*, 643, cité par BULLICH, *op. cit.*, p. 36.

52. Nous revenons sur cette dimension en 5 p. 207.

et social ultra-concurrentiel, souvent résumé à la maxime « *winner take all* »). Leur capacité à se placer au centre de toute transaction met à mal l'idée de désintermédiation initialement envisagée, au profit d'une réintermédiation, qui parfois fragilise les chaînes de valeur pré-existantes⁵³.

Cet ensemble de mutations est aussi analysée sous l'appellation de « convergence » par H. Jenkins, qui en a popularisé le terme : ainsi, les distinctions rappelées plus haut dans ce chapitre, entre les différents types de biens relevant de l'analyse des industries culturelles⁵⁴, n'auraient bientôt plus cours. L'auteur décline une convergence économique, quand l'ensemble de la filière est détenue par seule une entreprise ou un même propriétaire,

- organique quand on constate l'usage de plusieurs *media* en simultané de façon complémentaire,
- culturelle quand on constate qu'une fiction se décline du jeu vidéo à la série en passant par la BD,
- globale, sur les influences réciproques qui se développent avec l'augmentation de la circulation des biens symboliques et
- technologique quand les appareils historiquement distincts deviennent tous peu ou prou des ordinateurs.

La convergence est ainsi un rapprochement des utilisateurs et des ICC, les premiers actualisant et transformant les productions des secondes (les *remix*, *fan-fictions* et autres *mashup*) quand les secondes inventent de nouvelles façons de valoriser les UGC.

La plateforme génère donc un effet double. D'un côté, des moyens d'expression et d'émancipation pour les utilisateurs qui peuvent désormais s'exprimer voire s'organiser collectivement sans aucune maîtrise des outils techniques ; de l'autre, la fin d'une séparation nette entre émetteurs et récepteurs et plus important, le déplacement du rôle des plateformes par rapport aux industries culturelles traditionnelles. Le discours émancipateur doit cependant être remis en question. Une autre façon de décrire cette capacité offerte aux utilisateurs de participer à une grande conversation mondiale consiste en effet à considérer la question de la valeur produite et, dès lors, d'aborder la « mise au travail des utilisateurs », qui prend deux formes bien étudiées ces dernières années : la première, ce sont les micro-contributions de la foule via les plateformes (qu'elles soient financières ou en temps de travail), qui sont effectivement la source de fonctionnement de

53. P. BOUQUILLION et Y. COMBÈS, (dir.), *Les industries de la culture et de la communication en mutation*, Questions contemporaines, Paris : L'Harmattan, 2007.

54. Voir 3.1.2 p. 132. Pour rappel, les auteurs de A. Huet *et al.* proposaient une distinction entre le matériel dont la production et la reproduction ne nécessitaient pas le concours de l'artiste (industrie des supports, etc.), les biens dont la production nécessitait le recours de l'artiste mais pas sa reproduction (les biens symboliques reproductibles) et ceux dont même la reproduction pouvait nécessiter le concours de l'artiste (les biens symboliques semi-reproductibles).

nombreuses plateformes. Les plateformes reposent également sur des contributions bien moins volontaires, qui constituent la deuxième forme de mise au travail : l'ensemble des données captées par les plateformes sur les utilisateurs. Quelles sont les modalités de captation de valeur des « contributions », volontaires ou non, issues de la « foule » dans les plateformes ?

3.2.3 *Digital labor** : les joies de l'exploitation ?

Le *digital labor*⁵⁵ est un concept plutôt récent dont les définitions — et la pertinence même — sont encore discutées. Dans un des quelques ouvrages sur la question écrit en français, A. Casilli explique qu'il s'agit d'analyser :

des formes d'activités assimilables au travail parce que productrices de valeur, faisant l'objet d'un quelconque encadrement contractuel et soumises à des métriques de performance. Nous appelons *digital labor* la réduction de nos « liaisons numériques » à un moment du rapport de production, la subsumption du social sous le marchand dans le contexte de nos usages technologiques⁵⁶.

Cette définition justifie l'appellation au travail par la production de valeur, l'encadrement, fût-il algorithmique, et relevant du contrôle bien plus que de la discipline, et les métriques de performance qui, ensemble, constituent selon A. Casilli une subsumption du social sous le marchand. Dans le même ouvrage, la réponse de D. Cardon met en avant les difficultés à penser les activités sur les plateformes en termes de travail, quand les utilisateurs y voient des utilités propres. Dans un court article, il propose même une lecture des plateformes en termes de rapports d'utilité. Selon lui, il faut donc s'intéresser à ces utilités croisées des concepteurs et des utilisateurs des plateformes :

Utilité économique pour les architectes des environnements numériques, mais aussi utilité pour les praticiens des services (personnalisation, repérage cognitif, praticité, réduction des prix, simplification des transactions, etc.)⁵⁷.

Cette définition des rapports d'utilité nous semble occulter deux points : le premier relève de la dimension résolument capitaliste des entreprises derrière les plateformes, qui ont donc pour objectif de maximiser l'utilité économique de leurs activités. Cette utilité ne peut être mise au même niveau que l'utilité sociale des plateformes, puisque nombre

55. La traduction de *digital labor* — et plus loin de *free labor* prête à controverse. La langue anglaise possède les mots *labor* et *work* qui sont fréquemment traduits par « travail » dans les deux cas. Le premier se rapporte particulièrement à l'effort et se rapproche de labeur en français, qui n'est plus très usité. Le second est effectivement plus proche du terme travail. Pour éviter une formulation peu claire, et parce que la littérature francophone évoque le travail gratuit, mais plus souvent encore conserve le terme de *free* et *digital labor*, nous conserverons aussi dans notre travail les appellations anglophones.

56. A. CASILLI, « Digital Labor : travail, technologies et conflictualités », dans : *Qu'est-ce que le digital labor ?*, Bry-sur-Marne : INA, 2015.

57. D. CARDON, *Digital labor : une exploitation sans aliénation*, La revue des médias, 21 jan. 2016, URL : <https://larevuedesmedias.ina.fr/digital-labor-une-exploitation-sans-alienation> (visité le 24/05/2019).

d'entre elles ont délibérément sacrifié une partie de leur utilité sociale pour maximiser l'utilité économique. Ainsi, *Youtube* a introduit *ContentID*[†], un outil algorithmique visant à policer les vidéos, en refusant à nombre d'entre elles la valorisation avec des critères trop vastes, pour s'assurer qu'aucune marque ne puisse être associée à une vidéo pouvant lui nuire⁵⁸. On peut aussi penser à la politique de *Google* en Chine, se pliant aux obligations de donner des résultats partiels sur certaines recherches, parce qu'un marché d'un milliard d'habitants dépasse la seule utilité sociale.

Le deuxième problème de l'analyse par les utilités croisées relève de l'inégalité fondamentale entre les plateformes et les individus, dans un contexte de méconnaissance générale de la technique. Ainsi, il semble impossible, pour un groupe d'individus, d'organiser un autre outil équivalent à *Facebook*, étant donné qu'il domine le marché, peut racheter les concurrents ou les services complémentaires (par exemple *Instagram*, dont les utilisateurs sont majoritairement les jeunes qui ont un usage moindre de *Facebook* racheté par ce dernier en 2012). L'effet de réseau, souvent résumé à la phrase « *winner take all* » renforce cette inégalité et bon nombre de services lancés en concurrence d'un service « installé » ont échoué, même lorsque lancés par d'autres géants du *web*. On peut aussi constater un échec relatif des alternatives libres et décentralisées reposant sur des protocoles ouverts (notamment *Mastodon* et *Diaspora*). Dans toutes ces solutions, l'enjeu est que l'utilité d'un outil de communication dépend essentiellement des personnes avec lesquelles l'on peut communiquer. Une solution explorée — lentement — à l'échelle de l'UE est d'obliger les acteurs majoritaires à l'interopérabilité avec les autres plateformes. Une première avancée devrait venir avec le Règlement sur les marchés numériques, récemment adopté qui devrait permettre de contraindre les plus grosses plateformes à l'interopérabilité sur certains de leurs services⁵⁹. Reste que leurs situations quasi-monopolistiques induisent une inégalité forte avec les usagers, que le protocole soit ouvert ou non⁶⁰.

58. À titre d'exemple, les vidéos historiques sur le nazisme sont systématiquement démonétisées, qu'elles soient critiques ou laudatives ; celles montrant des vidéos des attaques du 11 septembre 2001 aussi, parce que nombre d'entre elles étaient conspirationnistes. Le problème réside dans le traitement indifférencié, qui préfère donc pénaliser l'usage social de la plateforme au profit de l'usage économique.

59. *Règlement (UE) 2022/1925 du Parlement européen et du Conseil du 14 septembre 2022 relatif aux marchés contestables et équitables dans le secteur numérique et modifiant les directives (UE) 2019/1937 et (UE) 2020/1828 (règlement sur les marchés numériques) (Texte présentant de l'intérêt pour l'EEE)*, 14 sept. 2022.

60. On peut prendre l'exemple de *Gmail*[†] qui repose sur un protocole ouvert (l'ensemble des protocoles de l'email sont ouverts) mais a cependant une part très conséquente des parts de marché des emails pour les particuliers. Les CGU sont acceptées avant l'utilisation du service et ne sont en rien un contrat négociable, mais une condition préalable pour accéder à une boîte email gratuite et fonctionnelle.

Le *digital labor* n'est pourtant pas exempt de critiques. La première d'entre elles est initiée au regard des analyses marxistes du *digital labor*, amenant à la conclusion d'une exploitation infinie⁶¹, alors même que les « travailleurs » ignorent même qu'ils travaillent... D. Cardon critique d'ailleurs l'idée d'une exploitation sans aliénation. La question de l'aliénation et de l'exploitation est effectivement centrale et probablement à reconfigurer pour saisir les enjeux du *digital labor*. M. Andrejevic parle de travail gratuit « dont on est séparé [*estranged free labor*] », proposant toutefois de mobiliser les catégories de l'exploitation et de l'aliénation, arguant que l'aliénation est réelle, dans la mesure où l'utilisateur des plateformes sacrifie un degré de contrôle sur la façon dont son activité en ligne va être mise à profit. Selon l'auteur, la séparation (du fait de l'absence de contrôle des moyens de production de nos interactions culturelles et sociales, c'est-à-dire de contrôle des plateformes) induit une autre séparation, créée par un droit spécifique accordé sur l'utilisation de nos données⁶². L'auteur ajoute :

Le résultat de la forme de séparation rendue possible par *Facebook* n'est pas la dépossession des utilisateurs, mais plutôt l'aliénabilité du produit de leur activité sociale en ligne : le fait que les fruits de cette activité puissent devenir une ressource dont les usages dépassent largement leur contrôle⁶³.

Il y a aliénation dans la mesure où les contributions des utilisateurs ne peuvent être que socialement exploitées ; il s'agit donc d'une forme d'exploitation collective, qui ne peut se penser à l'échelle de la personne, mais doit nécessairement se penser en reconfigurant l'aliénation à un niveau du graphe social (qui dépasse largement la somme des données des personnes). M. Lazzarato nous semble aller dans le même sens quand il affirme, dans sa relecture de G. Tarde, à propos des régimes de propriété :

Dans la coopération intercérébrale, l'appropriation renvoie d'abord à la relation. L'appropriation s'exprime comme relation à relation. [...]. Les nouveaux droits sur la propriété intellectuelle assument, d'une certaine façon, la spécificité des connaissances, c'est-à-dire le fait d'être une relation. [...] plutôt que par l'*acquisition* d'un produit, la relation économique se définit aujourd'hui

61. C. Fuchs suggère ainsi l'utilisation des formules proposées par K. Marx visant à l'analyse du monde industriel dans un contexte numérique. Ainsi, il extrait la formule du taux d'exploitation

$$\text{exploitation} = \frac{\text{survaleur}}{\text{capital variable}}$$

En l'absence de salaires versés aux contributeurs, le dénominateur tend vers 0, et le taux d'exploitation vers l'infini. Voir C. FUCHS, « Dallas Smythe Today - The Audience Commodity, the Digital Labour Debate, Marxist Political Economy and Critical Theory. », dans : *tripleC : Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society* Vol. 10. n°2 (19 sept. 2012), p. 713 sq.

62. M. ANDREJEVIC, « Estranged Free Labor », dans : *Digital labor : the Internet as playground and factory*, sous la dir. de T. SCHOLZ, New York : Routledge, 2013, p. 154 sq.

63. *Ibid.*, p. 157.

par l'accès à un service, c'est-à-dire par l'accès à une relation. [...] C'est la propriété des conditions de production de la relation (invention) et la propriété des conditions de sa reproduction (imitation) qui est (*sic*) l'enjeu du nouveau régime de propriété⁶⁴.

Il y a donc une dimension relationnelle et sociale dans la production de connaissances et de données, qui justifie une approche particulière prenant en compte ces relations et qui déplace la question de la propriété des biens eux-mêmes vers celle des espaces de production et de reproduction de la relation, c'est-à-dire notamment les plateformes.

Si le droit de propriété appliqué aux données ou aux biens symboliques n'est pas adapté, on peut alors faire un parallèle entre cette situation et celle ayant donné naissance au droit du travail : face à l'inégalité dans les rapports sociaux entre des entités si disparates qu'une société et un ensemble de personnes, et l'impossibilité de penser le travail en termes de propriété, des protections ont été mises en place et garanties par la loi ou la constitution (droit du travail, protection des syndicats, garantie du droit de grève, etc.).

Comme le salarié face à l'entreprise, il semble y avoir un risque d'invisibiliser les inégalités patentes de pouvoir entre les personnes et la plateforme dans la réduction proposée plus haut à des rapports d'utilité. La piste des droits sociaux pour protéger les droits des personnes face aux plateformes est d'ailleurs explorée par L. Maurel et L. Aufrère⁶⁵.

Si les nouveaux rapports économiques ne peuvent se construire dans l'appropriation exclusive des relations qui fondent la richesse des plateformes, qu'il est impossible de réduire à des propriétés individuelles⁶⁶, c'est donc dans la loi, mais aussi dans la propriété des outils de la production et de la reproduction, que se déplace l'enjeu des communs culturels dans l'environnement numérique. Ici encore, on comprend pourquoi les plateformes se satisfont de productions sur lesquelles elles ne disposent pas de droits exclusifs — ce qui nous semble les différencier de la plupart des industries culturelles traditionnelles. Ainsi, le *digital labor* peut permettre d'expliquer la valorisation des contributions de la foule, mais à condition de ne pas tenter de la ramener à une mesure de l'effort individuel. En effet, nous commençons à l'entrevoir, cette réduction n'a que peu de sens et au-delà, cette approche individuelle peut amener un utilisateur à réclamer une rémunération individuelle pour sa contribution — contribuant dès lors à réduire l'ensemble

64. M. LAZZARATO, *Puissances de l'invention : la psychologie économique de Gabriel Tarde contre l'économie politique*, Paris : les Empêcheurs de penser en rond, 2002, p. 323.

65. Voir notamment L. MAUREL et L. AUFRÈRE, *Pour une protection sociale des données personnelles*, S.I.Lex, 5 fév. 2018, URL : <https://scinfolex.com/2018/02/05/pour-une-protection-sociale-des-donnees-personnelles/> (visité le 24/05/2019) ; L. MAUREL, *Contre le pouvoir des plateformes, établir une portabilité sociale des données*, - S.I.Lex -, 23 déc. 2018, URL : <https://scinfolex.com/2018/12/23/contre-le-pouvoir-des-plateformes-etablir-une-portabilite-sociale-des-donnees/> (visité le 24/05/2019).

66. C'est tout l'objet de l'approche de L. Maurel et L. Aufrère, quand ils proposent un droit social pour la gestion de nos données. Le choix de l'outil juridique de la propriété pour les données personnelles est probablement mauvais dès lors que celles-ci sont toujours plus relationnelles.

de la production sociale à un travail⁶⁷. Pour autant, le *digital labor* s'intéresse à un ensemble d'activités numériques non spécifiquement liées aux biens symboliques et à leur consommation. Des travaux antérieurs à l'adoption quasi-généralisée d'Internet, relatifs au « travail du spectateur » ou d'autres plus récents, sur l'« économie de l'attention », pourraient être utiles afin d'appréhender les spécificités des biens symboliques.

3.2.4 Une économie de l'attention

Dans le modèle d'intermédiation informationnelle qui caractérise la plupart des offres de plateformes gratuites, la valorisation économique ne repose pas tant sur les UGC eux-mêmes, mais bien sur la publicité qui y est associée lors de leur diffusion. Partant de ce constat — initialement à propos de la télévision — plusieurs chercheurs en sont venus à développer l'idée de travail du spectateur. Le premier article envisageant ce travail est de D. W. Smythe. Cette approche, reprise et discutée depuis, envisage le spectateur comme travaillant quand il regarde la télévision. Les spectateurs apportent leur force d'audience [*audience power*]⁶⁸ mise en regard de la force de travail [*labor power*], traditionnellement utilisée dans l'analyse marxienne du travail. C'est cette force d'audience qui est vendue, même si les spectateurs ne sont pas payés nous explique D. W. Smythe. De plus, alors qu'ils utilisent leur force d'audience ils reproduisent simultanément leur propre force de travail [*labor power*]⁶⁹, puisque la publicité renforce l'ordre capitaliste qui exploite par ailleurs cette force de travail⁷⁰. Ces débats sur le travail du spectateur se complexifient dans un contexte où la séparation entre production et reproduction devient floue, où la composante immatérielle prend une part plus importante dans la production, tout du moins dans sa valorisation. Toujours est-il que le travail du spectateur ne peut être compris qu'en tant qu'une parcelle d'un travail collectif. Individuellement, le spectateur est au travail, parce qu'il participe d'une audience, une foule, qui collectivement produit la

67. On a vu des applications très directes, avec une proposition de *Facebook* faite à des jeunes de 13 à 35 ans, de télécharger une application (appelée *Facebook Research*) permettant, contre une rémunération allant jusqu'à 20\$, de faire passer toutes leurs connexions par les serveurs de l'entreprise, afin de permettre une récupération exhaustive des pratiques en ligne des utilisateurs, c'est-à-dire des données, et surtout, des métadonnées de leur vie numérique. Voir J. CONSTINE, « Facebook pays teens to install VPN that spies on them », dans : *TechCrunch* (2 jan. 2019).

68. Nous choisissons de traduire *audience* par audience, et non public, ou spectateurs, eu égard à la dimension mesurable et mesurée de l'audience, son existence étant intrinsèquement liée à la valorisation de l'attention du public. C'est donc réduit à son état d'audience que le public intéresse la chaîne, ou la plateforme.

69. D. W. SMYTHE, « On the Audience Commodity and its Work », dans : *Media and cultural studies : keywords*, sous la dir. de M. G. DURHAM et D. KELLNER, Malden, MA : Blackwell, 2006, p. 244.

70. Là aussi, il y a eu de nombreux débats. S. Jhally et B. Livant suggèrent que le travail de l'audience est rémunéré par les programmes qui sont regardés. Ce débat continue jusqu'à aujourd'hui. À ce sujet, voir notamment S. JHALLY et B. LIVANT, « Watching as Working : The Valorization of Audience Consciousness », dans : *Journal of Communication* Vol. 36. n°3 (sept. 1986) ; E. FISHER, « How Less Alienation Creates More Exploitation ? Audience Labour on Social Network Sites. », dans : *tripleC : Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society* Vol. 10. n°2 (25 mai 2012) ; SMYTHE, *op. cit.*

force d'audience. On pourrait objecter que la plateforme vient en partie ré-individualiser la production, puisque la publicité n'est plus tant destinée à une audience mais bien à la personne ciblée. Pour autant, ce ciblage individualisé n'est, à son tour, rendu possible que s'il est global (la plupart des régies publicitaires tentent d'avoir des profils sur tous les internautes d'un territoire, qui peut s'étendre sur le monde entier) et transversal, c'est-à-dire de masse (les régies publicitaires sont en mesure de suivre une internaute de site en site pour affiner son profil). De même, la capacité à extraire un profil de comportements partiels et discrets — au sens mathématique du terme — n'est possible que dans la confrontation à un corpus de données plus nombreuses, donc qui ne fonctionne que dans le cas où l'on collecte des données d'audience *de masse*⁷¹. Depuis l'avènement des TIC, toute une littérature dédiée à l'attention a été produite. L'économie de l'attention, dont on trouve des prémices chez G. Tarde, évoquée par M. H. Goldhaber⁷², est explorée plus en détail par G. Franck⁷³. Ce dernier montre avec force détails que le parallèle entre l'attention et la monnaie peut être fait, déclinant les rôles de la banque (les *mass media*), de l'investissement (la star) pour l'attention.

Cependant, nous rejoignons E. Kessous, K. Mellet et M. Zouinar ainsi que Y. Citton dans leurs analyses des limites d'une approche économique de l'attention. Les premiers développent l'idée que l'économie de l'attention est un concept à deux visages dans les recherches produites : le premier est celui d'une approche économique de l'attention qui, nouvelle ressource rare, devrait être appréhensible avec des outils de l'économie politique. Le second visage est celui d'une approche beaucoup plus pratique, visant à maximiser la captation des attentions, pour constituer des audiences.

La seconde critique est celle de Y. Citton qui nous semble particulièrement fertile dans son déplacement d'une *économie* de l'attention vers une *écologie* — l'auteur parle aussi d'écosophie⁷⁴ — de l'attention. Y. Citton propose trois raisons de réfuter la réduction de l'attention à l'aspect économique⁷⁵. La première est que la dimension économique tend à réduire la question attentionnelle à une problématique individuelle, alors que son

71. Les plateformes soulèvent pour cette raison des questions importantes de surveillance individualisée de leurs utilisateurs, qui n'est pas optionnelle. Sur ce qu'elle décrit comme le capitalisme de surveillance, voir notamment ZUBOFF, *op. cit.*

72. M. H. GOLDHABER, « The attention economy and the Net », dans : *First Monday* Vol. 2. n°4 (7 avr. 1997).

73. G. FRANCK, « Kapitalismus Zweipunktnull », dans : *Kapitalistischer Realismus : von der Kunstaktion zur Gesellschaftskritik*, sous la dir. de S. NECKEL, Frankfurt : Campus Verlag, 2010 ; G. FRANCK, « Qu'est-ce que l'économie de l'attention », dans : *L'économie de l'attention : nouvel horizon du capitalisme ?*, sous la dir. d'Y. CITTON, Paris : La Découverte, 2014.

74. Le terme est repris de A. Naess et de F. Guattari, voir Y. CITTON, dans : *Pour une écologie de l'attention*, La Couleur des idées, Paris : Seuil, 2014, p. 44-45.

75. *Ibid.*, p. 43 sq.

approche se construit de l'idée d'attentions collectives, au sein desquelles se déploient nos attentions individuelles et nos subjectivations (et non l'inverse). La deuxième raison porte sur l'économie comme application de la raison instrumentale à un objet qui ne peut s'y réduire, étant donné que l'attention est liée à la valorisation :

[...] l'attention est individuante en ce qu'elle relève d'une dynamique circulaire : je valorise ce à quoi je prête attention, et je prête attention à ce que je valorise. Dès lors que le moyen-ressource conditionne la fin visée à travers lui, on ne peut plus prétendre, comme le fait notre idéologie économiste, maximiser les moyens en laissant chacun libre de choisir ses fins⁷⁶.

La dernière raison relève d'une préférence pour une approche écologique et écosophique, qui à la différence de l'approche économique, « a pour affirmation centrale que les individus ne préexistent pas aux relations qui les constituent⁷⁷ ».

Nous aborderons à la fin de ce travail en quoi le commun peut répondre aux problématiques posées par les plateformes, en nous appuyant en partie sur l'approche écosophique proposée par Y. Citton à la suite de A. Naess et de F. Guattari⁷⁸. En effet, certains enjeux sont similaires pour la création et l'attention : la réification et l'objectification d'un processus essentiellement social, l'intrication absolue du geste — de création comme d'attention — des subjectivités qu'elle produit et dont elle dépend.

Les plateformes matérialisent donc tout à la fois la possibilité d'une réintermédiation des circuits de production et diffusion, rendant possible la culture amateur, mais aussi une réification et une économicisation accrues des interactions sociales et culturelles dont elles sont le lieu, l'organisatrice et qu'elles valorisent. Leur existence incarne et permet de comprendre le déplacement des industries du numérique d'un modèle reposant sur la valorisation des productions par la propriété intellectuelle⁷⁹, vers d'autres modèles (abonnement, offres gratuites avec publicité ou des modèles intermédiaires). L'extraction de valeur de la production sociale, culturelle et artistique (qu'elle prenne la forme de biens symboliques, travail d'éditorialisation ou contribution à une audience) n'est pas réalisée à la consommation d'un bien, ou à la connexion d'un utilisateur. L'extraction de valeur se produit parce que la plateforme a la capacité à fédérer une communauté une plateforme fermée, le contrôle du code (non libre) et des API⁸⁰ et la marque qui les unit. Nous avons vu que c'est toujours collectivement que notre attention ou nos profils produisent du sens

76. *Ibid.*, p. 44.

77. *Ibid.*, p. 45.

78. Voir 9.1 p. 384

79. Il ne faut pas croire que ces industries sont exemptes de propriété intellectuelle : elles font partie des firmes émettant ou achetant des brevets en très grand nombre. La culture du secret, quant aux produits en développement, contraste aussi avec leur discours d'ouverture. Pourtant, la propriété intellectuelle et le secret sont réservés à ce qui est un avantage concurrentiel : la plateforme elle-même, et surtout pas les productions qu'elle héberge.

80. Voir par exemple J.-M. FRANCONY, « L'éditorialisation des données aux bornes des API : enjeux et perspectives pour une analyse empirique », dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 19/2 (2018).

et de la valeur, qui est donc essentiellement une valeur sociale dissoute si on l'envisage comme une somme de propriétés individuelles. Dès lors, il peut sembler complexe de concevoir ce qui est en jeu avec les outils de l'économie politique. Si les analyses en termes de *digital labor* ou de force d'audience ont le mérite de replacer la question de la valorisation aux dépens des utilisateurs ou des spectateurs, les auteurs concèdent aussi dans les deux cas, que cette exploitation n'existe que parce qu'elle exploite les relations, la dimension sociale de la masse de données produites. Dès lors une écologie, que l'on pourrait définir comme une approche prêtant attention aux relations, offre une perspective intéressante, à laquelle nous reviendrons à la fin de ce travail, pour envisager les communs culturels. Plusieurs communs culturels consistent à construire des plateformes différentes. Pour autant, il convient de se demander si la plateforme peut être utilisée à des fins autres que de réification et d'extraction des contributions. Reste donc à étudier l'idée de plateforme, au-delà du modèle qui a présidé à leur constitution, et à voir dans quelle mesure on peut envisager la plateforme comme un commun et, en particulier, comme un commun culturel.

3.3 La plateforme est-elle compatible avec le commun ?

Nous avons vu que si les modèles économiques des ICC n'avaient globalement pas radicalement évolué avec l'arrivée d'Internet, c'est probablement les plateformes qui en constituent l'avancée la plus significative. Nous avons montré comment la plateforme organise le travail des utilisateurs, mais aussi la production et la commercialisation du graphe de données et de l'attention des utilisateurs. On peut dès lors se demander si les communs culturels peuvent mobiliser cet outil et les perspectives qu'elles offrent en terme de diffusion et de facilité d'usage pour les utilisateurs. Est-ce que la plateforme est un outil qui peut exister sans participer à l'exploitation et à l'auto-aliénation des utilisateurs ? Si oui, quelles en sont les modalités ? Au-delà de l'exploitation de l'activité des utilisateurs, pour produire ou exploiter commercialement leurs données, la plateforme joue aussi un rôle en façonnant les préférences des utilisateurs, comme le font les ICC traditionnellement. Se contenter de la non-exploitation est bien faible pour se satisfaire des plateformes. Nous avons aussi vu que le commun a maille à partir avec l'ambition de favoriser les échanges culturels entre les personnes, dans l'optique de faire valoir les droits culturels des personnes. Permettre à chaque personne d'exprimer et d'accéder à sa culture, seule ou en commun relève donc des droits humains. Les expressions culturelles participent des pro-

cessus d'individuation (pour la personne) et des luttes pour l'émancipation (des personnes et collective). Dès lors, on peut aussi se demander dans quelle mesure la plateforme inter-fère dans ces processus et, par conséquent, dans quelle mesure sur ce plan aussi elle peut être considérée comme compatible ou non avec les communs culturels.

3.3.1 Vers un coopérativisme de plateforme

La reconnaissance universitaire du *digital labor* et du rôle joué dans les processus par ce dispositif nouveau qu'est la plateforme est récente. Autour de s'est organisée une forme de recherche-action, même si elle ne s'est pas nécessairement présentée comme telle, visant à faire émerger et étudier des alternatives aux plateformes centralisées. De façon non nécessairement coordonnée, en France, La coop des communs réunit praticiens des communs, acteurs de l'économie sociale et solidaire (ESS) et chercheurs pour étudier et expérimenter⁸¹. En effet, en plusieurs endroits du monde, des « contributeurs » aux plateformes se sont organisés pour échanger et élaborer des alternatives aux plateformes centralisées. Dans leur sillage, nous souhaitons ici nous interroger sur la possibilité que les plateformes ne contribuent pas à l'exploitation des personnes, voire leur donne les moyens de s'organiser et de collectivement s'émanciper.

Le mouvement du coopérativisme de plateformes [*Platform Cooperativism*] est apparu chez des personnes dont le revenu principal dépendait de ces plateformes et étaient livrés au bon vouloir des employeurs masqués par l'opacité des plateformes — *turkers*, livreurs, chauffeurs. Là où la plateforme devait permettre d'isoler chaque travailleur — qui n'est jamais considéré ou employé comme un salarié —, des individus et des collectifs ont d'abord élaboré des contournements : ainsi, face à l'arbitraire des employeurs-donneurs d'ordres sur *Amazon Mechanical Turk*[†] fut inventé *Turkopticon*, une extension à installer dans son navigateur, permettant aux *turkers* (les travailleurs) d'évaluer les *requester* (les employeurs)⁸². D'autres modes d'action classiques du conflit salarial ont été employés, comme la grève⁸³ ou des recours en justice pour faire valoir le droit du travail national, notamment reconnaître que les contrats de sous-traitance sont en réalité des contrats de travail déguisés⁸⁴. Par ailleurs, certains utilisateurs de plateformes demandent la « portabilité » de leurs données (réputation, etc.), au-delà d'une plateforme, à travers une

81. Cette association rassemble les organisateurs et des participants du colloque de Cerisy au cours duquel l'association a été lancée et dont les actes retranscrivent bien la rencontre entre acteurs de l'ESS et des communs. Voir N. ALIX *et al.*, (dir.), *Vers une république des biens communs ?*, Paris : Les liens qui libèrent, 2018.

82. M. S. SILBERMAN, L. IRANI et J. ROSS, « Ethics and Tactics of Professional Crowdfork », dans : *XRDS* Vol. 17. n°2 (déc. 2010), cette extension a depuis été remplacée par un ensemble de scripts plus élaborés.

83. M. R. DICKEY, « Uber and Lyft drivers are striking ahead of Uber's IPO », dans : *TechCrunch* (6 mai 2019).

84. L. D. COMAROND, « La Cour de cassation requalifie des coursiers à vélo en salariés », dans : *Les Echos* (28 nov. 2018).

interopérabilité instaurée de manière légale. Cette possibilité de travailler sur plusieurs plateformes simultanément aurait aussi pour effet de limiter l'effet *winner take all* et de réintroduire une concurrence permettant aux travailleurs « indépendants » de l'être vraiment.

Au-delà de cette reprise d'une partie des droits et pouvoirs d'organisation collective des travailleurs, certains ont même envisagé de produire des plateformes alternatives, étant donné les biais inhérents aux plateformes rattachées à des firmes capitalistes — souvent elles-mêmes objets de forte spéculation. appellent ce mouvement coopérativisme de plateformes. Selon T. Scholz, le concept repose sur trois points :

- la nécessité de « cloner le noyau technologique » des plateformes ;
- le besoin de construire des solidarités entre les utilisateurs de la plateforme. T. Scholz envisage que les plateformes puissent être gérées par un agent public (collectivités locales) ou privées (syndicats, coopératives) ;
- un travail intellectuel de refondation des concepts qui ont présidé à l'avènement de ces plateformes (« innovation, efficacité ») pour fixer « l'impératif de bénéficier à tous et pas seulement de siphonner les profits vers une élite »⁸⁵.

L'auteur ne se limite pas à invoquer le coopérativisme comme solution au problème des plateformes. Il en rappelle sommairement les limites et l'histoire⁸⁶, et s'oppose fermement à un éventuel rejet des avancées rendues possibles par ces plateformes, arguant qu'il existe une compossibilité de la simplicité et de l'efficacité économique de telles plateformes et de conditions d'utilisation — et souvent de travail — décentes pour ceux qui y contribuent.

Dans l'introduction de l'ouvrage qu'ils dirigent, précisent que l'objet de leur ouvrage est « de faire advenir un processus, pas un nouveau tour de passe-passe de solutionnisme technologique⁸⁷ ». L'enjeu est celui de la démocratie :

Quand une application est présentée comme démocratisant quelque chose — que ce soit des assistants personnels robotisés ou des selfies couleur sépia — cela signifie permettre à plus de gens d'accéder à quelque chose : seulement l'accès, avec des bonnes grosses CGU⁸⁸.

85. T. SCHOLZ, *Le coopérativisme de plateforme : 10 principes contre l'ubérisation et le business de l'économie du partage*, trad. par P. VION-DURY, Reboot, Limoges : Fyp, 2017, p. 53.

86. À ce sujet, voir les actes du colloque de Cerisy portant sur les liens entre commun et ESS ALIX *et al.*, *op. cit.*

87. T. SCHOLZ et N. SCHNEIDER, (dir.), *Ours to Hack and to Own : the Rise of Platform Cooperativism, a New Vision for the Future of Work and a Fairer Internet*, New York : OR Books, 2016, p. 12.

88. *Ibid.*, p. 14.

Dans le dépassement de l'accès pour envisager une gouvernance partagée des plateformes, le mouvement du coopérativisme de plateformes se rapproche des communs. Le retour de la question de la démocratie au sein des plateformes oriente en effet le débat au-delà de la quantité ou de la nature des données des utilisateurs collectées. On peut considérer comme travail, labeur, ou autrement les contributions des utilisateurs, mais il s'agit de définir collectivement le sens de ce travail, en plus de la clé de répartition économique.

Les plateformes dans le domaine des biens symboliques relèvent, comme nous l'avons vu plus haut, soit de l'exploitation des UGC, soit de la diffusion de biens symboliques produits par d'autres ICC. Dans les deux cas, et pour la plupart des plateformes, en plus de la valorisation des biens symboliques eux-mêmes, le *digital labor* s'incarne dans les contributions — volontaires ou non — des utilisateurs. Évidemment, les plateformes dédiées aux UGC (et notamment *Youtube*) ont vu apparaître des contributeurs qui ont tiré des revenus suffisants pour vivre de leur activité sur la plateforme. Comme souvent, les deux pôles (UGC et ICC) voient exister des hybridations dans leurs modèles économiques, dans le statut des acteurs.

Le coopérativisme de plateforme semble d'abord s'orienter vers les professionnels dont les revenus dépendent des plateformes et du bon vouloir des firmes qui les gèrent. Il s'agit, semble-t-il, de penser la plateforme comme une coopérative de concepteurs (qui sont aussi diffuseurs) et de consommateurs puisque la plateforme est à la fois le lieu de la diffusion, de la consommation et de l'adéquation de l'offre et de la demande ; les deux sont alors difficilement dissociables.

Le mouvement du coopérativisme de plateformes est très rapidement assimilé par ses auteurs à un commun. Ainsi N. Schneider titre-t-il « Les plateformes en commun *Platform commons* » pour articuler l'idée, proche de M. Hardt et A. Negri, que l'hégémonie des firmes et des plateformes qu'elles ont créées, ont besoin de nous au moins autant que nous avons besoin d'elles⁸⁹. Ceci étant, ce que l'auteur entend par commun n'est pas précisé et il décrit les plateformes, dans ce qu'elles sont en train de devenir de fait et dans la manière dont elles devraient être administrées selon lui, comme des « services publics [*public utilities*]⁹⁰ ».

Dans le même ouvrage, Y. Benkler concède que la production par les pairs reposant sur les communs « s'est développée, accumulant les contributions volontaires des participants qui avaient d'autres moyens de subsistance⁹¹ ». Ce qu'il appelle le coopérativisme entre pairs [*Peer cooperativism*], qui recouvre en réalité l'idée du coopérativisme de plateformes :

89. N. SCHNEIDER, « The meaning of words », dans : *Ours to hack and to own : the rise of platform cooperativism, a new vision for the future of work and a fairer internet*, sous la dir. de T. SCHOLZ et N. SCHNEIDER, New York : OR Books, 2016, p. 17-19.

90. *Ibid.*, p. 18.

91. Y. BENKLER, « The realism of cooperativism », dans : *Ours to hack and to own : the rise of platform cooperativism, a new vision for the future of work and a fairer internet*, sous la dir. de T. SCHOLZ et N. SCHNEIDER, New York : OR Books, 2016, p. 93.

doit être en mesure de soutenir la coopération, tout en facturant aux consommateurs et usagers et en distribuant les bénéfices entre les pairs. C'est un défi auquel la production par les pairs reposant sur les communs n'a pas fait face⁹².

Comme nous l'avons déjà évoqué plus haut⁹³, la réduction du commun à l'accès, qui est un risque lorsque le commun est assimilé au Libre, ne rend pas forcément possible la valorisation. L'auteur précise plus loin que les limites sont nécessaires dans une coopérative, bien plus que dans la production par les pairs reposant sur les communs⁹⁴. La fluidité d'un Internet ouvert à tous les contributeurs se heurte à la nécessité d'envisager un dedans et un dehors pour les communs, même si les frontières ne sont pas figées. À l'inverse de ce discours, M. Bauwens et V. Kostakis tentent dans le même ouvrage de faire valoir un modèle d'entreprise très ouvert, qui ne repose pas sur une frontière claire, mais sur des clés de répartition de la valeur produite. Ainsi, ils mettent en avant un système de « comptabilité ouverte [*open-value accounting*] » ou « comptabilité contributive [*contributory accounting*] »⁹⁵. Le principe consiste à définir un système de valeur pour toutes les contributions : de l'idée à la production de l'objet, des propositions retenues ou non dans l'objet final (quoi que produise l'entreprise) à l'espace de stockage ou l'apport de capitaux. Un système de formules définies collectivement attribue plus ou moins de valeur à chaque contribution (temporelle, en capitaux, en nature, etc.) et rémunère les contributeurs avec le bénéfice généré, au prorata des valeurs collectivement définies de ces contributions. Les auteurs citent à l'envi l'entreprise *Sensorica*⁹⁶, produisant des capteurs de la conception à la commercialisation qui se pense et se construit comme une entreprise ouverte, appliquant la comptabilité ouverte⁹⁷. Reste que ces modèles ne garantissent que difficilement la prédictibilité des rémunérations demandées par les tenants du coopérativisme de plateformes — puisque si le nombre de contributions augmente à un rythme différent des revenus, ceux-ci pourraient varier fortement. Par ailleurs, ce modèle repose sur une surveillance de tous par chacun et ne permet pas de dépasser un autre problème soulevé par les tenants du coopérativisme de plateformes. Si le commun repose effectivement sur un certain degré de contrôle pour éviter les passagers clandestins, sa généralisation — sous les noms moins anxiogènes d'« ouvert » [*open*] et de « transparence » — à l'échelle de l'entreprise, avec le risque renforcé par la dimension ubiquitaire d'une plateforme, n'est probablement pas souhaitable. Pour M. Bauwens et V. Kostakis,

92. *Ibid.*, p. 93.

93. Voir 1.2.2 p. 65.

94. BENKLER, *op. cit.*, p. 95.

95. M. BAUWENS et V. KOSTAKIS, « Why platform coop should be open coop », dans : *Ours to hack and to own : the rise of platform cooperativism, a new vision for the future of work and a fairer internet*, sous la dir. de T. SCHOLZ et N. SCHNEIDER, New York : OR Books, 2016, p. 165.

96. *Sensorica.co*, Sensorica, URL : <https://www.sensorica.co/> (visité le 11/06/2019).

97. Un des fondateurs de *Sensorica* travaille activement à théoriser l'*open value network*. Voir T. BRAS-TAVICEANU, *OVN 3.0*, Google Docs, 2019, URL : https://docs.google.com/document/d/1QX2TK_UaQhSQubp01fByk6_Ruxae7pY8rJ_pWt2xut4/edit?usp=drive_open&oid=0&usp=embed_facebook (visité le 11/06/2019).

le modèle des coopératives ouvertes se différencie de l'extractivisme⁹⁸ qui caractérise ce qu'ils appellent le « capitalisme netarchique⁹⁹ ». Dans une vision libérale presque naïve, la recherche de liberté semble toujours présider aux questions de la démocratie ou de la justice économique desquelles ils semblent toutefois se réclamer :

Nous ne prétendons pas que les nouvelles formes de production collaborative reposant sur des mécanismes P2P soient entièrement dépourvues de relations hiérarchiques. En revanche, elles ne supposent généralement pas de chaîne de commandement hiérarchique pour ce qui concerne le processus de production lui-même¹⁰⁰.

L'objectif de cette production collaborative, que les auteurs assimilent à la production par les pairs reposant sur les communs, est de développer un « cycle d'accumulation de communs, parallèle à celui de l'accumulation du capital¹⁰¹ » et de sortir d'une dépendance à l'accumulation capitaliste. C'est probablement à cet endroit qu'il faut envisager de rapprocher toutes ces différentes approches : qu'il s'agisse des contributions volontaires, ou qu'il s'agisse de nos activités sociales, qui ont un potentiel productif et qui sont aujourd'hui valorisées, l'ensemble des approches du commun réintroduit la question de l'accumulation du capital, pour le dire familièrement « du côté des communs », qui est une préoccupation centrale, tant les besoins d'investissements forts sont nécessaires pour augmenter la portée de ces initiatives et la part du commun dans l'économie. La préoccupation économique du bien-être des contributeurs, qui doivent alors gagner de quoi se nourrir, se loger, se vêtir, etc., est aussi centrale. Qu'on l'appelle salaire, contribution créative, ou par tout autre nom, on perçoit bien la nécessité de penser la question de la valorisation économique des plateformes et celle de la redistribution aux utilisateurs, contributeurs, ou concepteurs — selon le vocable et le spectre envisagés. Ainsi on semble entrevoir une possibilité que la plateforme ne soit pas — nécessairement — un outil pour organiser l'exploitation des utilisateurs, à condition de réussir à mêler les principes de l'ESS à ceux des communs et à éviter un solutionnisme technologique. La dénomination du coopérativisme de plateformes semble nous diriger vers une propriété collective de l'outil et du capital. Mais l'exploitation économique, si elle est une composante importante, ne doit pas non

98. Nous développons cette idée en 8.3 p. 365.

99. Ce concept est assez peu défini, quoique souvent employé par M. Bauwens. Le glossaire à la fin de *Sauver le monde* en propose la définition suivante :

Netarchie, capitalisme netarchique (dérivé d'Internet et du suffixe grec -arque; littéralement les maîtres du réseau) : hypothèse concernant le développement d'un nouveau segment de la classe capitaliste qui ne dépend plus de la possession des droits de propriété intellectuelle et du contrôle des vecteurs des médias, mais du développement et du contrôle des plates-formes (*sic*) participatives telles que *Youtube*, *Facebook*, etc.

Voir M. BAUWENS et J. LIEVENS, *Sauver le monde : vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer*, Paris : Les Liens Qui Libèrent, 2015, p. 254.

100. M. BAUWENS et V. KOSTAKIS, *Manifeste pour une véritable économie collaborative : vers une société des communs*, trad. par O. PETITJEAN, Paris : Charles Léopold Mayer, 2017, p. 25.

101. *Ibid.*, p. 27.

plus faire oublier les enjeux spécifiques à la dimension symbolique des communs culturels, de liberté d'expression culturelle, qui relève des droits humains et doit donc être abordée de cette perspective et plus spécifiquement celle des droits culturels. Il nous faut alors prendre en considération les effets des plateformes sur les processus d'individuation et de subjectivation liés à la circulation des biens symboliques.

3.3.2 Plateformes et individuation

Les plateformes reposent sur les utilisateurs pour créer de la valeur. Mais ce n'est pas le seul effet qu'elles ont sur les utilisateurs. En effet, la conception, la circulation et la valorisation des productions symboliques ont une grande importance dans la constitution de nos subjectivités et des processus d'émancipation et pour l'individuation des personnes. Il faut alors nous demander dans quelle mesure les plateformes produisent des effets spécifiques sur l'individuation des personnes et leur émancipation.

Les plateformes, parce qu'elles visent leur efficacité économique et participent d'une imposition de leurs conceptions morales et politiques sur le monde, interfèrent dans ces processus, dans la mesure où elles orientent les choix et les goûts — comme les ICC le font par ailleurs. À ceci s'ajoute la prescription automatisée, qui constitue un profil, *alter ego* de l'utilisateur, sur lequel il est nécessairement projeté. Ainsi, G. Silva Mota Drumond, A. Coutant et F. Millerand montrent comment les usagers de *Netflix* sont « produits » par l'algorithme de la plateforme, au sens où :

[l]es prescriptions participent à produire à la fois l'usage et l'utilisateur de la plateforme en suivant un parcours qui consiste à créer des représentations des usagers à l'intérieur du système, à leur associer des contenus à suggérer, puis à encourager leur consommation¹⁰².

À l'encontre de l'image de la boîte noire, les auteurs décrivent comment *Netflix* explicite ses prescriptions (« parce que vous avez regardé... ») pour les rendre plus acceptables, moins arbitraires. Ils décrivent une « économie de la jouissance », dans laquelle :

plus on s'amuse en visionnant et en évaluant des contenus sur la plateforme, plus le système de recommandation sera en mesure de proposer des contenus qui rendront l'expérience *Netflix* encore plus « *amazing* »¹⁰³.

Les auteurs notent donc que l'on se trouve dans des rapports faisant référence à la société du contrôle, où la participation de l'utilisateur est consentie¹⁰⁴. Pour autant, ces dispositifs procèdent à des choix qui affectent les utilisateurs, parmi un corpus de productions virtuellement infini. Ainsi, les utilisateurs participent à la configuration et à l'amélioration

102. G. SILVA MOTA DRUMOND, A. COUTANT et F. MILLERAND, « La production de l'utilisateur par les algorithmes de Netflix : » dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 19 (3 jan. 2019), p. 36.

103. *Ibid.*, p. 38.

104. *Ibid.*, p. 39.

de leurs profils, des sortes de doubles numériques, dont ils ne maîtrisent pas exactement la forme, mais qu'ils nourrissent en information partiellement de façon volontaire ou non. On peut s'interroger sur les effets, du point de vue de la production des subjectivités et sur l'individuation, de ces dispositifs qui les bornent toutes deux désormais. Rappelant après E. Morozov que les processus numériques, sous couvert de neutralité, introduisent des médiations, M. Bonenfant *et al.* montrent donc que le *Big Data* n'est « jamais une instrumentalisation neutre, au contraire. L'individuation du *Big Data* se fait par et dans un environnement socioéconomique qui l'informe de certaines nécessités¹⁰⁵ ». Les nécessités sont inscrites dans notre temps et se caractérisent, notent les auteurs, par une convergence entre l'intérêt des États à la surveillance de masse pour le maintien de l'ordre public et de la sécurité (notamment face au terrorisme), et celui des entreprises à la même surveillance de masse, à des fins de profilage publicitaire.

Les plateformes, support de production et d'exploitation des *Big Data*, participent donc de ce que les auteurs appellent, un « monde numériquement administré¹⁰⁶ ». M. Ouellet *et al.* soutiennent que ce monde peut être analysé en faisant la synthèse de l'analyse de la théorie critique de l'école de Francfort et de celle de M. Foucault, de la gouvernamentalité, dont A. Rouvroy et T. Berns proposent une analyse contemporaine sous le terme de « gouvernamentalité algorithmique ». Pour M. Ouellet *et al.* :

les industries culturelles à l'ère néolibérale ne procèdent plus d'une logique de massification comme le décrivait l'École de Francfort, mais plutôt d'une dynamique de subjectivation telle que décrite par Foucault dans ses analyses portant sur la gouvernamentalité¹⁰⁷.

Le mouvement est ainsi double : la réification et l'abstraction ne visent plus seulement les marchandises, mais bien l'ensemble de nos interactions sociales. Les auteurs expliquent ainsi que la « décontextualisation de l'information [...] rend possible la médiation des rapports sociaux par le biais d'algorithmes, dont la fonction est de prédire les comportements des individus¹⁰⁸ ». L'autre facette de ce mouvement se manifeste dans la capacité à pouvoir dicter des conduites, puisque la « visée du traitement des données est d'obtenir un modèle anticipatif de l'état futur des corrélations étudiées¹⁰⁹ ». Les auteurs remettent donc grandement en cause toute possibilité émancipatrice des utilisations des *Big Data*, contrairement au discours produit depuis l'avènement de la cybernétique, ce qui oblige à interroger les plateformes et leur compatibilité avec le commun :

105. M. BONENFANT *et al.*, « Big Data, médiation symbolique et gouvernamentalité », dans : É. BROUDOUX et G. CHARTRON, *Big Data - Open Data : Quelles valeurs ? Quels enjeux ?*, De Boeck Supérieur, 2015, p. 37.

106. M. OUELLET *et al.*, « Big Data et quantification de soi. La gouvernamentalité algorithmique dans le monde numériquement administré », dans : *Canadian Journal of Communication* Vol. 40. n°4 (11 nov. 2015).

107. *Ibid.*

108. *Ibid.*

109. *Ibid.*

Le paradoxe de l'ère numérique est justement que les dispositifs qui sont les plus aliénants, puisqu'ils nous privent de notre capacité à agir en commun, nous sont présentés comme une libération. Plutôt qu'une réelle libération, il faut voir là la forme la plus adéquate de l'aliénation puisqu'elle implique une dissolution du politique, c'est-à-dire l'impossibilité d'instituer des valeurs communes partagées socialement afin de pouvoir décider réflexivement des finalités de la société. La tâche de la théorie critique à l'ère numérique consiste donc à repenser l'aliénation comme une perte du monde commun¹¹⁰.

Cette analyse est intéressante à plusieurs titres. La réification de l'ensemble de nos interactions sociales, au-delà des marchandises culturelles nous oblige à interroger une première fois la restriction à la seule économie des biens symboliques. L'intégralité des relations sociales pourrait être envisagée comme une définition de la culture ; dès lors, s'opposer à cette réification pourrait être entendu comme une tentative de faire respecter les droits culturels des personnes¹¹¹. Au-delà, la gouvernamentalité algorithmique dont il est question oblige à la prudence quant aux effets des plateformes, fussent-elles des communs sur les personnes qui les utilisent. On en arrive se demander si, comme le suggèrent les auteurs, nous sommes face à une aliénation par dissolution du politique ou à un dispositif qui peut être produit dans le cadre d'un commun c'est-à-dire dont le politique préside à la création. Pour cela, il faut comprendre comment les dispositifs numériques peuvent réduire les capacités des personnes à créer des interactions sociales qui contribuent à leur émancipation.

L'idée que les plateformes contribuent à définir les identités en définissant la grammaire avec laquelle elle peuvent être exprimées est un argument central de G. Gomez-Mejia. Selon l'auteur, « [l]es nomenclatures employées sur les sites du web contemporain [...] anticipent le périmètre d'un intertexte possible entre les internautes et les acteurs-tiers "équipés" d'un langage en apparence commun¹¹² ». Et l'auteur d'imaginer la réponse à un dialogue avec les internautes utilisateurs des plateformes :

Q : pourquoi êtes-vous devenus des clients aussi exemplaires des industries californiennes du *web* ?

R : parce que nous voulons créer nos *profils* et *partager* les choses qu'on aime avec nos *amis*¹¹³.

110. *Ibid.*

111. Nous développons sur cette idée en 9.2.2 p. 393.

112. G. GOMEZ-MEJIA, *Les fabriques de soi ? identité et industrie sur le web*, Paris : MKF Editions, 2016, p. 105.

113. *Ibid.*, p. 105, L'auteur souligne.

Les mots que l’auteur met en avant relèvent d’une « novlangue » et sont « versatiles », caractérisés par leur « “amphibiologie” : la duplicité des lectures dont ils peuvent faire l’objet¹¹⁴ ». Nous analysons ailleurs dans notre travail certains de ces signifiants versatiles et nécessairement maintenus flous par les acteurs numériques actifs dans le domaine artistique¹¹⁵.

Ces données, qui peuvent « être relues et réécrites comme des métonymies du sujet¹¹⁶ » et considérées comme « une enième entité discrète, commensurable, à l’aune d’une “rationalité instrumentale”¹¹⁷ » sont certainement le nœud de notre question de compatibilité de la plateforme au commun : ainsi, si les acteurs du coopérativisme de plateformes souhaitent dépasser une dialectique d’aliénation que l’on pourrait en première lecture corréler à l’existence même de la plateforme ; il n’y aurait alors pas de possible plateforme en commun. Il faut envisager des plateformes au sein desquelles la définition de la grammaire appartient aux utilisateurs, c’est-à-dire envisager des plateformes qui ne copieraient pas — ne seraient pas des « clones », contrairement à ce qu’envisage T. Scholz¹¹⁸ — la grammaire restreinte, la « novlangue » et la possibilité d’abstraction, donc de réification des relations sociales qu’elles rendent possibles.



Nous avons situé les plateformes dans le champ des ICC et nous nous sommes employés à montrer que, du point de vue de la diffusion des biens symboliques, les plateformes n’ont pas fondamentalement changé les modèles, quoique ceux-ci ont évolué, vers l’intégration des contributions — volontaires ou non. Cette dimension collective de la donnée, donc de la valorisation des contributions, est centrale dans la compréhension du fonctionnement des plateformes, mais aussi des axes stratégiques pour lutter contre l’accaparement du travail des concepteurs de biens symboliques, mais aussi de l’ensemble des utilisateurs, y compris ceux qui se cantonneraient à un rôle de spectateurs.

Nous avons aussi discuté la compatibilité de la plateforme avec le commun. Nous avons vu que d’un point de vue socio-économique, elle suppose une réappropriation des outils technologiques par des structures collectives, par exemple des coopératives ou mutuelles, avec un nécessaire soutien public, notamment pour la reconnaissance de la donnée comme une production sociale, qui permettrait d’imaginer une gestion sociale à l’instar de la sécurité sociale. La gouvernance partagée de la plateforme doit permettre de dépasser l’expropriation ou l’extractivisme qui a cours sur les plateformes : la clé de répartition de la valeur doit alors être définie collectivement, dans un équilibre entre les concepteurs,

114. *Ibid.*, p. 106.

115. Il nous semble que ces mots versatiles se rapprochent de ce que B. Miège appelait des notions-écrans. Nous avons développé auparavant sur les usages des termes de partage en 2.2.3 p. 104 et de communauté en 2.2.4 p. 109 et nous nous penchons sur celui de créativité en 4.1 p. 171.

116. *Ibid.*, p. 113.

117. *Ibid.*, p. 113-114.

118. SCHOLZ, *loc. cit.*

les consommateurs et la plateforme, dès lors que son fonctionnement engendre des coûts. Le coopérativisme de plateformes s'avère être une réponse d'autant plus pertinente que de telles coopératives pourraient réunir l'ensemble des acteurs produisant ou utilisant des données, qui, nous l'avons vu, constituent un seul graphe.

Une question fondamentale dans la critique des industries culturelles, qu'est la production des subjectivités revient par la question des communs culturels. Les plateformes sont productrices de subjectivités et notamment parce qu'elles fixent les grammaires — ou si l'on veut le dire autrement, définissent comment peuvent être caractérisés et mis en relation les sujets et leurs expressions —, définissant *de facto* des *alter ego* numériques des sujets, qui ont des effets les sujets eux-mêmes (via les prescriptions), dans un contrôle qui relève d'une machine et est donc dépolitisé. Dès lors, il faut, pour que la plateforme puisse être un commun, que la grammaire soit beaucoup moins réductrice — cette réduction relevant essentiellement des besoins de caractérisation des profils publicitaires, ou de maximisation de l'attention (qui sont souvent alignés), et surtout que cette grammaire puisse être définie par les utilisateurs eux-mêmes. La plateforme, bien loin de la supposée neutralité à laquelle les firmes qui les mettent en œuvre voudraient nous faire croire est un objet éminemment politique et les contributions individuelles doivent pouvoir ne pas être aliénantes, mais ce chemin de crête demande un équilibre complexe.

Constellations

À l'approche de la fin de ce travail, une nuit d'été, à regarder les étoiles, qui me replongent dans les nuits d'enfance. Couché dans l'herbe, on partage aisément la fascination qui a eu cours depuis des millénaires pour la voûte céleste. La distribution des astres lumineux semble difficile à comprendre, mais certains motifs persistent, sur lesquels les humains ont depuis longtemps projeté leurs perceptions et créé du sens. Il est en effet aisé de tracer des traits entre ces points lumineux et d'y dessiner une réalité. La course des astres et les variétés de perceptions nous amènent à apprécier que ces réalités sont changeantes, selon les périodes (le ciel varie, les mythes tout autant sinon plus) les lieux (nous ne vivons pas toutes et tous sous le même ciel) et selon les références culturelles qui les déterminent.

Peu à peu, les yeux s'habituant à l'obscurité et, passées les ourses, on perçoit plus précisément les étoiles plus modestes, mais néanmoins présentes et on se prend à retracer des motifs plus complexes et plus riches. Si parfois, l'œil est attiré ailleurs parce qu'il perçoit un scintillement ou une étoile filante dans le ciel d'août, nul doute qu'il pourra revenir plus affûté encore scruter les profondeurs de la nuit dans la portion congrue où il naviguait auparavant.

B. Pascal décrit la situation de l'humain face à la disparition de l'harmonie musicale des sphères qui ordonnaient le cosmos dans les représentations occidentales, après que J. Kepler les a remises en cause — alors qu'il voulait les vérifier. Il écrit : « Le silence éternel de ces espaces infinis m'effraie ».

La recherche — cette recherche tout au moins — me semble relever d'une pratique similaire consistant à tracer des traits entre des points discrets, perceptibles à un moment et en un lieu donnés et à produire des motifs, qui eux aussi, expriment mes références culturelles. Elle ne prétend pas déceler une constante, une vérité scientifique universelle. À force de scruter, l'œil s'habitue à la complexité, dans laquelle le chercheur novice navigue et décèle de nouveaux points, produisant de nouveaux motifs, de nouvelles productions de sens. La recherche prend du temps, pour scruter le fond d'un ciel, tentant d'ignorer les pollutions lumineuses diverses.

Cette thèse est une carte d'un objet mouvant et situé, dans un temps, un espace et un référentiel culturel. Elle s'appuie sur de nombreux sages, plus aguerris ou plus novices dans l'exercice exploratoire, qui auront su me montrer des points de fuite, de tension, de débats, en un mot : de recherche ; naviguer les espaces infinis.

Pour conjurer le silence, cette recherche est écrite, comme la carte dressée à partir de l'exploration d'une portion congrue du ciel d'août.

DEUXIÈME PARTIE

Les nouveaux régimes de production

Gratuité, Égalité, Communauté

Nous avons dans la première partie situé notre étude au sein des champs de recherche plus vaste les communs et tenté de spécifier ce qui caractérise les communs culturels au regard d'autres communs. Nous avons aussi montré que ceux-ci ne peuvent se réduire ni même nécessairement inclure les biens symboliques sous licence libre. Pourtant, une histoire commune, une proximité singulière existent entre le monde du Libre et celui des communs, par les combats partagés et une utopie commune d'Internet. Celles-ci prennent leurs racines dans un héritage contre-culturel dans un ensemble de termes dont les définitions floues renforcent les utilisations diverses, y compris à l'opposé des utopies qui ont présidé à leur développement. Les ordinateurs en réseau semblent donc osciller entre un espace de démocratie absolue et la pointe avancée d'un capitalisme mondial intégré (CMI).

Dans ce contexte où la numérisation des activités semble faire évoluer les perceptions que nous en avons, il nous faut interroger des mutations des industries culturelles qui tendent à devenir industries créatives. Cet attrait pour la créativité et la vitesse avec laquelle celle-ci s'est imposée, en lieu et place d'autres termes (invention et création, notamment) interroge. Que la créativité soit devenue une valeur suprême doit nous interpeller. On retrouve le terme dans l'appellation même des licences libres *Creative Commons*. Les communs sont-ils créatifs comme pourrait le laisser penser ce terme ?

Le terme même de créativité est récent et son avènement rapide et sa définition imprécise interrogent. De quels imaginaires le terme est-il porteur ? Il nous faudra essayer de comprendre comment le terme sert à la fois pour justifier l'exploitation du travail et caractériser l'élément principal du travail *hacker* supposé libre. Au-delà des imaginaires, pourquoi la créativité prend-elle toujours plus de place. Quelle est la caractéristique qui justifie que son usage vienne compléter celui de création ?

On voit en effet se développer des industries créatives mais plus largement une économie créative. Comment comprendre l'extension de la créativité à tant de domaines ? Quel est le moteur de cette économie ? Nous montrerons le rôle central qu'a la novation, la production de nouveau dans l'intérêt qui est aujourd'hui porté à la créativité. Nous nous demanderons aussi si ce mouvement impacte les communs culturels ?

La transformation des industries culturelles en industries créatives ne se résume cependant pas à la seule exploitation de la créativité. Les industries culturelles ont un rôle d'éditeur, un rôle qui comporte plusieurs missions, qui ont été considérées par certains obsolètes dès lors que la diffusion a été rendue possible sur Internet. En effet, le web 2.0 nous a été présenté comme un moyen pour les utilisateurs de produire des contenus, de nous exprimer et de trouver un public. Pourtant la profusion de ces UGC interroge quant

à la sélection. Face à la profusion, une autre solution technique a été proposée par les acteurs de l'édition numérique : les algorithmes. On leur confie aujourd'hui notamment la prescription et la lutte contre les atteintes au droit d'auteur. Quelles sont les limites de cet acteur technique globalement idéalisé ? Est-il aussi objectif, neutre et juste qu'on nous le présente ?

Au-delà de la seule prescription le rôle de l'éditeur a aussi un rôle de prise de risque économique correspondant à une prise de risque éditorial. Cette autorité conférée aux éditeurs génère des tensions à l'heure où l'auto-édition est possible sur Internet. Peut-on se satisfaire d'une suppression pure et simple de l'éditeur, entendu comme *gatekeeper* ? Comment les modèles économiques doivent-ils évoluer du fait d'Internet ? On peut constater une montée en puissance d'acteurs de la diffusion numérique, qui n'assument absolument pas le rôle d'éditeurs, délèguent les risques aux concepteurs et reportent la sélection aux consommateurs des biens symboliques ou aux algorithmes.

Qu'est-ce alors que l'édition à l'ère d'Internet ? La question posée, par les défenseurs du Libre comme par les acteurs plus traditionnels du marché concerne Internet comme média, comme *medium*. Nous explorerons la façon dont les deux parties confèrent un rôle croissant à la technique et comment les projets politiques s'articulent dès lors.

Un autre changement dans le fonctionnement des industries culturelles avec l'avènement d'Internet est la montée en puissance de la gratuité. Cette gratuité prend différentes formes qu'il nous faudra explorer : celle à but lucratif, la gratuité pirate mais aussi celle qui relève du don. La puissance publique a aussi pour fonction de fournir des services publics gratuits ou en appliquant une gratuité partielle. À travers cette exploration, nous souhaitons nous interroger sur le degré de proximité qui existe entre les conceptions libre et pirate de la gratuité et les communs culturels. Nous nous interrogerons sur ce que produit le choix même de nommer *pirates* certaines formes d'accaparement et la façon dont des luttes ont retourné ces accusations. Si le Libre a été mis en regard du don dans l'espace numérique, il faudra nous interroger sur les limites au don dans un espace aussi ouvert et où l'extractivisme devient la norme. Dans l'exploration de la gratuité publique, il nous faudra préciser aussi l'articulation qui peut exister entre public et commun.

Cette partie est dédiée à explorer des transformations des ICC — qui évoluent en permanence — face à Internet et nous permet de définir à partir et contre quoi s'élaborent les communs culturels. Il ne s'agit pas seulement de faire la même chose dans un espace commercial différent. L'exploration de la créativité, nous verrons comment la perception des productions sociales, culturelles et artistiques évolue. La crise de la fonction éditoriale nous permettra de développer des questionnements sur le rôle de l'éditeur quand tout le monde peut diffuser sur Internet. L'enjeu de la gratuité est celui d'un modèle écono-

mique qui définit une partie conséquente de nos échanges culturels, sociaux et artistiques. À travers ces trois perspectives, nous chercherons à faire émerger ce qui caractérise les communs culturels par rapport aux ICC mais aussi par rapport libre et à l'imaginaire *hacker*.

Les transformations des industries culturelles et créatives



People also ask
How do you be creative ?
What it means to be creative ?
How do you think creatively ?
How do I unlock my creativity ?
How can we be creative ?
How can I improve my creative skills¹ ?



Google,
Résultat de la recherche « Be Creative », 2017

4.1 L'invention du mètre-étalon

Les biens symboliques — comme communs ou non — ont à voir avec l'économie des productions esthétiques, artistiques, ou plus largement de l'esprit. Il convient de comprendre les transformations du rapport à la dimension économique de ces biens, de voir en quoi celle-ci se rapproche ou se distingue de ce dont M. Horkheimer et T. W. Adorno faisaient déjà la critique dès le milieu du XX^e siècle : la rationalisation des productions de l'esprit. Il s'agissait alors de combattre l'idée que la culture ait à voir avec l'économie et la production industrielle, et non pas seulement de lutter contre la réduction à leur seule composante économique, comme le formule une critique qui a cours en France

1. On pourrait traduire ainsi : « Autres questions posées :
 Comment être créatif ?
 Comment penser créativement ?
 Comment libérer ma créativité ?
 Comment pouvons nous être créatifs ?
 Comment puis-je améliorer mes compétences créatives ? ». <https://www.google.com/search?q=be+creative>

jusqu’au MC depuis de nombreuses années notamment à travers le concept d’« exception culturelle » (qui vise à concilier un développement économique des filières avec un protectionnisme économique et une défiance vis-à-vis du *soft-power*, notamment états-unien). Dans ce chapitre, nous souhaitons nous pencher sur le terme récent de « créativité » afin de nous interroger sur les pratiques dont il est aujourd’hui l’avant-poste, comprendre en quoi il est représentatif et constitutif d’un imaginaire, afin de saisir le discours performatif sur lequel s’élabore une assimilation donc une réduction de toute production de l’esprit à une marchandise.

L’histoire de l’art est constitutivement liée à l’histoire des économies et des marchés de l’art. Dans la deuxième partie du xx^e siècle, les institutions publiques interfèrent de plus en plus dans les systèmes de marché dans une relation d’interdépendance². Mais la deuxième partie du xx^e siècle est aussi celle où se développent les industries culturelles. Dès leur origine, nous l’avons vu précédemment, la question de la réification, c’est-à-dire la réduction d’une attention, d’une intention ou de l’expression culturelle d’une personne, à un avatar commercialisable ou utilisable qui est posée. Nous souhaitons ici explorer la façon dont la notion même de créativité participe de cette tendance et la renforce.

Pour ce faire, nous voulons montrer comment la créativité sert à détacher la production de nouveau, de l’extraire de l’activité humaine et de sa destination culturelle et sociale pour n’en conserver que la nouveauté, mieux la novation, c’est-à-dire le *fait d’apporter* de la nouveauté.

Le concept de créativité a retenu notre attention, car il apparaît dans des discours pourtant supposés antagonistes, qu’ils soient dans une logique de *startup* ou dans les milieux de *hacker*, libre et P2P, mais aussi dans le vocabulaire des « projets culturels » et au-delà dans celui du *management*, alors qu’il servait — et sert encore parfois — à en formuler la critique ; le terme de créativité est souvent trouvé dans des discours sur l’informatique, là encore, de façon double : révolution industrielle ou outil d’émancipation. Ces discours convergent souvent vers une tertiarisation de l’économie, fondée sur la valorisation de la connaissance, notamment sous forme de propriété intellectuelle.

Les TIC et Internet en particulier ont parfois été annoncés comme des lieux où la liberté allait amener une création libre, où l’on allait pouvoir *libérer* sa créativité³. Ils font aussi cependant l’objet de sévères critiques relatives à des formes nouvelles d’exploitation et d’auto-exploitation⁴. La frontière entre exploitation et loisirs, en particulier sur le numérique semble s’obscurcir petit à petit⁵. La figure du *hacker* est en ce sens paradigmatique du mélange des genres en cours de généralisation. Le terme est utilisé tour à tour pour

2. R. MOULIN, *L’artiste, l’institution et le marché*, avec la coll. de P. COSTA, Paris : Flammarion, 2009.

3. AIGRAIN, *Sharing*; LESSIG, *op. cit.*

4. Nous avons déjà évoqué ce point en 3.2.3 p. 145.

5. P. FLICHY, *Les nouvelles frontières du travail à l’ère numérique*, Les Livres du nouveau monde, Paris : Seuil, 2017; D. CARDON et A. CASILLI, *Qu’est-ce que le digital labor ?*, Bry-sur-Marne : INA, 2015; AZAÏS, CORSANI et DIEUAIDE, *op. cit.*

désigner des figures iconiques de la *Silicon Valley* et des individus ou collectifs dont certains s'opposent radicalement à ce qui s'y produit — parfois les mêmes personnes dans des contextes et des temps différents. De même, dans le domaine artistique, les concepteurs de biens symboliques libres et les *startups* de la *Silicon Valley* semblent partager une partie de leur imaginaire, qui nous apparait remonter à la contre-culture. Quelle est la part d'imaginaire partagé ? L'idée même de créativité laisse-t-elle la possibilité de dépasser la réduction des productions symboliques à des marchandises et l'auto-exploitation et de viser l'émancipation qui est un des objectifs du commun et de toute activité culturelle ?

L'épigraphe tend à nous laisser penser que la créativité peut être une compétence recherchée par de nombreuses personnes. Mais elle ne dissipe en rien le caractère vaporeux de la définition du terme sur laquelle nous allons d'abord nous arrêter.

4.1.1 Une notion en mouvement

Comment définir, ou au minimum circonscrire ce qu'est la créativité ? Si le mot est largement employé, son sens semble ne pas toujours faire l'objet de définitions rigoureuses. La créativité est un élément qui peut paraître central dans l'art. Il est couramment acquis, ne serait-ce que linguistiquement, que la créativité a à voir avec la création. Si l'étymologie du mot est la même, la signification diffère. On pourrait penser *a priori* que le suffixe -ité permet de signifier une propension ou un potentiel de création. Si un ensemble de définitions convergent dans ce sens, ce n'est pas celle que l'observation des usages du terme de créativité permet d'élaborer. Nous n'allons donc pas nous intéresser ici à ce qu'est la créativité, au sens d'une étude de la puissance de création chez l'humain (même si nous nous appuyons sur certaines définitions allant dans ce sens) mais nous essayerons de voir ce que ce terme recèle d'imaginaire, plus précisément, comment il est mobilisé dans une acception assez récente et néanmoins très fréquente du terme. Il convient donc de nous pencher sur le discours sur la créativité, sur l'imaginaire qui y est mobilisé.

Les premières occurrences en Français du terme créativité semblent d'abord relever, au XIX^e siècle, de la capacité de création divine. La création n'est alors pas encore une compétence de l'artiste mais relève du potentiel divin. Pour autant le terme revient sous une autre acception, dont la première occurrence française semble être trouvée dans le *Traité du caractère* de E. Mounier, philosophe personnaliste en 1947⁶. Dans un traité qui pense la psychologie et ses invariants, le terme de créativité apparait comme ce qui est prospection dans le temps⁷. Ce terme a conservé une importance et fonde un ensemble

6. *Créativité*, dans : *TLFi : Trésor de la langue Française informatisé*, ATILF - CNRS & Université de Lorraine.

7. E. MOUNIER, *Traité du caractère*, 2^e éd., Esprit. La condition humaine, Paris : Seuil, 1961.

de recherches en psychologie⁸. Ces recherches se concentrent pour un bon nombre sur la mesure de ladite créativité, par exemple chez T. Lubart, F. Zenasni et B. Barbot⁹. La mesure a son importance et permet une première différenciation par rapport la création, qui est assez résistante à la mesure objectivée de ses qualités intrinsèques.

Au-delà du champ de la psychologie, le terme de créativité rencontre divers usages. La créativité est tour à tour un potentiel, une compétence, une ressource ; elle est à la fois revendiquée comme présente chez chacun et pourtant de nombreux ouvrages proposent de nous aider à la trouver, à la développer ; elle évolue donc dans la courte histoire de son existence d'une forme de disposition, supposée inégalement répartie, à une dimension humaine dont nous sommes tous dotés et que nous pouvons — ou sommes incités à — développer dans tous les domaines.

Dans la littérature récente, le terme recouvre un quantifiable (les ouvrages évoqués plus haut nous enjoignent tous ensemble à *améliorer* notre créativité), une sorte d'outil d'objectivation d'un potentiel (qu'il s'agisse des mesures chez les enfants ou dans le cadre des ressources humaines). La créativité est recherchée dans une profusion de situations, lesquelles n'ont pas toutes une dimension artistique. Nous sommes ainsi invités à être créatifs dans tous les aspects de nos vies : de l'organisation de nos foyers (magazines « déco »), dans la manière de gérer les salariés (*management*), de travailler — quel que soit le domaine d'activité —, dans nos vies intimes, dans les villes etc.

La créativité semble donc avoir largement dépassé le seul potentiel de création souvent induit dans le langage courant ou de la prospection dans le temps qui avait justifié son introduction dans la langue. Il faut en élargir l'étude pour comprendre les enjeux de son omniprésence et nous allons pour ce faire nous tourner vers la créativité comme source de nouveauté.

4.1.2 La créativité comme source de novation

La littérature psychologique rappelle de façon assez intuitive que la créativité a à voir avec le nouveau. Ce lien, qui pourtant mériterait d'être explicité, semble être pris comme un axiome : la créativité *est* source de nouveauté, de novation, plus encore, d'innovation et c'est pour cela que cette compétence est autant recherchée. Ainsi, comme le rappelle M.-L. Rouquette, la créativité est un indicateur d'une mesure dont l'objet est imprécis ; il semblerait plus juste de résumer cette incertitude par une tautologie : la créativité

8. M.-L. ROUQUETTE, *La créativité*, Paris : Presses universitaires de France, 2007.

9. T. LUBART, F. ZENASNI et B. BARBOT, « Creative Potential and Its Measurement », dans : *International Journal for Talent Development and Creativity* Vol. 1 (1^{er} déc. 2013).

mesure ce que l'on mesure par les tests de créativité. C'est par exemple ce vers quoi M.-L. Rouquette tend dans sa présentation sommaire de la question, en présentant la créativité comme un construit social. Ce qui ne veut pas dire, précise-t-il, que ce construit n'est pas à étudier pour la simple raison qu'il existe¹⁰.

L'auteur rappelle d'ailleurs que la créativité ne se réduit pas à l'art mais est aussi mobilisée dans le domaine scientifique. Il est d'ailleurs intéressant de constater qu'il ne s'agit selon lui pas d'art au sens de la production des artistes reconnus :

Constatons qu'on ne parle guère de la « créativité » de Descartes, de Picasso ou de Joyce ; on réserve plus volontiers le terme aux gribouillages colorés des enfants, aux improvisations des apprentis comédiens, à la communication publicitaire et aux brouillons issus des ateliers d'écriture¹¹.

Si la créativité ne recouvre pas le travail des plus éminents découvreurs et artistes à qui sont réservés les termes « découverte » et « création », nous pouvons douter du lien entre potentialité et actualisé, qui unit dans le discours tout au moins, la créativité et la création. La créativité peut être, selon l'auteur, la « capacité de produire des œuvres nouvelles, d'user de comportements nouveaux, de trouver des solutions nouvelles à un problème¹² ». Elle ne semble pourtant pas caractériser la pratique artiste.

L'attrait de l'entrepreneuriat, hors du secteur des arts, pour la créativité a différentes raisons, au rang desquelles la créativité semble constituer un facteur de novation, c'est-à-dire de production de nouveau. A. Reckwitz montre que la créativité est réduite à la contingence¹³, c'est-à-dire la possibilité que quelque chose arrive. P.-D. Huyghe, dans une conférence donnée à des étudiants et chercheurs en design, propose de comprendre l'injonction à l'innovation notamment de la façon suivante : « [...] c'est l'administré d'une opération qui est visé par l'injonction à l'innovation, la façon de performer, abstraction faite de la performance ou de la nature de la performance, laquelle reste hors de questionnement¹⁴ ». Il s'agit ainsi de produire du nouveau, parfois d'arriver d'une nouvelle manière à un même résultat, nous dit le philosophe. C'est donc la transformation du processus qui est visée par cette novation et non pas le résultat fini. Cet attachement au processus semble aussi caractériser le discours créatif : l'important est de produire — et à l'instar de l'innovation, on peut se demander si ce qui est produit finalement est en soi

10. ROUQUETTE, *op. cit.*

11. *Ibid.*, p. 5.

12. C. ANTOINE et M. GUILLEMOT, (dir.), *Petit Larousse de la psychologie : grandes questions, notions essentielles*, Paris : Larousse, 2005, cité par ROUQUETTE, *op. cit.*

13. A. RECKWITZ, « Du mythe de l'artiste à la normalisation des processus créatifs : contribution du champ artistique à la genèse du sujet créatif », trad. par I. KALINOWSKI, dans : *Trivium. Revue franco-allemande de sciences humaines et sociales - Deutsch-französische Zeitschrift für Geistes- und Sozialwissenschaften* n°18 (22 déc. 2014).

14. P.-D. HUYGHE, « L'innovation comme maître-mot », 10 août 2013.

important. En cela, le discours créatif semble assez éloigné de la théorie esthétique, qui cherche toujours à unifier dans l'analyse la forme et le sens, la première servant le second : avec la créativité, et à l'instar de M. McLuhan, on pourrait donc proposer que la forme, pour peu qu'elle soit nouvelle *est* le message, est le seul sens.

P.-D. Huyghe qualifie, dans son intervention, l'innovation de « maître-mot », concept qu'il reprend de E. Balibar. P.-D. Huyghe circonscrit le maître-mot de plusieurs manières : « Les maître-mots sont des mots sur lesquels viennent buter toute interrogation ». Ils sont « inquestionnables », ou « appellent des réponses tautologiques ». Ils visent à « ordonner des pratiques » (au double sens de *mettre* de l'ordre et *donner* des ordres)¹⁵. La créativité, telle qu'envisagée dans son existence même (il existe quelque chose que recouvre le vocable « créativité »), mais aussi dans sa dimension bénéfique (il n'est jamais fait mention de possibles effets négatifs de la créativité) et en ce qu'elle permet la production (la créativité *est* la source de la production de nouveau et donc des richesses¹⁶) peut aussi être entendue comme un maître-mot. À l'instar de l'innovation chez P.-D. Huyghe, il semble que la créativité soit ordonnatrice d'un certain nombre de croyances, dont la remise en cause semble absurde (qui souhaiterait *ne pas* être créatif ou innovant ?). Cette critique rendue absurde est cependant nécessaire, du fait des usages du terme, du discours et de l'imaginaire qui l'accompagnent et des injonctions à la créativité rencontrées dans les rapports capitalistes de production. S'il ne s'agit pas nécessairement de critiquer la notion même de créativité, il convient de saisir en quoi le terme de créativité sert à ordonner des pratiques ; on voit survenir une injonction à la créativité¹⁷. La créativité semble trouver une place de choix dans le monde de l'entreprise traditionnelle, après son processus d'hybridation intégrant de formes nouvelles de management issues du management des artistes issue des mondes de l'art¹⁸, ou pour le dire avec A. Reckwitz, de « management de la contingence¹⁹ ».

15. *Ibid.*

16. Dans une conception Shumpeterienne du capitalisme qui a été largement remobilisée par de nombreux économistes depuis les années 1980, l'innovation et la créativité sont le moteur interne de l'économie capitaliste.

17. Sur cette injonction, les nombreux contextes où elle s'exprime et la diversité des analyses qui mobilisent un large éventail de disciplines, voir notamment Y. ANDONOVA, A.-F. KOGAN et C. WILHELM, (dir.), *Injonction de créativité et création sous contrainte : parallèles entre secteur culturel et monde du travail à l'épreuve du numérique. Actes du colloque*, Montréal, Canada : Université Concordia, 12 au 16 mai 2014 ; A.-F. KOGAN et Y. ANDONOVA, *De l'injonction à la créativité à sa mise en oeuvre : quel parallèle entre monde de l'art et monde productif ?*, avr. 2016.

18. È. CHIAPELLO, *Artistes versus managers : le management culturel face à la critique artiste*, Leçons de choses, Paris : Métailié, 1998 ; M. LECOUTRE, « Management des activités créatives et management dans le monde du travail conventionnel : enjeux et risques d'une attirance réciproque entre ces secteurs en France », dans : *Actes du colloque "Injonction de créativité et création sous contrainte" 82ème Congrès de l'ACFAS*, Injonction de créativité et création sous contrainte — 82ème Congrès de l'ACFAS, Montréal, Québec, 12–16 mai 2014.

19. RECKWITZ, *op. cit.*

Nous avons vu que la créativité est recherchée dans une acception qui la confine à son rôle de moteur d'innovation, de créateur de nouveau. Cette créativité tend à devenir un maître-mot et à ne plus pouvoir être remise en question. L'enjeu n'est alors plus de savoir si l'on veut être créatif, mais comment l'être plus. Comment cette augmentation peut-elle être mesurée et pourquoi le doit-elle ?

4.1.3 Mesure et valorisation

La créativité se mesure même si, comme nous l'avons vu plus haut, l'évaluation peut sembler tautologique : la mesure de la créativité mesure... la créativité. Dès lors, quel est l'intérêt, la raison de cette mesure. Nous souhaitons ici interroger la créativité envisagée comme compétence, mesurable et employable. Pour revenir aux mondes de l'art, nous souhaitons aussi interroger ce que cette créativité a à voir avec la création et la façon dont le rapport entre les deux a évolué dans le temps.

Malgré les efforts de distinction de critères (pensée divergente, pensée analytique, flexibilité mentale, pensée associative, combinaison sélective, etc.) l'objectivation de ce que mesure la créativité semble évitée, sinon impossible : T. Lubart, F. Zenasni et B. Barbot mesurent en effet une distance à des modèles types combinant toutes ces variables. Les auteurs envisagent notamment leur outil d'analyse comme utile, pour trouver la personne la plus adéquate pour certains travaux créatifs²⁰. Il semble que la créativité, qui a fait l'objet d'une naturalisation²¹ et est devenue une propriété de l'humain, soit surtout l'objet de mesures et que sa commensurabilité ait à voir avec l'intérêt qui lui est porté par l'économie dite, elle aussi, « créative ». Cette créativité mesurée porte sur l'individu. En effet, elle semble rarement être mesurée à l'échelle d'un collectif. Dans l'approche psychologique individuelle, le rapport au collectif est réduit à une variable à mesurer.

Cette individualisation a pour conséquence que la créativité est perçue comme un potentiel, au sens d'une compétence, notamment par le *management* et les ressources humaines. Qu'elle soit envisagée comme un talent (à libérer, à mettre en œuvre), ou une compétence (à développer), la créativité est recherchée. Corrélativement, la créativité est nécessairement valorisable sur un marché des compétences individuelles et participe de l'augmentation d'un capital humain, c'est-à-dire une forme d'optimisation des chances sur le « marché de l'emploi », où les compétences et savoir-faire laissent la place à des expériences et des savoir-être. Serait-ce à dire que les artistes sont les mieux placés sur le marché de l'emploi ? P.-M. Menger propose de concevoir les arts comme un modèle pour le monde du travail plus largement²². Sans proposer de généralisation hâtive, il convient tout de même de constater que la notion de créativité dépasse largement les champs de la

20. LUBART, ZENASNI et BARBOT, *op. cit.*

21. ROUQUETTE, *op. cit.*

22. P.-M. MENERG, *Portrait de l'artiste en travailleur : métamorphoses du capitalisme*, La République des idées, Paris : Seuil, 2002.

psychologie et des études artistiques. La créativité est mise au travail, dans un ensemble de procès, où la question artistique est souvent transverse, mais aussi parfois annexe. Comme nous écartons tout jugement esthétique de notre analyse, nous nous concentrons sur la mise au travail de cette créativité, qui, étant donné qu'elle n'est pas l'affaire de l'artiste reconnu, c'est-à-dire ne semble pas relever d'un quelconque mythe du « génie », est alors rabattue sur sa dimension productive. Pour autant, la figure de l'artiste sert toujours à justifier la créativité, dans sa capacité à produire du nouveau, notamment, mais pas seulement.

En suivant M.-S. Piraud dans sa lecture de J.-L. Genard et M. Jimenez, nous pouvons tracer une archéologie de la dimension créative chez l'artiste dans son rapport au monde : si les moments historiques que propose J.-L. Genard se succèdent, les imaginaires associés de la créativité semblent être plus sédentarisés. Piraud identifie quatre figures de l'artiste impliquant quatre conceptions de la créativité dans le temps :

- L'artiste autonome : celui-ci apparaît dans le process du détachement de la commande et des censures religieuses et politiques : la création est désormais autonome, et participe de l'individuation du « génie ». L'autonomie de la créativité s'affirme dans le détachement de la *mimêsis*, selon J.-L. Genard.
- Artiste engagé : le XX^e siècle est celui du rapprochement entre les figures de l'artiste et du citoyen. Ce rapprochement de modèles difficilement conciliables, selon J.-L. Genard, se fait par le rejet commun du « mode de vie productiviste et bourgeois ». M.-S. Piraud nous dit que la créativité se situe alors au croisement de l'art et de l'engagement politique.
- Anartiste : avec l'art contemporain et l'art brut en particulier, l'art est reconnu partout et se détache de la figure de l'artiste professionnel. Cette figure dont le précurseur est, selon les auteurs, Marcel Duchamp, présage d'un détachement forcé de la créativité de la figure de l'artiste autonome ; la créativité est alors envisagée comme présente chez chaque être humain.
- Entrepreneur : une bascule survient dans les années 80 avec une évolution dans les théories du management de l'innovation vers la créativité. La créativité est dès lors associée à la figure du concepteur²³.

Cette proposition en strates historiques a un double inconvénient : sa dimension approximative, qui assimile des grandes périodes historiques et l'ensemble des artistes qui les ont vécu, dans des catégories trop générales, et son anachronisme, par l'évocation de la créativité à des époques où le terme n'existait pas. Elle a cependant pour avantage de

23. M.-S. PIRAUD, « Le piège de la créativité : examen sémantique et pragmatique du capitalisme créatif », dans : *Revue Interventions économiques. Papers in Political Economy* n°57 (1^{er} avr. 2017), avec la coll. d'A. YAGOURI et D.-G. TREMBLAY, p. 10 sq.

proposer une évolution parallèle entre l'autonomisation de l'art dans ses formes et dans son rapport aux pouvoirs et l'autonomisation de la créativité de la figure même de l'artiste. Cette dernière rend possible la réappropriation faite dans le quatrième temps par le champ de la production.

Nous avons vu que la créativité est donc considérée en psychologie comme une compétence — ou un assemblage de compétences — la plupart du temps considérée à l'échelle de la personne, qui ne se résume pas à la potentialité d'un rapport esthétique au monde. Dans cette logique la créativité se détache de la création pour se rapprocher de l'entrepreneuriat dans l'évolution historique du rapport créatif à l'art. L'entrée de la créativité dans le champ productif a pour conséquence sa commensurabilité et réciproquement, cette dernière participe de l'entrée dans le champ de la rationalité économique. Dès lors, la rationalisation de l'organisation du travail dans le contexte capitaliste rend possible la création de nouvelles industries. Celles-ci inventent régulièrement — au gré des avancées techniques — de nouvelles modalités de valorisation de la créativité auxquelles nous allons désormais nous intéresser.

4.1.4 Modes de valorisation de la créativité

La valorisation de la créativité dépend notamment des modèles économiques qui se construisent autour des *media* et des environnements socio-techniques qu'ils engendrent. Nous souhaitons nous intéresser ici aux formes nouvelles induites du fait des transformations apportées par les ordinateurs en réseaux. Nous allons pour ce faire reprendre des outils d'analyse utilisés pour décrire les industries culturelles²⁴ : les modèles économiques fondés sur le stock (modèle éditorial), sur le flot de productions (modèle de flux), et sur l'intermédiation (modèle du courtage informationnel).

Dans les industries culturelles, les industries de flux sont souvent celles devant assurer une diffusion en direct (radio, télévision, notamment), et capter l'attention d'un public peu captif. Elles viennent s'ajouter à des industries au modèle éditorial, qui constituent des catalogues de références pour lesquels elles investissent et qui doivent s'équilibrer dans l'ensemble (les références entre elles) et dans le temps (une production peut coûter cher à faire advenir mais peut rester dans le catalogue pour de nombreuses années). Il s'agit plutôt des éditeurs littéraires et phonographiques ainsi que de la production cinématographique.

La novation évoquée jusque-là met clairement en avant l'idée de flux. En effet, ce qui importe dans la novation est d'assurer le flot permanent de production de nouveau. Si l'on envisage la valorisation du flux du point de vue de la créativité, il s'agit de pouvoir répondre rapidement à une demande de novation. C'est par exemple l'objet de concours

24. HUET *et al.*, *op. cit.*; BOUQUILLION, MIÈGE et MÆGLIN, *op. cit.*; P. BOUQUILLION, *Creative economy, creative industries : des notions à traduire*, Saint-Denis : Presses universitaires de Vincennes, 2012.

(où seuls sont valorisés et rémunérés ceux qui gagnent²⁵). Ici il s'agit de générer du flux, mais le concours relève aussi d'un troisième modèle décrit par P. Moëglin, celui du courtage informationnel. Dans ce modèle l'intermédiaire technique met en relation la personne et une production qui devrait lui convenir. La créativité réduite à la novation *per se* fait l'objet de courtage informationnel, notamment de la part des plateformes.

C'est en effet le modèle de toutes les plateformes d'intermédiation entre les « créatifs²⁶ » et les clients, que celles-ci prennent ou non un rôle actif (les salariés de la plateforme sont les seuls interlocuteurs du client et monétisent leur capacité à choisir les bons créatifs ou les bonnes productions aux clients) ou passif (la plateforme prend une commission sur la mise en relation ou sur la facturation d'un créatif à un client)²⁷. Dans ce cas, la créativité fait l'objet d'un courtage informationnel, dans une sorte d'hybridation avec le modèle de flux. En effet, c'est la capacité à générer un flux continu de nouveauté qui est le fondement des modèles économiques mis en place. C'est parce qu'il y aura toujours un apport de créativité que ces plateformes d'intermédiation sont attractives pour de potentiels clients.

Pour autant, ces logiques ne sont pas à opposer à une logique éditoriale qui leur est aussi complémentaire. En effet, l'accumulation de productions a aussi son importance. À la différence des industries culturelles où le modèle éditorial correspond plus à une logique de catalogue, le stock de novation sur ces plateformes ne peut que rarement se fabriquer des classiques qui perdurent dans le temps. Les maisons d'édition (littéraires ou phonographiques) prennent des risques sur de nouveaux entrants ou des productions qu'elles estiment importantes en se sécurisant sur le catalogue (les classiques).

Dans le cadre de la valorisation de la créativité et des plateformes, on trouve des plateformes dont la valeur ne naît pas de leur capacité à produire de la novation, mais à stocker des quantités considérables de productions. La plupart des « vues » se font dans les premières semaines dans la grande majorité des cas. On est donc tout de même dans une survalorisation de la nouveauté, mais l'attractivité (à la fois des concepteurs et des consommateurs) vient du catalogue. C'est l'effet de réseau, parfois résumé à la formule empirique « *winner take all* » qui régit la compétition entre plateformes dites « sociales » sur Internet : la plateforme qui parvient, souvent à coup d'investissements démesurés, à rendre sa plateforme plus attractive que les autres va arriver à un seuil auquel, devenue référence, elle sera — pour un temps au moins — indétrônable. Dans cette perspective,

25. On peut prendre exemple de celui organisé chaque année par *Saxoprint* où il faut concevoir chaque année une nouvelle campagne qui va être efficace pour sensibiliser à une cause. *Creative Awards 2016 by Saxoprint*, Creative awards, 2015, URL : <https://www.saxoprint.fr/creativeawards/> (visité le 26/05/2016).

26. Dans la continuité de notre propos, ce terme de « créatif » désigne un grand nombre de personnes, de métiers et d'activités diverses dont les points communs semblent grossièrement relever d'une dimension esthétique et produisent de la nouveauté.

27. M. ARFAOUI, « La « co-création » comme dispositif. Monographie d'une entreprise de « création collaborative » », dans : *Communication* Vol. 2. n°33 (11 déc. 2015).

détenir le meilleur stock de « créatifs » et de productions créatives est le gage de la réussite des plateformes non uniquement « sociales ». Aussi, le catalogue de productions n'est que rarement valorisé en soi, mais trouve son utilité dans l'augmentation de la valeur d'usage des plateformes ou des autres intermédiaires.

Nous voyons que la valorisation de la créativité par les plateformes d'intermédiation repose sur une combinaison de plusieurs modèles (éditorial, de flux et de courtage informationnel). Ces modèles reposent sur des modalités différentes pour valoriser les biens symboliques. Ils ne reposent pas nécessairement tous sur la propriété intellectuelle. Les industries de flux (radio, TV) reposent par exemple sur la publicité. Comment les biens symboliques sous licences libres, qui se sont construits sur un usage détourné de la propriété intellectuelle contre elle-même, participent-ils ou contribuent-ils à transformer ces modèles économiques ?

4.1.5 Modes de valorisation des productions libres

L'impératif de l'accès que portent les licences libres, semble les prémunir de l'appropriation. Mais le nombre croissant de modèles économiques de valorisation qui se détachent de l'exclusivité de la propriété intellectuelle incitent à la prudence. En effet, de grandes plateformes permettant de mettre à disposition du public des vidéos (*Vimeo*, *Youtube*) des photos (*Flickr*, *Pixabay*), des textes (*Wattpad*) dont l'accès n'est en aucune manière limité en consultation, mais qui permettent aussi aux concepteurs de ces productions de les placer sous licences libres (*Creative Commons* à chaque fois), ce qui rend possible la réutilisation de tout ou partie des productions selon les conditions fixées par les licences²⁸. Sur ces plateformes, les logiques des ICC sont à l'œuvre, qui ont été évoquées auparavant, à savoir les modèles éditorial, de flux et du courtage informationnel.

Les licences *Creative Commons* participent particulièrement de la logique de stock. Chaque licence existe sous trois formes (juridique, explicative et métadonnée²⁹). Les métadonnées sont particulièrement utiles à la recherche. En effet, la fondation *Creative Commons* met en place un méta-moteur de recherche, permettant de parcourir le stock complet de productions existant sous une licence donnée, en précisant ou non des mots-clés et en spécifiant les plateformes sur lesquelles les trouver. Le moteur de recherche *Google* dispose aussi d'une fonction similaire dans ses critères de recherche avancée. La fondation fait toujours référence à la nécessité de s'appuyer sur les productions passées pour construire celles à venir, ce qui justifie l'existence du moteur de recherche. Pourtant, ces moteurs de recherche mettent à disposition une quantité sans précédent de créativité valorisable, personnalisable, sans exclusivité à destination de tous ; certains professionnels jugent, par

28. Ces conditions sont détaillées en 1.1.4 p. 49.

29. Voir 1.1.4 p. 49.

exemple, que cet usage se fait au détriment de leur profession³⁰. On voit en effet que certaines plateformes se sont spécialisées dans le fait de permettre l'accès à des photos sous licences libres, et jouent sur un renouvellement permanent. C'est par exemple le cas d'*Unsplash*[†] qui a commencé par être une page sur laquelle dix photographies étaient diffusées chaque jour sous licence « *do what you want*³¹ » (CC0 ou autre licence minimisant les restrictions). Cette page s'est transformée récemment en une plateforme et a créé sa propre licence (droits cédés pour toute réutilisation, y compris commerciale et sans mention obligatoire de l'auteur quand le droit l'autorise). En phase de lancement, le modèle économique ne reposait (en janvier 2018) que sur les seuls produits dérivés de la marque *Unsplash*; la publicité a depuis été ajoutée comme source de revenus. Cet exemple est toutefois assez intéressant, puisque *Unsplash* est devenue une entreprise à part entière en 2017 après avoir été un projet secondaire porté par les salariés d'une plateforme,³² permettant de réaliser un travail « créatif » (design, développement informatique) pour un projet³³ sur le modèle du courtage informationnel. La plateforme de diffusion d'images constituait donc, pour les photographes de *Crew.co*, une vitrine et probablement un moyen de recrutement. Si le stock ne s'entendait pas ici seulement comme un stock de créativité, il devait en plus être compris comme un stock de créatifs. La nouvelle version d'*Unsplash* renforce ce modèle puisqu'au survol de la plupart des images sur la page d'accueil, le nom de l'auteur s'affiche, complété par une phrase qui montre le rôle que la plateforme veut prendre : « disponible à l'embauche ». Dès lors, la plateforme veut devenir le *book* numérique, et faciliter l'embauche des créatifs, même si elle ne propose pas — encore — d'intermédiation dans le recrutement.

Les productions sous licence libre font l'objet de la même exploitation que ceux sous licence *Unsplash*. D'abord puisque le modèle de courtage informationnel permet la valorisation des productions via la publicité. Ici le fait que la plateforme constitue un stock de novation est important puisqu'elle la rend attractive pour qui chercherait des productions exploitables sans frais — ce que permet la licence CC0. Or les productions sous licence libre viennent accroître le stock et augmenter l'attractivité de la plateforme, pour les clients (plus de novation à trouver) et pour les concepteurs (plus de visibilité).

30. C'est notamment le cas de l'UPP (Union des photographes professionnels) qui développe, dans une logique syndicale de défense d'une profession, toute une rhétorique sur l'exploitation des photographes (professionnels ou indépendant) dès lors que les licences libres sont mobilisées sans la condition « usage commercial restreint » (NC).

31. Littéralement « Faites ce que vous voulez ».

32. *crew.co*.

33. M. CHO, *Hello, Unsplash, Inc. – Unsplash Blog – Medium*, 5 jan. 2017, URL : <https://medium.com/unsplash/hello-unsplash-inc-ce02b1c79d23> (visité le 22/01/2018).

On voit donc que les industries de plateformes participent pleinement de l'exploitation et de la mise au travail de la créativité, y compris quand la question de l'accès n'est plus la contrainte première et les droits de propriété intellectuelle ne sont plus l'outil de concrétisation de la valeur. Cette inefficacité trouve sa source dans la capacité des plateformes à exploiter la mise au travail de la créativité qui structure le fonctionnement des industries créatives et plus largement de l'économie créative.

4.2 La mise au travail de la créativité

La créativité semble donc être une notion aux facettes multiples. Si elle fait référence à la création artistique, elle ne s'y réduit pas. Si elle a à voir avec la valorisation (par la propriété intellectuelle notamment), on voit advenir d'autres modèles de valorisation de la créativité. Or cette créativité n'est pas seulement une autre façon de parler des productions, ou des UGC. Ce terme amène avec lui un imaginaire conséquent, construit dans les dernières décennies, qui n'est pas si éloigné de l'imaginaire *hacker* dans lequel la créativité est aussi présente. Mais le terme de créativité prend aussi de l'ampleur avec la montée des industries créatives et plus largement d'une économie créative. Il nous faudra comprendre ce que ces termes recouvrent, mais aussi ce qu'ils servent à justifier, et comprendre ce que la créativité a à voir avec les communs culturels que nous cherchons à circonscrire.

4.2.1 L'idéologie californienne

D'où vient cette mise au travail de la créativité, ou plutôt comment a-t-elle été normalisée ? Nous souhaitons désormais explorer l'idéologie californienne comme productrice d'un imaginaire permettant de justifier l'exploitation de la créativité.

La créativité et l'attrait dont elle dispose au sein des idéologies capitalistes contemporaines a certainement à voir avec son succès dans un des paradis du technolibéralisme que représente la *Silicon Valley*. Le lien entre la *Silicon Valley* et les contre-cultures états-uniennes a déjà été établi par F. Turner³⁴. Comme nous l'avons vu, l'auteur nous présente une mutation de l'esprit communautaire contre-culturel à celui plus libertarien entrepreneurial de la *Silicon Valley*. Il nous semble intéressant de réintroduire la question de la créativité et d'envisager que la recherche d'expression de la créativité rapproche les partisans du Libre et les *commoners* des entrepreneurs libertariens, dans les perceptions politiques et les pratiques qu'ils développent aujourd'hui.

34. Nous avons largement développé cette idée en 2 p. 85.

Dans son article sur ce qu'il nomme « capitalisme créatif », qui porte majoritairement sur les questions urbanistiques, M.-S. Piraud évoque C. Landry et rappelle le lien qu'il existe entre la ville créative et l'idéologie californienne³⁵. Cette remarque que M.-S. Piraud formule à la lecture de *The rise of the creative class* de R. Florida nous aide à comprendre le lien qui est fait entre la créativité, l'innovation et l'idéologie californienne. Réfutant les apports de la contre-culture — ses grandes figures étant mortes ou ayant disparu de la vie publique —, R. Florida estime que les véritables successeurs des années 1960 sont les entreprises de la *Silicon Valley* qui, guidées par leur seule méritocratie, ont fait rentrer des hippies et autres porteurs de cultures alternatives de façon indifférenciée dans les entreprises. À la différence de Beudelaire — qui joue ici le rôle archétypal de la bohème anti-bourgeoise — l'assise économique de la *Silicon Valley* lui permet effectivement de changer le monde — là où la contre-culture a échoué, si l'on en croit R. Florida. Selon l'auteur, les valeurs protestantes du capitalisme et la culture hippie ont donné naissance à un nouvel *ethos* du travail : l'*ethos* créatif, reposant sur la culture de la créativité. Cette culture permet aussi de justifier une implication totale des salariés :

Des employés d'*Apple* portaient des T-shirt où l'on pouvait lire « 90 heures par semaine et j'aime ça » et pourquoi pas ? Leur travail était sympa [*fun*] et au passage, ils changeaient le monde³⁶.

Cette croyance et volonté de changer le monde est transférée d'une recherche par les méditations et les drogues à une recherche à travers l'outil numérique. Les employés d'*Apple* à l'époque avaient ce sentiment qu'ils changeaient le monde — et pas seulement celui du monde informatique. La créativité est pourtant un lien direct entre la contre-culture et l'idéologie californienne actuelle. Si les chercheurs ont parmi d'autres exploré via la méditation ou les drogues et notamment le LSD la possibilité d'étendre leur créativité³⁷, c'est ensuite dans d'autres domaines, et notamment à travers l'informatique personnelle que devait pouvoir s'exprimer, se libérer le potentiel créatif de chacun : « Que les gens soient prêts ou pas, les ordinateurs arrivent. C'est une bonne nouvelle, peut-être la meilleure depuis les drogues psychédéliques³⁸ ». L'ordinateur est, nous l'avons écrit auparavant, plutôt bien reçu dans les mouvements communautaires états-uniens. En témoigne le *Whole Earth Catalog*, publié entre 1968 et 1972 qui diffuse et promeut les idéaux contre-culturels et alterne entre des modes d'emplois, retours d'expériences, formes esthétiques et informations sur les nouvelles technologies. Ainsi, les hippies issus de la contre-culture vont envahir le domaine des nouvelles technologies. Ils portent avec eux les idéaux, et

35. PIRAUD, *op. cit.*, p. 4.

36. R. FLORIDA, *The rise of the creative class : revisited*, New York : Basic Books, 2012, p. 175.

37. La pratique de la consommation du LSD est encore intimement liée à la recherche de créativité, en témoigne une nouvelle pratique de consommation de micro-doses qui revient à la mode chez les jeunes ingénieurs californiens A. LEONARD, « How LSD Microdosing Became the Hot New Business Trip », dans : *Rolling Stone* (20 nov. 2015).

38. S. BRAND, « Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. », dans : *Rolling Stone* (7 déc. 1992).

veulent transformer l'usage des technologies. E. Sadin distingue une première *Silicon Valley*, formée par les ingénieurs issus des universités de la côte Ouest, « plus discrète et plus “protestante”³⁹ » d'une seconde *Silicon Valley* qui « inaugurerait un esprit de mégalomanie qui depuis la caractérise ». Ce nouvel esprit, appuyé sur le mythe de l'« entrepreneur libertaire » s'opposant à l'autorité et aux normes, seulement mû par son “inspiration prémonitoire”, porteuse d'un horizon salvateur⁴⁰ ». Selon E. Sadin, cette vision « propre à la région et à l'époque, d'un esprit contestataire et d'un technoromantisme exalté⁴¹ » cède sa place rapidement à une réorientation vers l'individu :

Lors de sa « *keynote* », Steve Jobs, inspiré par le nouvel esprit du capitalisme, ponctuait sa présentation de portraits de Picasso, Einstein, Dylan, délaissant l'antienne éculée de l'affranchissement par l'ordinateur, privilégiant la notion alors plus porteuse de *créativité individuelle*⁴².

D'un esprit contestataire, libertaire, naît donc une industrie, qui conserve dans ses gènes l'esprit contestataire, la critique artiste, mais qui, à défaut de vouloir changer le monde, s'est rapidement restreinte à « seulement » libérer la créativité individuelle de ses clients. La créativité individuelle vient donc se substituer à l'émancipation, individuelle et collective, qui animait les mouvements contre-culturels. Pour autant, dans l'utopie technoromantique de l'époque qui transparait jusqu'à aujourd'hui, être client est aussi envisagé comme une forme d'émancipation.

4.2.2 Éthique *hacker* et consommation créative

On ne peut réduire la transformation des imaginaires qui ont rendu possible la mise au travail de la créativité aux seules entreprises de la *Silicon Valley*. La contre-culture et son attrait pour la machine informatique retournée en outil d'émancipation et d'expression de la créativité est aussi aux fondements idéologiques d'autres mouvements, notamment le mouvement *hacker* et celui du Libre. Dans quelle mesure les frontières entre consommation et production ont-elles aussi fait évoluer l'imaginaire créatif ?

Le refus de la société de consommation telle qu'elle existait et était largement dénoncée dans la littérature *pulp* et les films des années 1970 et 1980 a aussi donné lieu à une volonté de remise en cause de la passivité consumériste. Les zombies, qui constituent un levier narratif inépuisable, constituent une masse impersonnelle, violente et décérébrée et permettent surtout de parler à la société d'elle-même : les raisons de l'apparition des zombies évoquent des peurs collectives (des radiations nucléaires liées à l'exploration spatiale dans *La nuit des morts vivants* aux épidémies mondiales dans le plus récent jeu vidéo,

39. E. SADIN, *La silicolonisation du monde : l'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Pour en finir avec, Paris : L'Échappée, 2016, p. 56.

40. *Ibid.*, p. 56.

41. *Ibid.*, p. 57.

42. *Ibid.*, p. 57. L'auteur souligne.

dont le scénario a été transposé en série, *The Last of Us*). Les zombies sont aussi un reflet acerbe de la société : passifs, moutonniers, violents mais déshumanisés, certains poussent des caddies, errant sans but dans des supermarchés ou les aéroports. Dans l'absence total de sens, on ère entre la vie et la mort. La critique prend de nombreuses formes au-delà de la science-fiction, mais correspond à une volonté à l'époque partagée de sortir d'un rapport passif. Dans ce refus de la passivité, on peut lire une volonté du consommateur de participer à la production ou de donner du sens à sa consommation : par la personnalisation — volonté de sortir du carcan industriel, d'exprimer sa personnalité — mais aussi par le *Do it Yourself* (DIY). Les contre-cultures et le punk en particulier ont mis l'auto-production et la créativité à l'honneur dans les modes de consommation. Les agencements iconoclastes des produits industriels relevaient déjà en soi de la critique de cette société industrielle. La créativité s'exprimait aussi à travers les fanzines ou l'idéal de la musique punk, que tout le monde devait être en mesure de s'approprier. Ainsi, dans son livre sur le mouvement punk et sa dimension DIY, F. Hein rappelle qu'en 1976, un fanzine publie une illustration présentant trois accords et la description suivante « voici un accord, en voici un autre, et un troisième. Maintenant, formez un groupe⁴³ ». Ces pratiques d'appropriation créative évoquent ce qui sera théorisé peu après par M. de Certeau comme l'invention du quotidien (contre la raison technicienne). Le quotidien est l'endroit d'une créativité, qui échappe aux structures :

L'ordre régnant sert de support à des productions innombrables, alors qu'il rend ses propriétaires aveugles sur cette créativité (ainsi de ces « patrons » qui *ne peuvent voir* ce qui s'invente de *différent* dans leur propre entreprise)⁴⁴.

Il était donc possible, dans la consommation, de trouver des formes de liberté, voire d'émancipation. On retrouve cette tradition d'appropriation « créative » des produits de consommation, ou pour le dire différemment, cette forme de « consommation créative » dans l'attitude *hacker*. Si le terme de *hacking* a trouvé multiples traductions, nous en retiendrons deux ici : la première, assez littérale a à voir avec l'action d'utiliser une hache. Il s'agit de fendre. Aussi, dans la représentation des *hackers*, la hache vient ouvrir la boîte noire que représente l'objet, non sans une violence — au moins symbolique — présente dans les termes mêmes. Une fois ouvert, le produit de consommation devient un espace de jeu, d'expérimentation. Une autre traduction proposée pour *hacking* est souvent « bidouille », bricolage. Car le *hacker*, à l'instar du punk, refuse d'entrer dans un rapport passif de consommation. Il exprime sa créativité dans la façon même dont il s'approprie, bricole, adapte un produit à ses besoins, ses envies. Cet idéal de la bricole, de l'appropriation et de l'action de fendre les boîtes noires est aussi à l'origine des licences libres, y compris dans le mythe fondateur élaboré autour de, et en partie par R. Stallman.

43. F. HEIN, *Do it yourself : autodétermination et culture punk*, Congé-sur-Orne : Le Passager clandestin, 2012.

44. M. de CERTEAU, *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Paris : Gallimard, 1990, p. L.

Par exemple, en ouverture de son ouvrage *Free as in freedom*, S. Williams décrit comment l'idée du logiciel libre serait venue à R. Stallman. Face à une imprimante qui enchaînait les bourrages de papier, le jeune ingénieur du MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) aurait décidé de modifier le code de l'imprimante, comme il l'avait déjà fait auparavant sur d'autres machines. Ne pouvant réparer le fonctionnement matériel de l'imprimante, il avait fait en sorte que celle-ci renvoie un message signifiant aux utilisateurs que l'imprimante était inutilisable et qu'il fallait se déplacer et l'ouvrir pour résoudre le bourrage de papier. Le *hack* était simple et R. Stallman voulait reproduire cette petite modification de code sur la nouvelle imprimante qui avait des symptômes similaires. Cependant, le code source était devenu inaccessible et après quelques semaines de recherches infructueuses germa politiquement l'idée que le code était (et avait jusqu'alors toujours été) une ressource commune et devait le rester⁴⁵. Le mythe fondateur des logiciels libres repose donc sur une volonté de conserver la possibilité de se créer des espaces dans lesquels il reste possible de *hacker*, au sens d'ouvrir et de bidouiller, pour améliorer un produit de consommation courante.

Dans le cadre des biens symboliques, nous entrons dans le domaine multiple des *fan-fictions*, *mashup*, *remix*, parodies, reprises, et autres hommages. Les fans produisent désormais, parfois seuls, parfois collaborativement, des séries entières à partir des univers créés dans les produits culturels les plus en vogue. Cette tendance a été tout à la fois analysée comme du travail gratuit (valorisation de la franchise par accumulation de produits culturels supplémentaires qui participent de certaines hégémonies culturelles et économiques⁴⁶) et comme une expression de la créativité des fans, leur permettant de se libérer des contraintes formatées des *blockbusters* (la sexualité des personnages y est par exemple souvent plus approfondie et complexe que dans les versions originales⁴⁷). La position des industries culturelles est multiple : indifférence, méfiance (et menaces de poursuites judiciaires) ou encore tentatives de valorisation internalisées (dans la logique des produits dérivés), directe (intégration de récits issus de *fan-fictions* à la série « officielle ») ou indirecte (production d'ICC mettant en valeur les *fan-fictions*⁴⁸). La thèse d'une reconfiguration structurelle des industries culturelles par cette réappropriation est défendue par H. Jenkins qui suggère que le numérique a fait advenir une culture DIY qui a cheminé des amateurs aux ICC. Pour l'auteur :

45. S. WILLIAMS, *Free as in freedom : Richard Stallman's crusade for free software*, Sebastopol : O'Reilly, 2002.

46. T. TERRANOVA, « Free Labor : Producing Culture for the Digital Economy », dans : *Social Text* Vol. 18. n°2 (2000) ; A. DE KOSTNIK, « Fandom as Free Labor », dans : *Digital Labor. The internet as playground and factory*, sous la dir. de T. SCHOLZ, New York : Routledge, 2013.

47. Voir par exemple sur le sujet S. FRANÇOIS, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », dans : *Réseaux* n°153 (2009).

48. S. FRANÇOIS, « Les créations dérivées comme modalité de l'engagement des publics médiatiques : le cas des fanfictions sur internet », thèse de doct., Télécom ParisTech, 30 sept. 2013.

[...] le changement actuel des médias réaffirme le droit aux gens ordinaires à contribuer de façon active à leur culture. [...] [c]ette nouvelle culture vernaculaire encourage à la participation large, la créativité d'en bas [*grassroot creativity*] et une économie du troc ou du don. C'est ce qui se produit quand les consommateurs s'approprient les médias. Bien sûr, c'est peut-être une mauvaise façon de le présenter — étant donné que c'est une culture populaire, il n'y a pas de distinction entre créateurs et consommateurs. Dans la culture de la convergence, tout le monde participe — bien que les participants puissent avoir différentes positions et degrés d'influence⁴⁹.

On trouve chez H. Jenkins cette idée de la créativité comme moteur de transformation puissant, y compris de la consommation passive, qui dépasse les carcans des biens symboliques, s'émancipe des médias de masse et de leur oppression et prolonge le rêve de L. Lessig notamment : le retour à une culture populaire vivante, que L. Lessig appelle *read-write culture*. Ce dépassement de la dualité production/consommation est aussi envisagé comme une caractéristique du capitalisme cognitif, où la production et la consommation des idées et autres productions immatérielles, sont difficiles à distinguer. Des auteurs comme P. Jollivet font le lien avec la dimension « meta » de l'ordinateur, comme machine dont la production n'est pas déterminée : la valeur n'est alors plus inscrite dans la machine mais dans ce qu'en fait l'utilisateur, selon l'auteur. S'appuyant sur E. von Hippel et B. Lundvall, P. Jollivet précise cette idée :

[...] avec la figure de l'utilisateur comme innovateur et de l'innovation comme processus d'interaction entre utilisateur et concepteur [...] la dichotomie entre processus de production (comme répétition à l'identique) et processus d'innovation se fissure profondément. Le processus d'innovation est surtout incrémental et cumulatif, et l'utilisateur (celui qui est normalement dans un rôle de strict producteur, au sens de reproduction) participe activement à ce processus, jusqu'à pouvoir être la source principale d'innovation⁵⁰.

Là encore, l'innovation et la créativité naissent d'un dépassement de la dichotomie concepteur/consommateur, notamment du fait de l'avènement des ordinateurs en réseau. Les *hackers* sont alors parfois représentés comme l'avant-garde de cette évolution, précurseurs dans les évolutions inéluctables et — plus ou moins — souhaitables. Pour autant, le capitalisme, entendu comme un rapport économique et social, ne se dissout pas dans cette évolution — même s'il faut considérer une franche reconfiguration des rapports de force impliqués par les transformations du travail. Qu'ils en soient critiques ou plus ou moins admiratifs, les ordinateurs avec leur dimension reconfigurable et leurs interconnexions virtuellement infinies jouent toujours un rôle central dans les processus décrits par ces différents auteurs.

49. H. JENKINS, *Convergence culture : where old and new media collide*, New York : New York University Press, 2006, p. 132.

50. P. JOLLIVET, « Les NTIC et l'affirmation du travail coopératif réticulaire », dans : *Vers un capitalisme cognitif. Entre mutation du travail et territoires*, sous la dir. de C. AZAÏS, A. CORSANI et P. DIEUAIDE, Logiques sociales, Paris : L'Harmattan, 2001.

L'informatique, les cerveaux qu'il met en réseau ont donc un rôle important dans le processus de rapprochement de la production et de la consommation. Un rapprochement peut être établi avec la contre-culture et une critique de la consommation qu'elle a produite, à travers notamment le DIY. Cet effacement des frontières entre consommation et production se traduit dans le domaine des biens symboliques par un élargissement des productions culturelles publiées (en ligne notamment). Cette réappropriation procède d'une volonté d'exprimer sa créativité, y compris dans la consommation, et de refuser une attitude passive. Reste que cette volonté créative, dont la sociologie des usages montre la dimension positive, est aussi l'objet d'une appropriation à des fins de valorisation.

4.2.3 Vers une libre créativité ?

La justification par la créativité est aussi un des fondements des licences libres, notamment chez L. Lessig. Se fondant sur une conception de la liberté qui trouve ses sources dans le droit états-unien, le discours produit justifie les licences libres comme l'art libre, mais aussi pour appeler la production par les pairs reposant sur les communs telle que le fait Y. Benkler repose ainsi sur la possibilité pour tous les citoyens d'exprimer librement leur créativité. La créativité prend ici aussi les apparences d'une force quasi-naturelle, opposée à la machine (« La créativité, la sagesse, et les expériences de vie humaines, sont toutes possédées de façon unique par les individus⁵¹ »), qui serait présente chez chacun et demanderait à être mise en partage via les machines en réseau. Les efforts des industries culturelles consisteraient à contraindre cette créativité quand elle détourne des biens symboliques existants tout en maximisant la diffusion numérique de ces mêmes produits. Ce discours très libéral (la liberté permet la créativité et l'innovation) porte une vision très optimiste de la créativité (moins nous serons empêchés, plus nous serons créatifs et innovants, et meilleure sera la société) est un discours très compatible avec des formes d'entrepreneuriat créatif : il ne s'agit pas dans les écrits sur la culture libre de critiquer une quelconque perversion de l'art par le marché. Il s'agit plus précisément d'en libérer l'art, au sens où il faut empêcher les oligopoles des ICC de limiter la créativité en faisant jouer — ou en abusant — de la propriété intellectuelle.

51. BENKLER, *The wealth of networks*, p. 99.

La créativité est ce qui est contrôlé par l'usage que font les grands médias de la technologie et de la loi — d'après le sous-titre d'un ouvrage de L. Lessig sur la culture libre : « *How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*⁵² ». Le combat de L. Lessig est de garantir que la législation relevant de la propriété intellectuelle reste au service de la créativité : « [...] le rôle de la loi est de moins en moins de soutenir la créativité et de plus en plus de protéger certaines industries de la compétition⁵³ ».

Chez L. Lessig, la créativité est toujours envisagée comme un déjà-là, et très souvent comme entravée. Il affirme que la créativité se fonde toujours sur le produit de la créativité déjà là, que toute étincelle créative se fonde sur les productions de la créativité d'autres avant soi. Dès lors, il oppose la vieille créativité qui empêche la nouvelle de venir. L'auteur insiste avec raison sur l'exemple de Walt Disney qui a fait son histoire en adaptant des comptes de Grimm et de nombreux autres et qui aujourd'hui interdit les réinterprétations de ses histoires, ce qu'il appelle la *Disney Creativity*⁵⁴, qu'il faut selon lui reconnaître et applaudir comme telle :

une forme d'expression et de génie qui construit à partir de la culture dans laquelle nous baignons [*upon the culture around us*] et en fait quelque chose de différent⁵⁵.

Ce que L. Lessig attaque n'est pas l'utilisation faite par *Disney* ou d'autres de la créativité diffuse, mais le fait que les *majors*, les grands médias abusent de leur puissance en usant du droit existant, pour se réserver une sorte de monopole de l'exploitation commerciale de la créativité. L. Lessig répète ainsi à l'envi qu'il s'agit donc de ne pas empêcher. Il en arrive à proposer le dépassement de l'opposition politique états-unienne, dans un « pragmatisme » qui permettrait de dépolitiser n'importe quelle question :

Comme un bon Républicain le dirait, la régulation gouvernementale se met ici simplement en travers de l'innovation et de la créativité. Comme un Démocrate le dirait, le gouvernement bloque ici l'accès et la diffusion de la connaissance sans bonne raison. En fait, il n'y a pas de vraie différence entre Démocrates et Républicains sur cette question. Quiconque peut se rendre compte de la dangereuse stupidité du système actuel⁵⁶.

52. LESSIG, *op. cit.*, littéralement « comment les médias utilisent la technologie et la loi pour confisquer la culture et contrôler la créativité » dans sa version distribuée en ligne. Il est à noter que la version papier de l'ouvrage avait pour sous-titre « La nature et le futur de la créativité ».

53. *Ibid.*, p. 19.

54. *Ibid.*, p. 24 *sq.*, le fait de nommer cette créativité du nom de *Disney* est fort ironique mais bien loin d'être innocent : L. Lessig avait aussi fait partie des juristes qui avaient travaillé contre le recul de l'entrée au domaine public des œuvres à 70 ans — contre 50 auparavant — après la mort de l'auteur. *Disney* avait alors déployé beaucoup de moyens car le personnage de Mickey Mouse était en passe d'entrer dans le domaine public.

55. *Ibid.*, p. 24.

56. *Ibid.*, p. 249.

La question qui préoccupe L. Lessig est celle d'une position dominante. La régulation est supposée acceptable parce qu'elle vient compenser un défaut du marché. L'auteur ne remet pas fondamentalement en cause la propriété intellectuelle mais les abus qu'elle rend possible, son extension dans le temps et dans les productions sur lesquelles elle s'applique. Si c'est au nom de la libre créativité que le juriste tente de remettre en cause la propriété intellectuelle, laquelle, nous l'avons vu, n'est désormais plus toujours nécessaire au fonctionnement des ICC. Dans le même temps on voit en effet apparaître des industries créatives dont il nous faut désormais comprendre les spécificités.

4.2.4 Industries créatives

La critique de la rationalité économique appliquée à des productions esthétiques n'est pas nouvelle. Le terme d'industrie culturelle (au singulier ou au pluriel) laisse de plus en plus sa place à celui d'industries créatives — souvent sous la forme plus vague et générique des ICC. Nous allons ici rappeler rapidement l'histoire du terme industrie créative et explorer la façon dont il contribue à mettre au travail la créativité.

M. Horkheimer et T. W. Adorno fondent dans *La dialectique de la raison* le terme d'industrie culturelle, d'abord pensé comme un oxymore :

Pour eux, l'art est par essence rebelle à toute domestication par le marché et le pouvoir des institutions, mais sa production l'inscrit de fait dans le jeu social et économique de nos sociétés, où, au mieux, il protestera contre les forces assujettissantes du marché, ne serait-ce qu'en les retournant contre elles-mêmes⁵⁷.

Cette critique avait été partiellement désarmée dans les années 1970 et 1980, par l'introduction d'un relativisme culturel — les cultures commerciales étant considérées comme des nouvelles cultures populaires — et un rejet de l'exigence, assimilée à l'élitisme⁵⁸. P. Bouquillion, B. Miège et P. Moëglin nous rappellent que les industries culturelles sont elles-mêmes une première évolution du cadre de pensée de l'historique qu'était l'« industrie culturelle » (au singulier). Cette version au pluriel participait du désarmement de la critique, en œuvrant en direction d'une pensée sectorielle des mondes des arts afin de les soutenir dans leur professionnalisation et leur structuration — laissant de côté la dimension critique de la rationalisation des productions esthétiques ; en France, la politique culturelle du MC, dirigé par J. Lang prit cette direction à partir de 1981⁵⁹. Dès lors, la culture est pensée — aussi — à l'aune de son efficacité économique, même si, « pays de l'exception culturelle » oblige, il est fréquemment rappelé qu'elle ne s'y réduit pas.

57. MENGER, *op. cit.*

58. N. GARNHAM, « From cultural to creative industries : An analysis of the implications of the “creative industries” approach to arts and media policy making in the United Kingdom », dans : *International Journal of Cultural Policy* Vol. 11. n°1 (mar. 2005), p. 17 sq.

59. BOUQUILLION, MIÈGE et MÖGLIN, *op. cit.*

La notion d'industrie créative n'a pas du tout pour objectif de réarmer la critique de l'industrialisation des biens symboliques ou de promouvoir une vision encore plus large de la culture, mais bien un objectif politique, forgé et explicité comme tel dans le Royaume-Uni des années 1990. Il s'agissait d'achever le tournant des secteurs primaire et principalement secondaire, vers le tertiaire, les services, et l'« économie de l'information ». C'est dans ce cadre que le *Department for Digital, Culture, Media and Sport* [Département au numérique, à la culture, aux médias et au sport] (DCMS) du gouvernement dirigé par le *New Labour* a façonné le terme, dans une définition qui fit date. Les industries créatives y sont donc définies comme :

[l]es activités qui ont leur origine dans la créativité individuelle, la compétence et le talent et qui ont un potentiel de création de richesse et d'emploi en générant et exploitant des droits de propriété intellectuelle⁶⁰.

Le terme d'industrie oblige à penser la mise au travail, et plus encore l'optimisation de la créativité et du travail créatif qui témoigne de l'emprise du modèle productiviste. De nombreux auteurs ont montré que la créativité était mobilisée, dans le cadre des discours fondant les industries créatives, de façon à transformer le cadre de la pensée attaché aux « industries culturelles »⁶¹. À chaque fois, la créativité est rattachée à des préoccupations liées au développement des secteurs de l'information et de la communication bien plus que celui des arts⁶².

Les industries créatives constituent donc des tentatives de créditer de l'aura artistique les productions les plus éloignées du secteur culturel traditionnel (mode, publicité, jeux vidéo) tout en légitimant économiquement le secteur des arts :

[...] les activités non traditionnellement identifiées aux industries culturelles comptent pour plus de 65% des revenus totaux des industries créatives. [...] D'une part, [ce terme] permet à toutes les activités visées de bénéficier du prestige qui auréole le travail des artistes et, d'autre part, d'afficher un volume d'affaires et un taux de croissance exceptionnels, attribuables surtout au domaine du software et des jeux vidéo. De cette façon, la prestigieuse créativité peut être proclamée le moteur principal de l'économie⁶³.

60. DCMS, *Creative Industries Mapping Document 2001*, DCMS, 2001, p. 4 mais dès 1998 dans un autre *Mapping document* d'après P. SCHLESINGER, « L'économie créative : une orthodoxie mondialisée », trad. par V. BULLICH, dans : *Les Enjeux de l'Information et de la Communication* Vol. 17/2 (2016), p. 269.

61. GARNHAM, *op. cit.*; G. TREMBLAY, « Industries culturelles, économie créative et société de l'information », dans : *Global Media Journal – Édition canadienne* (2008); P. SCHLESINGER, « Creativity : from discourse to doctrine », dans : *Screen* Vol. 48. n°3 (oct. 2007).

62. GARNHAM, *op. cit.*, p. 26.

63. TREMBLAY, *op. cit.*, p. 76.

Les industries créatives sont donc une mise au travail de la créativité, sur le plan économique et politique (idéologique) ; la créativité n'est pas tant recherchée que sa performativité économique. Les auteurs notent tous l'importance de la propriété intellectuelle comme pivot central de cette « doctrine⁶⁴ ». Elle suffit à faire entrer dans une même catégorie des champs de la production qui n'ont finalement que peu à voir l'un avec l'autre, si ce n'est que tous les secteurs dépendent d'une disposition ou d'une autre du droit de la propriété intellectuelle pour concrétiser leur valeur d'échange. Cette disposition va être étendue à toute une économie, elle aussi nécessairement « créative ».

4.2.5 Économie créative

Le terme d'économie créative est en vogue. Nous souhaitons désormais tenter de comprendre cet attrait. Qu'a-t-il à voir avec les industries créatives, avec la créativité ?

L'économie créative a, elle aussi, une caractérisation assez peu claire. Il est en effet assez évocateur qu'aucune définition tranchée n'ait émergé après que le terme a été utilisé pour légitimer des pratiques et des politiques durant plusieurs décennies. Après la prolifération des discours auto-justificateurs sur les industries créatives est apparu le terme d'économie du même nom. Selon P. Schlesinger « [n]ous pouvons interpréter la conception de ce syntagme comme une invitation à penser le fait que les industries désignées sont systématiquement interconnectées, qu'elles constituent un ensemble⁶⁵ ». Dans la bataille pour obtenir un avantage comparatif dans une économie mondialisée, l'accent est mis ici aussi sur la propriété intellectuelle et sa dimension cruciale. L'économie créative participe de ce que P. Schlesinger désigne comme une « parade conceptuelle incessante » : « villes créatives », « innovation créative », « compétences créatives », « l'éducation créative » et « l'écologie créative ». L'auteur nous rappelle aussi la proximité de l'économie créative avec celle, en pleine explosion au tournant du siècle, de l'économie ou plus encore de la révolution numérique.

Historiquement, la fonction productive de la créativité semble d'ailleurs avoir été soutenue par d'autres injonctions :

L'analyse des discours d'experts montre que la notion de créativité se substitue à celle d'informations et de connaissances, qui ont antérieurement accompagné la dynamique d'accentuation d'un mode de production à forte intensité de services⁶⁶.

64. SCHLESINGER, *op. cit.*

65. *Idem*, « L'économie créative : une orthodoxie mondialisée ».

66. J.-B. LE CORF, « Injonctions à la « créativité » et rhétoriques de l'innovation : retour sur une communication d'influence », dans : *Actes du colloque « De l'injonction à la créativité à sa mise en œuvre : quel parallèle entre monde de l'art et monde productif? »*, De l'injonction à la créativité à sa mise en œuvre : quel parallèle entre monde de l'art et monde productif?, MSH Ange- Guépin, Nantes, 10-11 avr. 2015.

Le rôle de la validation économique, qui passe par une union autour des questions de propriété intellectuelle n'est pas le seul moteur de cette mutation vers la terminologie « créative » : l'autre aspect marquant de cette transformation est l'intégration par le management « traditionnel » de la question créative de façon à faire accepter des transformations dans les conditions de travail. M. Lecoutre résume cette approche en s'appuyant sur L. Boltanski et È. Chiapello :

D'un côté des emplois qui font miroiter autonomie, responsabilisation, accomplissement, prestige et satisfaction ; de l'autre une indépendance, une individualisation extrême, une flexibilisation poussée et sans contrepartie autre que des récompenses symboliques, faisant de l'individu son propre superviseur, son propre « bourreau », son entrepreneur de soi. L'emploi artiste serait alors le parangon du modèle néolibéral, hyperflexible que dénoncent ces auteurs, rendant chaque individu responsable autant de son autonomie et de ses compétences créatives, que des risques encourus lorsque le succès ou la reconnaissance ne sont pas au rendez-vous⁶⁷.

Ainsi, le discours de la créativité issu des revendications sociales — ce que L. Boltanski et È. Chiapello nomment « critique artiste » que nous avons déjà évoquée au sujet des héritages de la contre-culture — a fait l'objet d'une réappropriation par le monde de l'entreprise et du management et constitue un discours d'accompagnement qui a aussi sa dimension performative, mais aussi une injonction en direction des « créatifs⁶⁸ ». Cette catégorie, elle aussi imprécise, a fait l'objet de tentatives de formalisation par certains auteurs : « classe créative » fondée sur des regroupements hasardeux de classifications socio-professionnelles pour R. Florida, organisation en cercles concentriques pour le DCMS — le cercle central étant celui des artistes, le second cercle, celui des industries culturelles, le troisième celui des industries et activités créatives et le cercle le plus large représentant les activités du reste de l'économie⁶⁹. La logique de ce discours repose sur l'idée d'une influence progressive, un ruissellement de la créativité du cœur vers le reste de l'économie, qui progressivement deviendrait de plus en plus créative. Dans cette vision du monde, la créativité est à promouvoir dans tous les domaines et l'artiste est donné comme une figure centrale, originelle de créativité. L'exemple paradigmatique est alors incarné par des artistes qui se sont aussi illustrés par leur inventivité en dehors des mondes de l'art : J.-B. Le Corf rappelle ainsi que l'écrivain Lewis Carroll est (re)connu au sein de conférences sur les questions managériales et économiques, comme l'inventeur d'un casque de chantier breveté. Ces discours finissent par porter leurs fruits et avoir la dimension performative espérée comme le rappelle l'auteur :

67. LECOUTRE, *op. cit.*

68. LE CORF, *op. cit.*

69. SCHLESINGER, « Creativity » ; BOUQUILLION, MIÈGE et MÈGLIN, *op. cit.*

Force est de constater aussi que les documents et rencontres professionnelles constituent des médiations contribuant d'une part à une normalisation des injonctions à la créativité et, d'autre part, à construire une « culture » communément admise de l'innovation⁷⁰.

Comme le formule autrement M.-S. Piraud dans son article sur la ville créative, « [...] les théories de la classe créative, de l'économie créative et de la ville créative fonctionnent comme appareil à la fois descriptif et prescriptif⁷¹ ». L'auteur poursuit : « Bien que ces théories rendent attentif à l'utilité de la culture dans la production urbaine, elles n'en véhiculent pas moins une version de la créativité confinée à une dimension économiquement productive ». C'est donc probablement ce confinement, cette réduction de la créativité à la part relevant de la raison économique qui fonde ces concepts de ville, d'économie et d'industries créatives qui nous permet aussi de douter de la pertinence de telles catégories autre que leur dimension performative. Cette raison économique est d'autant plus visible que pour entrer dans la définition « créative », une production symbolique doit être protégée par la propriété intellectuelle. Cet outil juridique organise les conditions de la cessibilité, c'est-à-dire la potentialité de mise sur le marché d'une expression symbolique pour sa valeur économique. Une part de la propriété intellectuelle — le droit d'auteur — inclut, dans le droit continental, des dispositions non commerciales de protection de l'auteur et de l'intégrité de l'œuvre (le droit moral) qui sont incessibles. Mais ces dispositions n'annulent pas les droits dits patrimoniaux dont la cession régit aujourd'hui une bonne partie du marché des biens « créatifs » et a été remarqué par plusieurs des auteurs que nous avons cités comme étant au cœur de la définition même — et peut-être le seul lien entre toutes les composantes — des industries et de l'économie créatives.

La propagation de la créativité repose sur l'intégration, dans le nouvel esprit du capitalisme, d'une demande d'autonomie et de réalisation de soi au travail et plus généralement à la critique artiste formulée par L. Boltanski et È. Chiapello. Ces évolutions font écho à d'autres transformations dans le rapport à la fois au travail, mais aussi à l'autonomie de l'individu que P. Himanen a développées sous le terme d'éthique *hacker*⁷² sur laquelle nous reviendrons en fin de chapitre. Dans l'économie créative, l'artiste est représenté de façon centrale, bien qu'il en soit globalement absent. Dans la façon dont elle se déploie, la question artistique ou plus encore la question culturelle sont en réalité des modèles plus que des acteurs centraux. L'économie créative se déploie autour de la novation, qui est valorisée, notamment via la propriété intellectuelle. La créativité permet de justifier de l'engagement des personnes et est présentée comme une liberté acquise dans leur travail. Pour autant, la justification par l'art a d'autres avantages pour les entreprises, notamment d'un point de vue social.

70. LE CORF, *op. cit.*

71. PIRAUD, *op. cit.*

72. P. HIMANEN, *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, trad. par C. LEBLANC, Paris : Exils, 2001.

4.2.6 Créativité et précarité : la justification par la bohème

Avec l'avènement de l'économie créative émerge la figure du créatif, parfois intégré dans une classe sociale, le précarité⁷³ En quoi l'économie créative participe-t-elle de l'émergence du créatif et de sa créativité mesurée sous la forme du talent ?

L'attrait industriel pour la « créativité » a, nous l'avons vu, pour objet la valorisation d'expressions spécifiques à chaque individu, dont la mesure et la hiérarchisation sont exprimées en « talents » (y compris dans le monde de l'entreprise traditionnelle). Outre que cette approche permet la justification de toutes les inégalités — quoi de plus arbitraire que le talent ? —, elle permet aussi de donner au travailleur l'impression d'une unicité, d'un apport personnel réel dans le travail. On pourrait donc penser cette unicité du travailleur créatif et de son talent en font un atout qui sécurise son parcours. C'est ignorer que, plus encore que dans les domaines des industries créatives, l'intérêt du travailleur créatif est réduit à ce qu'il a réalisé récemment ; comme le dit un « créatif », « *as good as your last job* [Ton dernier *job* détermine ta valeur] »⁷⁴. L'étude de R. Gill, si elle concède ne pas relever d'une méthodologie rigoureuse, reflète les difficultés rencontrées par les jeunes « créatifs » à Amsterdam pour pérenniser leur situation, voire l'acceptation par certains qu'ils devront quitter ce métier s'ils veulent changer de mode de vie (vie de couple, parentalité, etc.). Car c'est probablement une caractéristique essentielle des travailleurs créatifs contemporains étudiés par R. Gill que d'avoir un mode de vie « bohème ». Le titre de R. Gill (*Technobohemians or the new cybertariat ?*) suggère la nécessité d'étudier les modes de vie, qui sont intimement liés aux modes de travail. De la bohème, essence de la représentation moderne de l'artiste, les créatifs ont conservé les conditions de vie aléatoires, précaires. La référence à un « Cybertariat », mot-valise qui combine précarité et le préfixe cyber- pose le lien entre les modes de vie de ces travailleurs, et le rapport d'asservissement au travail qu'ils subissent, y compris dans des environnements « dématérialisés » — tout en ayant une grande liberté par ailleurs dans leur métier. Le choix qu'ils n'ont pas — ou dont ils ne pensent pas disposer — est celui de facturer leur travail à hauteur de ce qu'il leur coûte, ce qui les amène à travailler « gratuitement », à perte, donc un nombre d'heures très conséquent par semaine, pour arriver à un équilibre financier.

La référence à la bohème moderne permet de justifier la précarité économique et sociale par l'autonomie dans le travail, et la dimension « créative » — si proche de « créatrice » — de leur travail. L'invocation de la créativité sert ici à faire accepter des conditions de vie hasardeuses. La référence au talent — et son corollaire d'illusion

73. Cette figure proposée notamment par R. Castel est la contraction de « précaire » et de « prolétariat ». L'analyse du sociologue ne porte pas spécifiquement sur le précarité dans le domaine des arts ou des productions intellectuelles. Un autre mot à la construction similaire s'est aussi imposé, notamment chez Y. Moulier-Boutang, le cognitariat, où la dimension cognitive du travail constitue une nouvelle classe sociale. Voir notamment R. CASTEL, *La Montée des incertitudes*, La Couleur des idées, Paris : Seuil, 5 mar. 2009, Notamment chap. 5 et Y. Moulier-Boutang.

74. R. GILL, *Technobohemians or the new cybertariat ? : new media work on Amsterdam a decade after the web*, Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2007.

méritocratique, le succès — sont les justifications chez nombre d'entre eux pour continuer cette activité. Là encore, dans un secteur où les recrutements sont très rarement formalisés en entretiens d'embauche, la nécessité de travailler pour étendre son réseau, trouver de nouveaux contacts, pouvant mener à des projets, « principes supérieurs communs » de la cité par projets⁷⁵, constitue une grande partie du travail et pourtant n'apparaît pas comme tel. R. Gill identifie cette recherche d'emploi comme un des grands problèmes de ces travailleurs « *freelance* » : « trouver assez de travail (et gagner assez d'argent), l'isolation sociale et le manque de lieux au tarif abordable pour travailler ».

De la bohème, le « créatif » est contraint de ne retenir que l'acceptation d'une précarité — concédée, subie ou revendiquée comme gage de liberté — qui justifie qu'il travaille gratuitement ou à perte, sans avoir le loisir de la critique de la société bourgeoise ou la déchéance et l'irrévérence baudelairienne. Le discours créatif semble ne conserver du discours artiste que ce qui en favorise l'exploitation. La techno-bohème de R. Gill relie aussi cette auto-exploitation et le réseau (celui qui relie les ordinateurs et celui des « créatifs ») de façon assez forte. De quel(s) réseau(x) parle-t-on ici, qui se posent en condition de la créativité ?

4.2.7 Créativité et réseau(x)

Nous l'avons vu dans le rapport au travail, le réseau est un élément important de l'activité créative — dans certains cas un des plus importants. Les réseaux sont ainsi à appréhender comme tout à la fois des réseaux professionnels — au sens de professionnels *avec qui* travailler, comme des réseaux affinitaires — les personnes ayant une production de laquelle on veut se rapprocher, un mouvement auquel on appartient, etc. mais aussi au sens des réseaux infrastructurels (les FAI et les fournisseurs de services sur Internet notamment) qui sont mobilisés pour activer et entretenir toutes les formes de réseaux citées auparavant comme l'évoque par exemple J.-S. Beuscart à propos des usages de *Myspace*⁷⁶.

Nous pouvons d'abord envisager le réseau comme rendant possible la créativité, si l'on envisage celui, matériel, qui sous-tend les autres activités. Les théoriciens de la société en réseaux, qui pensent Internet comme révolution majeure, appuient sur le fait que les réseaux doivent permettre à chacun de développer sa créativité. Dans certains discours, la modulation s'efface, et le réseau *suscite* la créativité ; parce qu'il est acentré, parce que l'intelligence est à sa périphérie⁷⁷, parce qu'il permet à tous de s'exprimer, etc. Les

75. BOLTANSKI et CHIAPELLO, *op. cit.*, p. 178 sq.

76. BEUSCART, *op. cit.*

77. L'intelligence à la périphérie est une des caractéristiques d'Internet qui est un réseau par commutation de paquet et acentré ; De ce fait, il n'est nul besoin de garder une ligne électrique continue ouverte entre deux points entre lesquels on veut communiquer (qui était le cas des réseaux par commutation de ligne) et les protocoles qui régissent Internet :tcp/IP sont conçus de telle façon que les nœuds intermédiaires par lequel passe un paquet n'ont pas besoin de savoir d'où il vient ou ce qu'il contient pour savoir

parangons de cette position sont aussi, sans surprise, des défenseurs de la dépénalisation des échanges non-marchands de biens symboliques, et des fervents défenseurs de la liberté d'expression, de la neutralité du Net⁷⁸. Ils nourrissent et s'inscrivent dans des imaginaires partagés avec ce que M. Dagnaud nomme l'idéologie californienne des années 1990 et font référence dans les milieux du Libre et des communs informationnels : Y. Benkler, J. Boyle, L. Lessig, notamment. Leur vision du réseau, libérant la créativité des uns et des autres, qui jusque-là avait été retenue, cachée, parce que la diffusion dans les médias centralisés était inaccessible, participe pleinement de l'idéologie californienne. Ces chercheurs fondent aussi une croyance forte dans le fait que la liberté, en dehors de la contrainte étatique notamment, doit permettre de libérer les gens, leur capacité d'initiative, et notamment leur créativité⁷⁹.

Cette créativité est supposée présente chez chacun et ces auteurs semblent toujours en idéaliser les effets et ignorer les enjeux des rapports économiques dans lesquels elle est mobilisée. Ces auteurs ont participé, au nom d'une nouvelle utopie concrète reposant sur les réseaux socio-techniques, du développement de cette idéologie « créative ». Cette même idéologie californienne ne se soucie en effet que peu des questions économiques, s'appuyant depuis les années 1990 sur l'idée (que l'on trouve chez R. Barbrook de façon paradigmatique) qu'Internet est le lieu de coexistence presque symbiotique du marchand et du non-marchand⁸⁰. Le marchand n'est perçu comme un problème que quand il contribue à restreindre les libertés. C'est la dimension libertarienne de l'idéologie californienne qu'aborde aussi M. Dagnaud, qui est en jeu dans cette vision de la créativité. Ces discours, pour la plupart états-unis, qui promeuvent la liberté, sont hautement compatibles avec le capital-risque et les *startups* qui recherchent la novation explicitée plus haut : le libéralisme politique se mêle en Californie, et en particulier depuis la fondation de la *Silicon Valley*, très bien avec sa facette économique. La jonction des deux semble être, selon M. Dagnaud un des fondements de cette idéologie californienne ; ce que l'on pourrait résumer en citant P. Graham avec l'autrice : « Il n'est besoin que de deux types de

où il doit aller. Ils doivent « bêtement » transférer ce paquet au prochain nœud qui est sur une des routes possibles vers la destination du paquet. À la périphérie du réseau (aux deux bouts du chemin parcouru par les données), deux ordinateurs contiennent les données et les programmes, traitent de l'information, et décident où envoyer le prochain paquet.

78. La neutralité du Net que T. Wu (T. WU, « Network Neutrality, Broadband Discrimination », dans : *Journal of Telecommunications and High Technology Law* Vol. 2 (2003)) est le premier chercheur à avoir nommé ainsi, peut être définie comme le fait La quadrature du Net (LQDN) (association qui lutte pour les libertés fondamentales à l'ère du numérique) comme « [...] un principe fondateur d'Internet qui garantit que les opérateurs télécom ne discriminent pas les communications de leurs utilisateurs, mais demeurent de simples transmetteurs d'information. Ce principe permet à tous les utilisateurs, quelles que soient leurs ressources, d'accéder au même réseau dans son entier. » LA QUADRATURE DU NET, *Net Neutrality*, La Quadrature du Net, 2018, URL : https://www.laquadrature.net/fr/neutralite_du_Net (visité le 26/02/2018).

79. M. DAGNAUD, *Le modèle californien : comment l'esprit collaboratif change le monde*, Paris : Odile Jacob, 2016.

80. Voir BARBROOK, *op. cit.* Nous revenons en détail sur ce point en 6.3.3 p. 274.

personnes pour créer une région *high-tech*. Des gens riches et des nerds⁸¹ ». La créativité est d'ailleurs mobilisée dans les deux domaines. L'éthique *hacker* se soucie de la créativité dans le code (la « poésie du code ») et la créativité est le moteur du libéralisme économique, au sens où l'entrepreneur est celui qui sait être créatif (Le terme « disruptif » a fait irruption ces dernières années pour recouvrir ce sens précis), au sens où il sait créer une activité là où il perçoit un marché que personne n'avait vu avant lui.

On voit alors que le réseau et Internet en particulier est à la fois l'infrastructure nécessaire et le prétexte à une coexistence du marchand et du non-marchand. La créativité qui s'y déploie l'est dans un contexte économique déterminé. Mais le réseau ne peut être réduit à la seule composante infrastructurelle et nous ne pouvons ignorer l'ensemble des réseaux humains qui sont essentiels aux activités créatives.

Selon P. Nicolas-Le Strat, le réseau est même inhérent à l'activité qu'il nomme « créative-intellectuelle », dans lequel l'entrepreneuriat de son art est intégré et participe de la pratique artistique. S'appuyant sur B. Latour pour analyser les acteurs, il propose que la « créativité diffuse », qui caractérise la production d'art de nos jours, relève d'un « processus-réseau ». Le réseau n'est pas, selon P. Nicolas-Le Strat, à intégrer mais il est « inhérent à l'activité car c'est le fonctionnement même de l'activité qui alimente le processus d'entrée en réseau⁸² » : ce n'est pas tant que l'activité créative-intellectuelle nécessite le réseau pour se développer, mais plutôt que le processus d'insertion professionnelle repose sur l'acceptation par des pairs, donc la constitution d'un réseau, qui est donc en soi inhérente et intégrée à l'activité de l'artiste. L'auteur nous rappelle en effet que

[l]es contacts, les réseaux, les informations n'ont de valeur que s'ils sont actualisés, ré-attestés, vérifiés, utilisés. Ce sont des choses qui se cumulent (la puissance de l'association, du « et... et... ») mais qui ne se capitalisent pas, ou plutôt qui ne peuvent jamais se transformer en capital « fixe » [...] ⁸³.

Dès lors, suivant Y. Moulier-Boutang, il affirme que l'activité n'est

viable socialement et personnellement que lorsqu'elle se réalise à l'échelle de la vie dans son ensemble, dès lors que les relations personnelles côtoient les relations de travail, voire fusionnent avec elles, à partir du moment où la socialité de vie se calque sur la socialité de travail.⁸⁴

Ce constat rejoint celui de R. Gill qui montre l'impossibilité de ne pas dédier la plupart de sa vie à son travail dans le domaine créatif. Mais cette fusion de la vie et du travail rappelle aussi les travaux de P. Himanen sur l'éthique *hacker* :

81. DAGNAUD, *op. cit.*, p. 17. Les *nerds* signifient ici des scientifiques (et particulièrement des informaticiens) passionnés. Si les deux termes ont des significations différentes en anglais, le terme de *geek* lui est souvent substitué en français.

82. P. NICOLAS-LE STRAT, *Une sociologie du travail artistique : artistes et créativité diffuse*, Logiques sociales, Paris : L'Harmattan, 1998, p. 115.

83. *Ibid.*, p. 121.

84. *Ibid.*, p. 121.

Raymond explique que ces *hackers* sont motivés par le désir de reconnaissance des pairs. Pour ces *hackers*, la reconnaissance au sein d'une communauté qui partage leur passion est plus importante et beaucoup plus satisfaisante que l'argent, comme c'était le cas pour les membres de l'Académie. La différence principale avec l'éthique protestante réside dans le fait que pour les *hackers*, la reconnaissance des pairs ne se substitue pas à la passion. Elle est le résultat d'une action menée avec passion ou de la création de quelque chose ayant une valeur sociale pour cette communauté créatrice⁸⁵.

Nous souhaitons ici rapprocher ces deux dimensions : celle héritée de l'artiste et celle héritée du *hacker*. La convergence n'est pas si surprenante, étant donné que les activités des *hackers* relèvent assez largement de celles que P. Nicolas-Le Strat caractérise comme créatives-intellectuelles. Mais si R. Gill semblait montrer que cette précarité était au moins partiellement subie, P. Himanen en fait une forme de valeur morale supérieure du monde *hacker* — qui a largement imprégné le monde du Libre. Le réseau, qui constitue la forme naturelle harmonieuse de la cité par projet⁸⁶ est tissé dans la vie personnelle et professionnelle des créatifs, permettant de penser le travail comme un loisir ou par effet de miroir, l'ensemble du temps de loisir comme participant du travail.

Ces réseaux (technique et infrastructurel ou humain) participent donc d'une naturalisation d'une coexistence entre marchand et non-marchand, entre professionnel et privé, c'est-à-dire d'un grand tout qui brouille les frontières et nous oblige à garder ces distinctions (et leur brouillage) en tête pour la suite. Mais l'idéologie créative ne s'arrête pas à l'individu et définit de plus en plus l'entreprise.

4.2.8 Créativité et entrepreneuriat

Pour s'en convaincre, il suffit de regarder en exemple le discours produit par une *startup* française qui s'est donnée pour mission d'accompagner d'autres *startups* (une forme de tautologie de la *startup* ou pour les citer, des « mercenaires [*warriors-on-demand*] pour les entrepreneurs ») : *TheFamily*⁸⁷. Cette société dont les productions en ligne reprennent un ensemble de standards d'une culture d'Internet (mêmes, couleurs criardes, gif*, etc. — il existait même en 2018 une collaboratrice en charge du « *Swag*⁸⁸ ») vise à aider les entreprises qu'elle accompagne dans leur structuration et leur croissance ; le slogan sur

85. HIMANEN, *op. cit.*, p. 63-64.

86. BOLTANSKI et CHIAPELLO, *op. cit.*, 205sq.

87. Cette société, co-fondée par A. Zagury, O. Ammar et N. Colin, qui sont des figures des *startups* et de l'entrepreneuriat à l'ère numérique est aujourd'hui en grande difficulté, l'un des associés étant accusé de détournement. Sur ce sujet, voir par exemple I. CHAPERON, « The Family, incubateur star de la French Tech, se déchire dans une bataille judiciaire », dans : *Le Monde.fr* (21 fév. 2023). L'essentiel de leur production est à retrouver sur leur site <https://www.thefamily.co> ou sur leur chaîne *Youtube* intitulée « Startupfood » (<https://www.youtube.com/channel/UCYxgidQYV3WPD0eeVG0gibg>).

88. THEFAMILY, *The Family [Archive]*, 30 mai 2018, URL : <https://web.archive.org/web/20180530070939/https://www.thefamily.co/about> (visité le 22/11/2022), le mot est issu de l'argot définissant le fait d'« avoir le style ».

la page d'accueil de leur site évoquait — à dessein ? — une affirmation qui tourmente les mondes de l'art depuis plus d'un siècle : « *everyone can become an entrepreneur*⁸⁹ ». Elle produit par ses textes et vidéos, tous en libre accès, un discours empreint du modèle californien (au sens d'une rencontre entre « *nerds* et gens riches », mais aussi à coup d'anglicismes et emprunts permanents à l'anglais). Une partie de ce discours se fonde sur l'idée, parfois énoncée directement ainsi : « les artistes et les créateurs sont des entrepreneurs dans l'âme⁹⁰ », parle indifféremment de « créatifs », « artistes », « talents » et d'« entrepreneurs » ou encore propose comme règle pour réussir la constitution de son entreprise :

Be creative

*Divergent thinking is the capacity to imagine the usage of something for something else. What makes an entrepreneur exceptional always comes down to the ability to think that something impossible may be possible. Imagination, like courage, is something you can train*⁹¹.

La créativité fonde l'innovation, et cette innovation est le moteur de l'activité économique. C'est probablement cette indifférenciation entre le progrès économique et la perspective émancipatrice individuelle qui caractérise cette économie créative. Ou pour le formuler avec *TheFamily* : « Emancipation is the goal. Entrepreneurship is the way⁹² ».

La créativité est donc ici mobilisée dans une vision capitaliste qui, aux désirs d'émancipation et de libertés individuelles, répond par la créativité entrepreneuriale. Dans cette vision entrepreneuriale caricaturale, la créativité est source de novation, donc de croissance.

Nous avons vu que la créativité participe d'un glissement des industries culturelles vers les industries créatives qui accompagne et légitime l'extension de la propriété intellectuelle. Nous avons vu que cette injonction à la créativité a été étendue jusqu'à suggérer une économie créative qui a intégré ce que L. Boltanski et È. Chiapello ont appelé la critique artiste. Cette économie se fonde sur la créativité comme moteur de l'innovation et comme compétence individuelle, élargissant de fait les conditions de travail des artistes — notamment la précarité, mais aussi la continuité entre travail et vie personnelle. Cette utilisation de la créativité trouve des justifications dans une conception d'Internet comme un espace de cohabitation du marchand et du non-marchand et dans l'éthique *hacker* dont

89. Depuis, cette affirmation a été révisée pour une version moins ambitieuse : « *We believe that a great entrepreneur can come from anywhere* [Nous croyons qu'un entrepreneur peut venir de n'importe où] ».

90. STARTUPFOOD, *Youtube : Kickstarter X The Family "MEET THE CREATORS"*, 6 nov. 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=a0IdW03oiSY> (visité le 25/01/2018), 1 :20.

91. THEFAMILY, *The Founder's Dilemma*, The Family, 2017, URL : <https://www.thefamily.co/founders> (visité le 13/03/2018), on peut traduire ainsi : « Soyez créatifs. La pensée divergente est la capacité à imaginer l'usage de quelque chose pour autre chose [que sa destination traditionnelle]. Ce qui fait un entrepreneur exceptionnel peut toujours être ramené à la capacité à penser que quelque chose d'impossible pourrait être possible. L'imagination, comme le courage, sont des choses que l'on peut entraîner ».

92. THEFAMILY, *The Family : About*, TheFamily, 2017, URL : <https://www.thefamily.co/about> (visité le 25/01/2018), « L'émancipation est le but. L'entrepreneuriat est le moyen ».

les imaginaires ont prévalu à la croissance de la *Silicon Valley* et des idéologies libérales et libertarienne qui y sont défendues. Si propriété intellectuelle et créativité semblent entremêlées, nous avons aussi vu que le Libre ne suffisait pas pour éviter la mise au travail et la valorisation par les tiers de la créativité. Comment dépasser cette dichotomie pour commencer à envisager la créativité sans la captation de valeur par des tiers, qui semble la caractériser.

4.2.9 Valorisation au-delà de la propriété intellectuelle

La créativité déborde. L'ordinateur en réseau semble être la corne d'abondance d'où les utilisateurs peuvent se nourrir et qu'ils nourrissent en retour, que les productions soient libres ou protégées par de la propriété intellectuelle plus classique. Cette concomitance doit nous interroger. Il semblerait que l'appropriation capitaliste de la créativité trouve de nouveaux chemins que nous souhaitons défricher ici avant d'y revenir plus amplement dans la troisième partie.

Nous avons pu voir que les industries créatives regroupent « [l]es activités qui ont leur origine dans la créativité individuelle, la compétence et le talent et qui ont un potentiel de création de richesse et d'emploi en générant et exploitant des droits de propriété intellectuelle⁹³ ». Aussi les communs culturels, dont une large part se fonde sur une remise en cause de la propriété absolue des productions de l'esprit, pourrait *a priori* être exclue quasi-entièrement des industries créatives. Nous avons déjà mentionné qu'il n'en est rien. Car si dans l'imaginaire des communs culturels la remise en cause est radicale, dans les faits, le rapport à la propriété est plus complexe : tout d'abord, celle-ci est reconnue par la loi et il est impossible de refuser certains de ces droits. Par ailleurs, comme nous l'avons mentionné auparavant, les licences libres ne remettent pas fondamentalement en cause les droits de propriété intellectuelle mais les retournent pour passer de droits utilisés dans le cadre de l'exclusivité à des cessions de droits non exclusives. Par ailleurs, et c'est probablement le plus important sur cette question, la citation du DCMS définit l'importance des droits de propriété intellectuelle en 2001. Si ses défenseurs sont toujours aussi nombreux et virulents, la propriété intellectuelle n'est pas le problème de certaines nouvelles industries créatives ; c'est particulièrement vrai des plateformes qui extraient de la valeur, sans appropriation exclusive, des productions (vidéos, images ou textes) sous licences libres, valorisées par l'attention de leurs spectateurs et la publicité ciblée bien plus et bien plus souvent que par la cession de droits de propriété intellectuelle. Une définition plus actuelle des industries créatives devrait en effet probablement actualiser ce rapport aux droits de propriété intellectuelle qui ne sont plus le seul levier de valorisation des productions de l'esprit. C'est d'autant plus vrai que les productions symboliques sous licences libres sont eux aussi soumis au même rapport de mesure et

93. DCMS, *loc. cit.*

valorisation. Certes, l'absence de rareté — corollaire des droits de propriété exclusifs — limite ou empêche certains processus de mesure et de valorisation mais les productions qui s'envisagent comme des communs n'échappent pas nécessairement à la rationalisation de la production évoquée auparavant. Par ailleurs, de nombreux concepteurs ayant choisi de placer leurs productions sous licences libres choisissent aussi une valorisation non par la cession de leur propriété intellectuelle (qui est déjà cédée à tous sans exclusivité par la licence) mais par des moyens dérivés : vente d'avatars physiques, *crowdfunding*⁹⁴ ponctuel ou de plus en plus souvent récurrent.

L'autre élément qui mérite d'être étudié est le rapport au précarité qui semble intégré. La question d'une rémunération équitable, quels que soient les fondements de la rémunération (dons, ventes, prestations, autres), semble être une préoccupation des concepteurs de productions étudiés. Reste que ceux-ci ne sont pas représentatifs, et ont été choisis parce que saillants, c'est-à-dire présentant des particularités intéressantes au vu de l'étude. Pour autant, la majeure partie des productions sous licences libres sont sur des plateformes et ne donnent pas nécessairement — et c'est un euphémisme — lieu à rémunération pour les concepteurs des productions. Cette question de la rémunération équitable et de la valeur en propre de leurs productions semble être un des objets de différents collectifs récemment créés. Systématiquement, la question de la valeur de l'art et la nécessité de se rémunérer amènent les artistes à considérer la question de la valeur de l'art. Dans la plupart des cas, ils évitent l'écueil qui consisterait à se réduire à l'acte de novation. On voit ainsi des organisations se monter, comme par exemple *CultureBank*⁹⁵, qui visait à prendre en compte l'incidence sur les communautés (les *communities* du modèle anglo-saxon) dans la valorisation donc le financement de leur travail. Il s'agit pour ces acteurs de s'organiser pour reprendre en main les valorisations de leurs productions. Cette préoccupation de ne pas voir son travail réduit à une valeur d'échange n'est pas nouvelle dans le monde artistique, mais la prolifération des expériences d'organisations collectives pour se réapproprier les moyens de la valorisation, est significative pour l'étude des communs culturels. La créativité s'exprime ici dans les formes entrepreneuriales, souvent collectives, de réinvestissement de la chaîne de valorisation des productions et de leur diffusion ; on peut ainsi lister différentes expériences visant à se réapproprier un des éléments de la chaîne de valorisation⁹⁶ :

- *Resonate* est un service de *streaming* de musique détenu par les musiciens et labels qui sont dans le catalogue.

94. Voir 6.3.4 p. 277

95. Ce service n'aura existé que quelques années avant de disparaître L. MURPHY, '*CultureBanked* ®' - *Our Digital Cultural Commons ?*, Voluntary Arts, 24 jan. 2017, URL : <https://www.voluntaryarts.org/culturebanked-our-digital-cultural-commons> (visité le 15/02/2018) ; CULTUREBANK, *About CultureBank [Archive]*, CultureBank, 2017, URL : <https://web.archive.org/web/20171002164115/http://culturebank.org/about/> (visité le 15/02/2018).

96. Certaines de ces initiatives seront étudiées plus précisément en 7 p. 307.

- la C3S est une société de collecte de droits pour les musiciens qui utilisent les licences libres, en Allemagne : c'est une alternative à la GEMA (*Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte* [Société pour les droits d'enregistrement et de reproduction mécaniques de la musique]) (la société de collecte de droit d'auteur en Allemagne), qui a perdu ce monopole par une décision de justice lorsqu'une autre société de gestion collective autoproclamée s'était créée — sans lien à l'époque avec les licences libres.
- Ohé du Bateau[‡] est une coopérative qui organise le rachat, la rénovation et le fonctionnement du Bateau ivre, une salle de spectacle. La coopérative regroupe notamment des musiciens. Ces derniers, s'ils ont acquis des parts, auront des avantages quant à l'utilisation des locaux.

Ce qui est commun à ces différentes initiatives est qu'elles sont toutes de droit privé, mais collectives voire coopératives, portées par des acteurs directement intéressés par son bon fonctionnement, tout en n'y étant pour la plupart pas restreintes. Elles répondent toutes à une volonté d'investir de façon assumée la dimension économique de leur activité, mais de façon collective.



Nous avons donc vu dans ce chapitre que la créativité a pris une place considérable dans la constitution d'un imaginaire issu du monde artistique et de la critique artiste. Pour un ensemble d'acteurs, sa dimension commensurable et individuelle en fait une compétence idéale dans une perspective économique dans laquelle la novation est considérée comme le principal levier de croissance économique. Dès lors des entreprises — mais aussi les collectivités et de plus en plus les individus — valorisent la créativité jugée nécessairement bonne en soi et toujours à développer, sans en définir les fins ou les modalités de valorisation. Nous avons aussi proposé de rapprocher ces modalités de celles des industries culturelles classiques, en les rapprochant des modèles économiques qui régissent ce champ (modèles éditorial, de flot et de courtage informationnel), avant de nous tourner vers les industries créatives, ce qui semble avoir motivé leur création et l'élargissement à une économie créative où le seul élément commun aux différentes composantes de ces industries semble être la volonté de valoriser cette novation, notamment par le biais de la propriété intellectuelle. Mais cette généralisation de la créativité sert aussi à valoriser l'organisation sociale du travail artiste (et la précarité qui en est souvent constitutive) au bénéfice des intermédiaires et des clients.

Nous aurions pu dès lors nous attendre à ce que le Libre protège la créativité de l'injonction, l'instrumentalisation et la rationalisation dont nous avons essayé de montrer une partie des ressorts. Pourtant, nous avons vu que l'éthique *hacker* n'était pas exempte d'idéologie californienne avec laquelle elle partage une histoire commune, issue

de la contre-culture. On retrouve cas d'une foi partagée dans la créativité, mais aussi une utopie du travail libre (avec un effacement de la distinction entre travail et vie personnelle notamment). Si la créativité permet de réactiver à nouveaux frais ce que la notion d'industrie culturelle permettait de critiquer au milieu du XX^e siècle, elle ne nous permet pas directement de circonscrire mieux que les communs culturels. Les initiatives que nous avons identifiées se situent en effet plus du côté d'une créativité institutionnelle, si l'on doit le penser dans ces termes, que de celui d'une façon de proposer des biens qui ne seraient pas valorisables ou valorisés. Il nous apparaît que l'apport du commun culturel n'est pas de soustraire la créativité au champ économique, mais d'interroger les formes d'exploitation (et d'auto-exploitation) que l'idéologie créative impose aux concepteurs de biens symboliques. Dès lors, il interroge les questions de valorisation économique tout autant que les critères de valorisation symbolique des productions. Dans l'activité des ICC, ces processus de valorisation ont majoritairement lieu lors le moment éditorial (que publier, que diffuser ?) vers lequel nous allons désormais porter notre attention.

La crise de la fonction éditoriale



Rien ne serait plus faux [...] que d'accorder au critique (ou à l'éditeur d'avant-garde et au marchand de tableaux audacieux) le pouvoir charismatique de reconnaître dans une œuvre les signes imperceptibles de la grâce et de révéler à eux-mêmes ceux qu'il a su découvrir¹.



Pierre Bourdieu,

Le marché des biens symboliques, 1971

Le secteur de la production et la distribution des biens symboliques a vécu ces dernières années de forts épisodes de concentration. Comme le dit ironiquement A. Schiffrin, « on [peut] encore gagner de l'argent dans l'édition — non certes, en publiant des livres qui en valent la peine ou qui soient des succès commerciaux, mais en achetant et vendant les maisons [d'édition] elles-mêmes² ». En réalité, le constat alarmiste de A. Schiffrin est pondéré dans la suite de l'ouvrage (et l'auteur place une grande foi dans les dispositifs notamment étatiques, pour un certain nombre français, garantissant le financement et la diffusion de productions « exigeantes³ »).

L'analyse du secteur de la distribution est également justifiée par les mutations récentes qu'il a connues, notamment en raison des avancées technologiques. Notre attention va se porter sur le secteur de la distribution dont les mutations récentes nous semblent significatives, notamment celles menées concomitamment aux avancées numériques. Pour introduire notre étude, nous distinguerons sommairement en introduction les termes de publication, d'édition, de distribution et de diffusion en nous inspirant en partie du travail de O. Bomsel sur lequel nous reviendrons en fin de chapitre⁴. Éditer sera assimilé à « rendre public » (du latin *edere*, mettre au jour) sans qu'il y ait nécessairement de travail éditorial, de sélection, d'accompagnement de la part d'un éditeur. Suivant O. Bomsel, nous

1. BOURDIEU, *op. cit.*, p. 63.

2. A. SCHIFFRIN, *L'argent et les mots*, trad. par É. HAZAN, Paris : La Fabrique, 2010, p. 12.

3. *ibid.* L'auteur évoque tour à tour les aides du Centre national du livre (CNL) (p. 28 *sq.*), du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) (p. 45), les aides régionales (p. 26), mais aussi à l'initiative de certains éditeurs comme l'association pour le développement des librairies de création (p. 55).

4. Voir 5.3 p. 236

priviligerons « publier » pour l'activité des éditeurs, qui historiquement, et encore dans de nombreux cas, relève du choix, de l'engagement d'un éditeur pour une production qu'il porte et valorise pour la faire connaître et la vendre. Par ailleurs, nous évoquerons de façon parcellaire la diffusion, qui décrit la tâche incombant au diffuseur, c'est-à-dire faire en sorte que les lieux physiques mettent en avant telle ou telle production. Ce travail est à distinguer de ce que nous nommerons distribution, qui regroupera à la fois les lieux de vente physiques (librairies, cinémas, etc.) et les espaces de ventes numériques (et notamment les plateformes) où sont commercialisés les biens.

Dans ce chapitre, nous nous pencherons sur les transformations des pratiques d'édition. Qu'est-ce qu'éditer, publier dans un environnement numérique ? Dans quelle mesure Internet remet-il en cause l'autorité voire la nécessité de l'éditeur ? Avec la multiplication des UGC, nous faisons face à une profusion de productions. Cette profusion interroge sur les rôles multiples de l'éditeur. En effet, celui-ci ne se contente pas d'éditer, il publie. Dès lors s'installe un accompagnement, mais auparavant déjà une sélection. Comment les acteurs de la distribution numérique, qui bénéficient et jouent de cette profusion de productions. Deux pistes sont à explorer : l'algorithme que l'on trouve notamment sur les plateformes et qui propose une réponse technique à un problème plus vaste, et la délégation aux utilisateurs eux-mêmes, collectivement. Ces deux approches de la prescription viennent s'ajouter à celle, plus classique, des industries culturelles. Ce chapitre n'envisage évidemment pas de proposer une vision exhaustive de l'état des ICC, ni même des transformations en cours. Elle cherche cependant percevoir la logique selon laquelle les ICC s'adaptent à l'arrivée des réseaux, la transformation des artefacts, des figures d'autorité, afin de mieux percevoir contre⁵ quoi se développe la vision de la culture comme commun. Nous verrons comment les structures de distribution nouvelles que sont les plateformes influent sur ce qui est produit et nous verrons que le statut de ces nouvelles productions est discuté dans une tension entre travail et formes d'expression de soi. Nous montrerons donc que, quel que soit le statut des productions dites « amateur », les plateformes se distinguent des éditeurs traditionnels par leur absence de sélection, ou tout du moins dans le choix de ce qui est mis en avant. Cela nous amènera à nous interroger sur les rôles et fonctions de l'éditeur et les tâches qui semblent être de moins en moins portées par les instances en charge de cette distribution. Nous concluons en proposant deux modèles idéal-typiques d'Internet comme média utopique ; ces deux modèles, le *medium* idéal et le média idéal, partagent beaucoup de leurs caractéristiques mais s'opposent sur le sens politique qui les caractérisent.

5. Ici, nous reprenons l'idée déjà largement utilisée reposant sur la polysémie du mot « contre » : les communs culturels se développent contre (en opposition), tout contre (souvent très proches) les ICC.

5.1 Le rôle devenu central de la distribution

La distribution est identifiée dès 1978 par A. Huet *et al.* comme l'espace où le capitalisme a le plus de chances de prospérer dans les champs esthétiques des industries culturelles. Cette distribution a vu ses pratiques bousculées avec l'arrivée d'Internet dans les années 1990 et 2000. Le piratage via le P2P on été tenus responsables des maux des industries qui ont pourtant retrouvé leur croissance depuis, avec l'arrivée de nouveaux acteurs permettant le déploiement d'une « offre légale » sur Internet. De quelle façon la distribution à l'ère d'Internet et la surconcentration des *majors* s'organise-t-elle ?

Si la chaîne de production génère de la valeur, c'est dans l'intégration de toutes les fonctions, et notamment de la distribution, que les acteurs les plus puissants, les *majors*, semblent chercher leur salut. Ainsi, par exemple la stratégie dite « 360° »⁶ qui pense la vie d'un titre musical dans sa version enregistrée, performée en concert, mais aussi au travers des utilisations dans des films, ou des stratégies autour de la vente de produits dérivés (notamment le *merchandising* dans le cas des concerts) : la distribution 360° semble passer par le contrôle verticalisé de la distribution. De même, les contrats d'édition contiennent régulièrement des clauses concernant les versions numériques, les adaptations sur des supports non encore existants ou le *merchandising* ou de façon générale les produits dérivés⁷.

De même, les grandes entreprises françaises⁸ du livre, qui forment aujourd'hui un oligopole dans le domaine de la diffusion et de la distribution des livres⁹ : les maisons d'éditions indépendantes doivent donc choisir entre confier leur distribution à des filiales de ces firmes ou faire une distribution seules, au risque de n'exister que difficilement sur les tables des librairies.

Chez les acteurs numériques, on constate aussi cette stratégie d'intégration verticale d'une chaîne de production / distribution, souvent construite dans le sens inverse. Exemple paradigmatique, *Amazon*, qui était d'abord uniquement distributeur, a choisi de produire une liseuse, puis d'organiser un magasin sur lequel il distribue des livres numériques et sur lequel il offre la possibilité de s'auto-éditer. *Netflix* est passé en quelques années d'un loueur de DVD par correspondance, à un réseau de distribution numérique, puis est devenu producteur de longs métrages et de séries qui rencontrent le succès dans la critique et dans les audiences.

6. P. CHANTEPIE et A. L. DIBERDER, *Révolution numérique et industries culturelles*, Repères, Paris : La Découverte, 16 sept. 2010, p. 115.

7. Cela semble assez généralisé notamment le cas dans la bande-dessinée, au grand dam des syndicats d'auteurs et d'illustrateurs. Voir par exemple A. AYROLES *et al.*, *Le contrat commenté*, Paris : Syndicat National des Auteurs et des Compositeurs, sept. 2011, p. 22.

8. C'est également vrai dans d'autres pays. Voir ce que décrit SCHIFFRIN, *op. cit.*

9. SYNDICAT NATIONAL DE L'ÉDITION, *Distribution*, Syndicat national de l'édition, 2 nov. 2017, URL : <https://www.sne.fr/vendre-un-livre/distribution/> (visité le 09/07/2018).

Nous apercevons ici la dimension centrale de la distribution dans le contexte d'expansion croissante du numérique : dans un moment où les productions du monde entier, dès lors qu'elles sont numérisables, peuvent être partout à la fois, la rareté n'est presque plus une option et quel que soit le segment choisi, le travail d'éditeur est rendu plus difficile encore. Le constat que la plupart des acteurs d'Internet ont commencé par la seule distribution peut s'expliquer par le fait que le marché est potentiellement immédiatement immense (mondial). L'autre raison qui peut être envisagée est la prolifération des productions issues des ICC, mais aussi des particuliers, des « amateurs »¹⁰, les UGC.

Il est difficile de savoir précisément si et dans quelle mesure la quantité de productions a augmenté — tant il est difficile de savoir combien de peintres, de poètes, etc. amateurs¹¹ ont existé sans jamais être diffusés — ou au-delà de leurs cercles proches. Ces mêmes amateurs peuvent aujourd'hui diffuser leurs productions via des outils dont l'usage est ergonomique, simple et gratuit — souvent appelés ici et ailleurs *plateformes*. Dès lors, l'enjeu pour lesdites plateformes est bien non pas de choisir *qui* ou *ce qui* va être édité par elles, de gagner une réputation à partir des biens symboliques qu'elles choisissent d'éditer, mais bien d'augmenter le nombre de connexions entre des concepteurs et des spectateurs, lecteurs, etc., le nombre de vues, la durée passée sur la plateforme. Ainsi la distribution semble-t-elle se conformer plus précisément au marché : distribuer n'aurait jamais été aussi proche d'un marché parfait, où toutes les productions culturelles auraient la même chance sur la plateforme, et où le meilleur l'emporterait.

La distribution semble aussi prendre un rôle d'autant plus central que la barrière pour concevoir et diffusion des biens symboliques a significativement baissé, avec une généralisation des outils informatiques, permettant à quiconque, ayant les moyens financiers et des connaissances, de participer à la conception, production et à la circulation des biens sur Internet. Dès lors il nous faut nous intéresser aux UGC pour comprendre le rôle des entreprises dans la publication ou l'édition de ces productions.

5.1.1 L'amateur : entre consommation et production ?

L'amateur est une figure à l'histoire longue et riche. L. Allard suggère qu'elle est liée à la modernité esthétique¹². La figure de l'amateur évolue dans le temps. La première figure proposée par l'autrice est celle du collectionneur qui regroupe ses trouvailles, esthétiques et scientifiques, dans des cabinets de curiosité, qui s'incarne par une dimension humaniste, sans spécialisation ; chacun expérimente et invente. Avec les Lumières arrive

10. Le sens d'amateur porte une ambiguïté acquise depuis la modernité. Il recouvre tout à la fois ceux qui apprécient les productions existantes, et les consomment et ceux qui produisent sans être professionnel — même s'il est évident que la frontière est toujours difficile à tracer. Nous y revenons dans la section suivante

11. Le terme d'amateur n'est pas ici à prendre dans une opposition au professionnel, mais bien dans son sens premier de celui qui aime, et dans notre cas, celui qui aime pratiquer.

12. L. ALLARD, « L'amateur : une figure de la modernité esthétique », dans : *Communications* Vol. 68. n°1 (1999).

progressivement la spécialisation. L'amateur d'art va développer une expertise esthétique, passive, de spectateur ; dans le même temps, la pratique va se scinder entre les pratiques professionnelles et les pratiques amateur, qui prend alors un nouveau sens. La scission se structure autour d'une pratique dont on fait un métier ou qu'on pratique en dilettante. L'amateur n'est plus seulement celui qui aime, il devient aussi celui qui n'est pas professionnel. L. Allard suggère des extensions dans les pratiques non professionnelles des arts, y compris la photographie et le cinéma, où l'amateurisme — dont la connotation négative est désormais ancrée — s'incarne dans la non maîtrise des outils techniques. Et l'autrice, en 1999, de terminer son article sur la façon dont les nouvelles technologies viennent questionner à nouveau ces catégories :

L'internaute se définit forcément comme un amateur : un passionné et un praticien plus tout à fait profane. La distinction entre professionnels et amateurs devient alors inopérante et les connotations péjoratives rencontrées dans le champ cinématographique inexistantes¹³.

Les industries culturelles savent identifier parmi les concepteurs non professionnels ceux qu'elles vont contribuer à faire entrer dans les mondes de l'art et ceux qui n'y rentreront pas. La multiplication des canaux de diffusion vient interroger ce fonctionnement par la profusion des productions amateur disponibles mais aussi par le fait qu'Internet rend moins difficile de se constituer une audience sans être diffusé sur les médias traditionnels. Mais au-delà des vocations à devenir professionnels, le nombre de biens symboliques produits à des seules fins d'échange ou de reconnaissance symbolique rendus accessibles via Internet est considérable. Serait-ce alors le sacre de l'amateur¹⁴ ? Comment les UGC modifient-ils le rapport des ICC aux utilisateurs consommateurs ?

C'est en effet les utilisateurs, les consommateurs, qui sont — au moins théoriquement — mis en position d'être concepteurs. C'est ce qui a été appelé Nom qui regroupe l'ensemble des productions sociales, culturelles et artistiques réalisées par les « utilisateurs », c'est-à-dire *a priori* des non-professionnels (même si cette détermination est floue). Le terme dont l'origine est difficile à déterminer se popularise avec l'avènement du web 2.0 et des plateformes permettant à tout un chacun de poster des textes, images, sons ou vidéos en ligne, qui sont autant de « contenus » qui rendent les plateformes attractives. C'est parce qu'Internet permet une croissance de ces productions (ou du moins celles qui circulent) que le *Times* choisit sa personnalité de l'année en 2006 comme étant *You* [Littéralement « toi » ou « vous »]. Le terme français de « contenus générés par les utilisateurs » et l'acronyme CGU sont parfois trouvés mais nous leur préférerons l'acronyme anglais pour éviter une éventuelle confusion avec les conditions générales d'utilisations (CGU). Ces UGC ne se limitent évidemment pas au domaine des biens symboliques. T. Terranova, dans un

13. *Ibid.*

14. P. FLICHY, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, La République des idées, Paris : Seuil, 2010.

article fondateur paru en 2000, théorise le *free labor*¹⁵, à partir d'une analyse du travail effectué par des volontaires qui s'entre-aident sur un forum de AOL, ou des contributeurs bénévoles au *Huffington Post*¹⁶. P. Flichy, dans *Le sacre de l'amateur*, évoque les contributions au logiciel libre, à *Wikipédia* entre autres exemples. Dans le premier chapitre du même ouvrage, intitulé « La culture amateur », P. Flichy passe sur les musiques électroniques (évoquant le *mix*), l'écrit et la photographie amateur et note dès 2010 le rôle nouveau des RSN dans le domaine des arts évoquant *Myspace* (qui a largement perdu son importance depuis) et *Flickr*. Dans les deux cas, et pour rester dans le domaine artistique, les UGC sont plus divers que les seuls biens symboliques. Au-delà des photos et des morceaux, se créent des communautés affinitaires, mais aussi des systèmes de classification (par la taxinomie ou d'autres critères pour lesquels la participation des contributeurs est plus passive qu'active comme la géolocalisation). L'activité contributive, y compris dans les mondes concernés, dépasse la seule production/diffusion d'expressions artistiques. Une composante importante des algorithmes reposent sur des données prises à des humains, ou raffinées, voire activement produites par eux.

Mais l'essentiel du chapitre dédié par P. Flichy à cette « culture amateur » s'articule autour du *fan-art* ou art produit par des « fans¹⁷ », et plus largement, une culture qui se réapproprie les biens symboliques validés (par les mondes de l'art) pour en produire de nouveaux (qui pour la plupart ne trouvent validation que dans d'autres mondes que ceux d'où sont prélevés les extraits, *samples* ou univers) : ainsi les *remix*, les *fan-fictions* sont considérés comme un processus d'assimilation du lecteur comme braconnier, reprise de M. de Certeau¹⁸. On assisterait en quelque sorte à une réappropriation positive des biens culturels plus ou moins imposés médiatiquement, plus ou moins bons, plus ou moins policés. Selon l'auteur la « culture amateur » crée des « espaces de réappropriation créative¹⁹ » de la culture de masse, qui s'inscrit souvent dans une « esthétique du copier – coller²⁰ » et « porte à son plus haut degré de perfection la tradition de la répétition et de la variation²¹ ». C'est en cela que la culture serait « amateur », parce que ceux qui la produisent sont amateurs²² de la culture de masse dont ils détournent les codes. Si l'auteur appuie sur cette dimension de la culture amateur, il évoque aussi les formes produites non dérivées de la culture de masse : photographie, blog. Mais en définitive, P. Flichy nous explique que dans ce nouveau cadre de production, la frontière entre concepteurs et

15. Le *free labor* sera à l'origine de multiples travaux sous le terme de *digital labor*, c'est-à-dire de travail (ou labeur), dans notamment sur Internet des utilisateurs.

16. TERRANOVA, *op. cit.*

17. Le sens retenu par P. Flichy de l'amateur est donc non pas en opposition à un professionnel — même si c'est bien d'eux dont il est question — mais de ceux qui aiment, le « fan » étant la version la plus aboutie, ou la plus poussée de l'amateur.

18. CERTEAU, *op. cit.*

19. FLICHY, *op. cit.*, p. 38.

20. *Ibid.*, p. 38.

21. *Ibid.*, p. 91.

22. Au sens de ceux qui aiment, cette fois-ci.

consommateurs est de plus en plus floue. Le même auteur, dans une contribution à un colloque intitulé *Howard Becker et les mondes de l'art*, affirme que « [...] les amateurs ne se définissent pas par opposition aux spécialistes, aux artistes intégrés, mais au sein d'un monde qui est autre²³ ». Certains acteurs des mondes de l'art regardent avec mépris, parfois avec crainte, ce monde amateur et les plateformes qui en organisent la distribution et la visibilité. Là encore, la position de l'UPP est édifiante²⁴. P. Flichy évoque aussi les réceptions ambivalentes, notamment dans les stratégies médiatiques très fermées, comme autour de l'univers transmédiatique d'*Harry Potter*, dont les éditeurs apprécient faiblement les *fan-fiction*²⁵. Pour autant, certaines productions de fans suscitent en elles-mêmes une telle agitation autour d'un bien symbolique ou d'une série que certaines marques ont adopté la stratégie inverse consistant à reconnaître, en les mettant en avant, y compris dans les publicités, ou en les embauchant²⁶.

Ainsi, l'amateur, celui qui apprécie, mais aussi celui qui semble être défini comme n'appartenant pas aux mondes (professionnels) de l'art, est au centre de la production, et notamment des plateformes numériques et de ce qui a été appelé web 2.0 — qui procède de l'apparition d'outils sur lesquels les utilisateurs peuvent diffuser des productions sociales, culturelles ou artistiques en ligne sans connaissance technique. Le *web* viendrait-il alors parachever le développement des politiques culturelles dites de la « démocratie culturelle », qui reconnaissent des valeurs intrinsèques à des formes culturelles et artistiques autrefois récusées ? Ces outils participatifs sont-ils un outil d'émancipation, d'*empowerment*, ou sont-ils au contraire des outils d'aliénation ?

23. P.-J. BENGHOZI, T. PARIS et L. AMAR, (dir.), *Howard Becker et les mondes de l'art*, Humanités et sciences sociales, Palaiseau : École polytechnique, 2013, p. 128.

24. Cette position peut être trouvée dans le manifeste de l'UPP :

L'avènement du numérique a ouvert le marché à la concurrence d'offres de photographies low cost, ou gratuites, proposées par des entreprises étrangères, microstocks (ex : *Fotolia*) ou hébergeurs (ex : *Flickr[r[sic]]*). Ce dumping, initié par des sociétés états-uniennes, a fragilisé les structures et le fonctionnement même de ce secteur économique. Les grandes agences françaises ont globalement disparu ou souffrent de difficultés économiques, et le métier de photographe s'est précarisé. Cette crise de la valeur des droits patrimoniaux touche le cœur même de ce secteur d'activité à savoir le photographe professionnel.

UNION DES PHOTOGRAPHES PROFESSIONNELS, *Manifeste pour les photographes [Archive]*, 1^{er} mar. 2012, URL : <https://web.archive.org/web/20120314013821/http://www.upp-auteurs.fr/actualites.php?actualite=689> (visité le 14/06/2018).

25. On peut aisément supposer que ces éditeurs ont mis en place en ensemble de produits dérivés — culturels ou non —, sur lesquels ils veulent garder le contrôle. Dans cette logique, les *fan-fictions* polluent la cohérence des produits et la stratégie trans-médiatique.

26. DE KOSTNIK, *op. cit.*, p. 110.

5.1.2 Vers un *empowerment* des amateurs ?

Dès lors que l'on formule la question de la dimension émancipatrice des amateurs en ligne, se pose une ligne de fracture assez nette entre deux visions des productions symboliques²⁷ sur Internet. D'une part, une vision principalement issue de la sociologie des usages, qui exacerbe les aspects positifs relevant de l'expression individuelle, de l'affirmation de soi et de la constitution de personnes publiques, parfois rapidement assimilées à une sorte de citoyenneté 2.0 ; bref, qui entrevoit la dimension positive en termes de valeur d'usage. De l'autre, une approche plus critique, qui porte son attention sur les bénéficiaires de la valeur d'échange que génèrent ces pratiques.

P. Flichy défend dans sa conclusion que la figure de l'amateurisme « s'inscrit dans l'individualisme contemporain », au sens où il contribue à « construire son identité²⁸ ». Dans cette vision, les plateformes et la participation en ligne sont alors des facteurs d'individuation. Internet y est le lieu où l'amateur peut trouver des ressources cognitives pour sa pratique. Cette dernière bénéficie « dans [une] démarche réflexive » de retours critiques de ses pairs qui lui apportent une reconnaissance gratifiante, à défaut, en général de gratification financière. Mais « la société des amateurs est une société plus démocratique » nous dit l'auteur, puisque la connaissance est distribuée, « et que ces éléments peuvent être associés à travers des dispositifs *coopératifs*²⁹ ». Il convient de se demander — certes quelques années plus tard, mais c'était déjà vrai à l'époque — si les plateformes qui concentrent toujours plus de données et de capitaux investis ont quoi que ce soit de coopératif ou de démocratique. Et la remise en cause de l'autorité des experts suffit-elle à promettre plus de démocratie ?

D. Cardon va dans le sens de P. Flichy en parlant d'un déplacement de l'espace public. Pour l'auteur, Internet permet de révéler ce que « l'espace public traditionnel a de paternaliste », notamment dans son rapport au public : « En le reléguant dans un rôle d'audience, il lui ôte ses capacités d'action ». L'auteur nous affirme pourtant que tout cela est de l'ordre du passé, « [c]ar sur Internet, et grâce à Internet, ce public sous contrôle s'est émancipé. Il prend la parole sans qu'on le lui demande³⁰ ». Parce qu'il dote les citoyens de parole dans un espace démocratique qui n'aurait jamais dû les en priver « le *web* incarne l'avenir de la démocratie³¹ », et la frontière traditionnelle entre espace public et privé, auparavant gardée par les « *gatekeepers* », serait désormais dépassée. Pour autant, D. Cardon reste prudent et rappelle que « les médias, les industries culturelles, les partis politiques et les entreprises y ont partiellement retrouvé la domination qu'ils exercent

27. Cette question des amateurs et la ligne de fracture qui sépare les deux visions se pose dans bien d'autres domaines que celui des biens symboliques.

28. FLICHY, *op. cit.*, p. 87.

29. *Ibid.*, p. 89, nous soulignons.

30. D. CARDON, *La démocratie Internet : promesses et limites*, Paris : Seuil, 2010, p. 100.

31. *Ibid.*, p. 101.

sur les hiérarchies de l'espace public traditionnel³² ». Surtout, l'idéal de libre parole, qui serait le futur de la démocratie, est aussi remis en question par les silos³³ que bâtissent les nouveaux acteurs dominants et la volonté des États de normaliser ce nouvel espace public. La dimension économique qui découle de cette perception idéalisée d'Internet, la plupart du temps dénuée de conflictualité et de rapports de domination peut être résumée par cette citation relevée par T. Terranova chez D. Tapscott :

Alors que dans l'économie industrielle, le « travailleur essayait de s'épanouir à travers les loisirs [et] [...] était aliéné par les moyens de productions qui étaient détenus par un tiers », dans l'économie numérique, le travailleur s'épanouit dans le travail et trouve dans son propre cerveau des moyens de production inaliénés³⁴.

T. Terranova incarne clairement l'autre vision et avec elle, les tenants de l'idée de *digital labor*³⁵, selon laquelle toute l'activité en ligne, parce qu'elle est productrice d'une valeur qui est captée par un tiers, représente au minimum du labeur [*labor*], et souvent du travail [*work*] qui ne dit pas son nom. Le *digital labor* recouvre des formes de travail gratuit, de travail à la tâche — payé bien en dessous des minima salariaux —, de travail invisible, souvent très distribué, dont l'organisation et la valorisation sont en revanche en général centralisées.

L'exemple historique le plus évident de *digital labor* est celui d'*Amazon Mechanical Turk*, une plateforme où des tâches peuvent être mises en ligne à des employeurs qui n'emploient personne, afin que des travailleurs sans contrat puissent les effectuer et être rémunérés à la tâche³⁶. Ici, le travail est effectif, on identifie aisément le donneur d'ordre et l'exécutant, la valeur produite, la survaleur captée, les conditions de l'exploitation, bien que cette activité n'a pas encore été condamnée comme du travail déguisé³⁷.

32. *Ibid.*, p. 101.

33. Le terme de silo nous paraît opportun, de par leur aspect vertical — qui correspond à la verticalisation de la chaîne de production qu'ils mettent en place — et par leur aspect de stockage — puisque ces silos stockent une quantité de données plus ou moins personnelles sur les utilisateurs et leur utilisation de la plateforme.

34. D. TAPSCOTT, *The digital economy : promise and peril in the age of networked intelligence*, New York : McGraw-Hill, 1996 cité par TERRANOVA, *op. cit.*, p. 37.

35. Nous avons évoqué le *digital labor* en 3.2.3 p. 145.

36. Ces tâches vont de la reconnaissance de tickets de caisse à des tâches complexes comme de la traduction technique. Les rémunérations varient de gratuit à quelques euros par tâche pour les plus complexes.

37. Ce *Mechanical Turk* est une référence au turc mécanique, un automate donné pour être capable de jouer (et de gagner) aux échecs, donc l'automate était en fait contrôlé par une personne cachée dans sa base. Cette plateforme faussement automatique a fait l'objet de nombreuses analyses. Le revenu y est la plupart du temps inférieure au salaire minimum dans la plupart des pays du monde. Voir par exemple pour une synthèse éclairante B. BERGVALL-KÅREBORN et D. HOWCROFT, « Amazon Mechanical Turk and the Commodification of Labour », Rochester, 1^{er} nov. 2014.

Mais la notion de *digital labor* a pris de l'envergure, et notamment en venant interroger l'ensemble des pratiques « contributives » ou « participatives » sur Internet ; ainsi l'ensemble des plateformes, dont l'essentiel de la valeur — que l'on peut mesurer à l'aune de la capitalisation boursière, parfois supérieure à celle des compagnies pétrolières — repose sur les contributions volontaires de ses membres : quel est l'intérêt de *Youtube*, *Wattpad*, *Instagram* ou *TikTok*, si ce ne sont les productions que l'on peut y trouver ? Auraient-ils été conçus sans cette plateforme ? Probablement pas tous, mais ce qui crée la richesse des dites plateformes, c'est bien l'ensemble des contributions volontaires de ses utilisateurs.

Toute la spécificité de ces plateformes est donc d'amener l'utilisateur à considérer en permanence la valeur d'usage et à oublier la valeur d'échange. La dimension financière est inexistante au premier abord, rien ne doit nuire à cette vision idéale de l'abondance, comme la décrivent A. Gayraud et G. Heuguet :

De fait, dans cette réplique contemporaine du pays de Cocagne, qui n'est plus trésor (production) mais service d'accès (médiation de la production) à une infinité de « trésors », ce ne sont pas les contenus, mais le principe même de l'abondance des contenus qui fait la substance consommée par l'utilisateur³⁸.

Les auteurs décrivent comment en arrivant sur la grille de vidéos de *Youtube*, l'utilisateur est incité à les regarder avant tout. Il en va de même pour les concepteurs. Ces derniers sont plus aisément incités à produire qu'à se poser trop — ou trop tôt — la question de la monétisation, dans le cas de *Youtube*, qui est une des rares plateformes à reverser une part de ses revenus aux concepteurs des vidéos. Ainsi, sur la page *Creator Academy* de *Youtube*, des cours et leçons sont proposés avec 3 niveaux d'avancement (basique, intermédiaire, avancé). Les contenus de la catégorie basique ne traitent tout simplement pas de la question financière, mais de comment ajouter la bonne musique, comment développer ses compétences en réalisation, comment construire sa « communauté » ou pour résumer en deux titres de cours : « Créez du super contenu » et « faites-vous connaître³⁹ ». Les cours portant sur la monétisation arrivent au niveau intermédiaire. Le niveau avancé porte quant à lui quasi-exclusivement sur des préoccupations entrepreneuriales avec des titres comme « Optimisation des actifs pour augmenter les revenus » ou « Opérations pour les entreprises avec le CMS (*Content Management System* ou Système de gestion de contenus)⁴⁰ ». Le vocabulaire change et la cible du discours aussi. En effet la grande majorité des chaînes *Youtube*⁴¹ n'ont pas la portée des grosses chaînes qui ont une très forte portée médiatique mais ne représentent qu'une part infime des productions postées sur la plateforme.

38. A. GAYRAUD et G. HEUGUET, « De l'industrie musicale à la rhétorique du « service ». YouTube : une description critique », dans : *Communication & langages* Vol. 2015. n°184 (juin 2015).

39. YOUTUBE CREATOR ACADEMY, *Browse the catalog - YouTube*, URL : <https://creatoracademy.youtube.com/page/browse> (visité le 19/06/2018), en anglais : *Create great content* et *Get discovered*.

40. *Ibid.*, littéralement « *Asset optimization for revenue* » et « *Business operations with CMS* ».

41. Nous entendons par « chaîne *Youtube* » un compte utilisé pour poster des vidéos sur la plateforme.

Ainsi, si travail il y a, il reste qu'il est effectivement gratuit ou sous-payé, et les plateformes qui organisent et rendent possible ce travail en tirent un bénéfice substantiel sans reverser quoi que ce soit (ou bien peu) de la valeur d'échange produite. Ici encore, la notion de partage⁴² si importante sur Internet joue à plein, sauf que le partage dont il est question semble effectivement dénué de toute perspective d'émancipation. De même, le mélange des genres entre marchand et non-marchand, dont la limite reste difficile à tracer, se déploie dans un gradient similaire à d'autres entre non-travail et travail, entre non-rémunération et rémunération. Une seule constante dans ce constat : la valorisation monétaire par les opérateurs centralisés de diffusion reste immense. Ainsi, il nous semble que le passage à un environnement numérique est celui d'une évolution des *gatekeepers*, littéralement, les gardiens du passage, à quelque chose que nous pourrions nommer des *gateowners*, c'est-à-dire les propriétaires du passage.

Si les gardiens appliquaient des règles implicites, reflétant les goûts d'une classe donnée, les propriétaires donnent l'illusion d'avoir chassé les gardiens, de laisser passer tout le monde, voire d'offrir un relativisme notamment dû à l'« égalité formelle » relevée par J.-S. Beuscart pour *Myspace*⁴³ et A. Gayraud et G. Heuguet pour *Youtube*⁴⁴ : tout le monde diffuse sur la même plateforme, via le même *player*, mais cette égalité formelle dissimule des différences de traitement et d'utilisation de la plateforme déjà évoquées.

Par ailleurs, l'illusion de neutralité sert aussi d'autres intérêts. Ainsi, les accords signés entre *Youtube* et un certain nombre de diffuseurs (TV, radios, maisons de disques) impliquent-ils plusieurs engagements réciproques, mais l'un d'entre eux étant l'automatisation des retraits des vidéos supposées enfreindre les droits d'auteur. La relation de pouvoir vient de l'asymétrie de traitement entre les diffuseurs installés listés plus haut, et les concepteurs du Net. Ici encore, *Youtube* est à la pointe de l'innovation : *ContentID* est un robot dont la fonction est de détecter des extraits appartenant aux diffuseurs traditionnels⁴⁵. Ce système automatisé n'offre pas de lieu de conciliation pour contester les décisions (Les plaignants sont littéralement juges et parties). En revanche, les chaînes de télévision diffusent régulièrement des vidéos issues de *Youtube* sans respect des droits de leurs auteurs⁴⁶. De même, au-delà de *ContentID* et de *Youtube*, les diffuseurs savent parfois se présenter comme ayant des droits sur certaines productions de façon surpre-

42. 2.2.3 p. 104.

43. BEUSCART, *op. cit.*

44. GAYRAUD et HEUGUET, *op. cit.*

45. Ce type de retrait automatisé sur les plateformes a fait l'objet d'un vote en septembre 2019 dans le cadre de la « Directive *copyright* », et apparaît notamment dans l'article 17 (anciennement article 13), largement contesté par les internautes.

46. On peut trouver deux exemples dans une vidéo d'un *Youtuber* critiquant *ContentID* et particulièrement cette asymétrie MISTERJDAY, réalisateur, *Culture Tube - Utilisation d'extraits : TV vs Web*, 14 juil. 2014. Des articles de presse relatent deux événements mentionnés alors G. CHAMPEAU, « TF1 fait bloquer sur YouTube une vidéo qu'elle avait copiée, puis se rétracte - Politique », dans : *Numerama* (22 mai 2015) et ARRÊT SUR IMAGE, « Requin : BFM TV récupère une vidéo Youtube et refuse de la retirer par La rédaction », dans : (5 juin 2015).

nante, comme ce fut le cas sur la chanson *Happy Birthday to you* [Joyeux anniversaire] dont *Warner/Chappell Music Inc.* prétendait détenir les droits jusqu'en 2015⁴⁷. Les *gate-owners* appliquent leurs propres règles, dans un système qui s'apparente à une forme de censure au caractère imprévisible, au nom d'ententes économiques, mais aussi parfois, d'un idéal moral discutable.

Nous avons vu que l'idéal d'émancipation qui nous est promis quand il s'agit d'Internet est moins évident qu'il n'y paraît. Si l'influence des industries culturelles semble y être moindre et leur rôle de *gatekeepers* s'en trouvé affaibli, d'autres entreprises, les plateformes dont le fonctionnement s'apparente plus à ce qu'il serait convenu d'appeler *gate-owner*, viennent accaparer une part encore plus grande de la production, en prenant le rôle de diffuseur. Ne doit-on pas dès lors douter du caractère émancipatoire quand la valeur d'échange des productions est entièrement accaparée par un tiers⁴⁸ ? Quelle démocratie quand les instances de censure sont désormais privées, et leurs règles opaques, et non aisément opposables devant un quelconque système judiciaire ? Ces règles et modes de résolution des conflits sont peu visibles et les gestionnaires des plateformes tendent à se cacher derrière la neutralité de l'algorithme.

5.1.3 Algorithmes ou la magie des machines

Nous souhaitons nous arrêter sur un acteur invisible, mais omniprésent dans notre usage des plateformes : l'algorithme. Il condense et distille un ensemble de règles, mais aussi souvent de représentations du monde et transforme dès lors la façon dont vont être diffusés les biens symboliques. Avant d'aller plus loin et d'analyser son rôle, comment pourrions-nous caractériser l'objet protéiforme dénommé algorithme ?

L'illusion d'immatérialité donne une dimension magique, ubiquitaire au *medium* numérique et en particulier aux plateformes : un des mots-clés, constitutif de cette « magie » est l'algorithme. En effet, nombre de résultats obtenus sur Internet sont attribués aux algorithmes. Le terme, qui a émergé du débat public, est relativement mal choisi : un algorithme est une séquence d'opérations dans un ordre donné (recette de cuisine, plan de montage, instructions diverses). Naturellement, ce terme est utilisé en programmation, mais ne recouvre pas nécessairement tous les processus qui ont lieu dans un programme informatique. Pour autant, nous conservons le terme d'algorithme, pour parler, comme

47. ASSOCIATED PRESS, « Happy Birthday to You to enter public domain after copyright case is settled », dans : *The Guardian, Music* (10 déc. 2015).

48. Il pourrait nous être opposé que le programme de monétisation des vidéos de *Youtube* ou d'autres services, reversent une partie des revenus publicitaires aux chaînes ayant les plus grandes audiences. Les personnes concernées sont cependant largement minoritaires (chaînes regroupant plus de 10 000 abonnés) et les revenus restant globalement faibles (quelques centaines à un millier d'euros pour une vidéo vue un million de fois, si l'on en croit les rares acteurs donnant des chiffres). Il est aussi à noter que la plupart des chaînes qui entrent dans le programme de monétisation ont besoin d'un soutien externe, dont une part non négligeable vient du monde de l'audiovisuel « traditionnel ». Voir A. LABASTIRE, O. ALEXANDRE et J. CONFAVREUX, « « Contrechamp » : YouTube ou le cool formaté », dans : *Mediapart, Culture Idées* (17 jan. 2017).

beaucoup avant nous, de l'ensemble des programmes informatiques qui manipulent nos données. D. Cardon a proposé une typologie des algorithmes et des rapports que nous entretenons avec eux — sur quel type de données ils agissent et quels effets politiques et sociaux ils ont ou peuvent avoir⁴⁹.

Proposant une catégorisation spatialisée par rapport à Internet et à une pratique sur les réseaux étonnement supposée homogène, l'auteur distingue ainsi des programmes en fonction du principe qui les sous-tend et de ce qu'ils mesurent : la popularité, tel un compteur de vues (à côté), l'autorité, tel *PageRank*[†], l'algorithme de *Google* à sa création (au-dessus), la réputation, telles les catégories *Trending* des plateformes numériques (dans) et de prédiction, tels les moteurs de recommandation de *Netflix* ou *Amazon* (au-dessous).

Cette caractérisation l'amène à s'inquiéter beaucoup plus des programmes qu'il décrit comme « au-dessous ». En effet, il s'inquiète de voir ces algorithmes bâtis sur l'« hypothèse que notre futur sera une reproduction de notre passé⁵⁰ ». D. Cardon replace cette volonté de mesure dans un contexte de développement des statistiques sur le monde social et des conséquences qu'ont ces mesures sur les populations mesurées, qui réagissent :

Les politiques néolibérales des années 1980 ont contribué à faire perdre leur autorité à ces catégories [les catégories socio-professionnelles], en assignant de nouveaux usages aux instruments statistiques : ils servent désormais moins à représenter le réel qu'à agir sur lui⁵¹.

Cette dimension prédictive fondée sur le passé est particulièrement vraie dans les modèles d'IA reposant sur les réseaux de neurones entraînés avec des masses de données issues d'Internet. Ces systèmes reposent sur un entraînement d'un modèle à partir de données et d'un système de récompense / punition pour donner les bonnes réponses. Dans le discours de l'auteur, il convient donc de faire attention à ce que les algorithmes restent au service de l'humain et non l'inverse. Et D. Cardon d'ouvrir sa conclusion sur une métaphore de la carte et de la route : en substance, la carte constitue de la donnée sur le réel qui nous sert. Pour autant, nous pouvons décider de nous perdre, de ne pas la suivre. L'auteur attire alors notre attention afin que nous ne remplacions pas la carte par des dispositifs de guidage autonomes, qui ne quitteront jamais la route optimale. Cette typologie permet de prendre en compte les différents usages rendus possibles par ces algorithmes, en fonction de leurs « capacités ».

Les algorithmes sont un acteur central dans l'environnement des plateformes. La typologie donnée propose des idéal-types que l'on retrouve dans la plupart des cas mélangés dans les programmes complexes qui nous orientent et D. Cardon attire notre attention sur les algorithmes selon lui, les plus prescriptifs dans les usages et pose une question im-

49. D. CARDON, *A quoi rêvent les algorithmes : nos vies à l'heure des big data*, La République des idées, Paris : Seuil, 2015.

50. *Ibid.*, p. 70.

51. *Ibid.*, p. 77.

portante : où se situe le pouvoir dans notre relation à la machine ? Mais il est à regretter qu’il n’ait pas posé une question similaire, qui en réalité conditionne la première : où est le pouvoir dans notre relation aux détenteurs des machines ? Nous évoquons P. Flichy et sa position selon laquelle il y aurait plus de démocratie sur Internet, qu’en est-il ?

5.1.4 Vers un algorithme censeur

Car D. Cardon ne pose pas vraiment la question de l’appropriation collective de ces algorithmes. À l’instar des pratiques ouvrières dans les usines, on peut se demander comment détourner ces machines qui nous contraignent ? Comment les utiliser à d’autres fins que celles pour lesquelles elles ont été conçues ? Comment, aussi, développer des machines que nous pourrions débrancher, contrôler ? C’est probablement un des enjeux majeurs des modes d’édition et de publication à l’ère numérique. À une publication contrôlée par des *gatekeepers*, nous avons collectivement substitué une distribution, majoritairement contrôlée par des machines ou, plus exactement, *via* des machines par de nouveaux acteurs que nous proposons d’appeler *gateowners*. Car les machines ne doivent pas laisser oublier qu’elles sont ancrées dans un dispositif socio-économique bien plus puissant que la liberté ou la neutralité supposée d’un algorithme. Là où un éditeur peut prendre un risque — de censure ou au contraire de publication d’un livre potentiellement insurrectionnel — les programmes vont être porteurs des préjugés, des jugements de valeur, des rapports de domination que reproduisent, volontairement ou non, ses développeurs et la firme qui les emploie.

Les exemples sont nombreux et plus médiatisés sur les grandes plateformes : *Facebook* fait retirer des reproductions de tableaux comme « L’origine du monde » de Courbet⁵² ou « La République guidant le peuple » de Delacroix⁵³ parce qu’elles présentent des parties du corps (féminin) que la pudibonderie réprouve — puis se confond en excuses. *Instagram* (qui appartient à *Facebook*) a fait l’objet d’une polémique en 2015, car le réseau social censurait les poitrines dénudées de femmes — sur la plage, durant l’allaitement de nourrissons, etc. — tandis qu’elle autorisait celles des hommes⁵⁴. Plus récemment, et non

52. J. VERGELY, *Facebook et “L’Origine du monde” : le tableau de la discorde au tribunal*, Télérama.fr, 2 fév. 18, URL : <https://www.telerama.fr/medias/facebook-et-lorigine-du-monde-le-tableau-de-la-discorde-au-tribunal,n5465670.php> (visité le 24/05/2018).

53. LA RÉDACTION DE 01NET AVEC AFP, « Facebook a censuré le tableau « La Liberté guidant le peuple » », dans : *01net* (19 mar. 2018).

54. J. JACOBS, « Will Instagram Ever ‘Free the Nipple’ ? », dans : *The New York Times, Arts* (22 nov. 2019).

sans contradiction, une enquête révélait qu'une prime semblait être donnée à la nudité [*state of undress*] sur le même réseau social⁵⁵. La pruderie a été étendue récemment par *Youtube* à la démonétisation des vidéos contenant des mots vulgaires qui a provoqué un tollé chez la plupart des vidéastes⁵⁶ avant que la société ne décide de faire marche arrière.

Ces exemples montrent l'intégration de la censure dans le programme et la dimension éminemment socio-technique de ces dits algorithmes : ils sont toujours développés en un temps et en un lieu donnés, situés et reflet des conditions de leur production et suivent les exigences (réelles ou supposées) des financeurs réels de ces plateformes, en l'occurrence les marques qui diffusent des publicités.

Dans une veine moins morale, la censure prend aussi des tournures absurdes sur les réseaux de partage de vidéos ou de sons. Ainsi *Youtube* peut, conformément à ses CGU et à son entière discrétion, retirer une vidéo, la démonétiser, ou en retirer le son (par exemple parce que l'algorithme a reconnu un morceau de musique passant sur une radio en arrière-plan⁵⁷). Cette application automatique de la loi pose particulièrement problème lorsque des pratiques tout à fait légales et prévues par le droit d'auteur, comme les parodies, peuvent être retirées, parce que le dispositif — ici encore reposant sur des algorithmes — ont jugé la pratique interdite.

Dans les deux cas, l'enjeu est celui de la délégation à des machines de l'interprétation du droit, ou plus problématique encore, du bon goût, de *la* morale ou des intérêts économiques.

Des obligations de contrôle renforcent ce positionnement restrictif des firmes qui opèrent les plateformes centralisées de diffusion numérique. Ces dernières choisissent un positionnement en fonction des lois : en Union Européenne, la directive 2000/31/CE sur le commerce électronique, mais aussi les accords commerciaux avec les *majors* et les sociétés de collecte de droits en France⁵⁸ et potentiellement la directive *copyright* votée en septembre 2019⁵⁹.

55. J. DUPORTAIL et N. KAYSER-BRIL, « Sur Instagram, la prime secrète à la nudité : se déshabiller pour gagner de l'audience », dans : *Mediapart* (15 juin 2020), avec la coll. de K. SCHACHT et É. RICHARD.

56. T. HATMAKER, « YouTube plans to modify profanity rules that prompted creator backlash », dans : *TechCrunch* (14 jan. 2023).

57. C. FARIVAR, « Germans can't see meteorite YouTube videos due to copyright dispute », dans : *Ars Technica* (20 fév. 2013).

58. SACEM, *La Sacem se voit confier la gestion internationale des licences de...* Sacem, 2 juin 2017, URL : <https://societe.sacem.fr/ressources-presse/par-publication/communiqués/la-sacem-se-voit-confier-la-gestion-internationale--des-licences-de-musique-en-ligne-pour-le-repertoire--de-warnerchappell-music-avec-deezer-qobuz-et-youtube> (visité le 24/05/2018); SCAM, *La Scam et YouTube renouvellent leur accord*, Scam.fr, 15 jan. 2018, URL : <https://www.scam.fr/detail/ArticleId/5431/La-Scam-et-YouTube-renouvellent-leur-accord> (visité le 24/05/2018).

59. *Proposal for a Directive of the European Parliament and the Council on copyright in the Digital Single Market (COM/2016/0593 final - 2016/0280 (COD))*, avec la coll. de COMMISSION EUROPÉENNE, 14 sept. 2016; J. LAUSSON, « L'Europe vote pour le filtrage des contenus et la taxe des liens : y a-t-il encore une chance de revenir en arrière? - Politique », dans : *Numerama* (12 sept. 2018).

Dans le cas de la censure des vidéos jugées problématiques pour d'autres raisons (racisme, violence, etc.), l'algorithme est encore une fois une illusion : en effet, la plupart des retraits de productions jugées contraires aux règles d'utilisation le sont suite à des signalements. Or, la plupart des plateformes embauchent des salariés qui ont pour fonction de vérifier l'acceptabilité des vidéos et qui se trouvent exposés aux pires productions recensées sur la plateforme⁶⁰.

La tendance des plateformes semble être d'appliquer un pouvoir discrétionnaire, par le biais de l'algorithme ou par tout autre moyen qui s'avèrerait nécessaire pour conserver des relations diplomatiques ou économiques fructueuses. Ainsi, début 2018, *Spotify* a déclaré avoir mis à jour ses CGU, se réservant le droit de retirer toute production qui dans un contexte culturel, pourrait être jugé offensant⁶¹. Outre la crainte que l'on peut avoir du fait de l'énorme relativisme culturel et politique induit⁶², on peut déjà constater que cette disposition a été mise en œuvre pour retirer de toutes les *playlists* et dispositifs de recommandation la musique d'un musicien pour cause de nombreuses accusations d'agressions verbale et sexuelle envers les femmes le concernant (dans la vie, pas dans ses textes)⁶³. Bien que de nombreuses plaintes et témoignages concordants viennent corroborer ces accusations, force est de constater que par des modifications de CGU, de tels services sont en mesure de clore des décades de débats sur la distinction entre une personne et ses productions, ou sur la corrélation ou non entre le fait de publier un bien symbolique et le fait d'en cautionner le contenu⁶⁴ ou encore de jugements, puisque le retrait a été effectué avant les condamnations du chanteur. Le même phénomène a été observé plus récemment avec *Youtube* qui a démonétisé les vidéos de deux vidéastes accusés de viols en France⁶⁵. On note que dans les deux cas, le pouvoir de censure est exercé par le retrait des *playlists* ou de la monétisation et prescriptions (et non par retrait des productions de la plateforme). C'est à la fois un argument pour se protéger d'une accusation directe de censure ou comme le formule le communiqué de presse de *Spotify* : « Nous ne censurons pas le comportement d'un artiste ou d'un créateur, mais nous souhaitons que nos décisions éditoriales — ce que nous choisissons de programmer — reflètent nos valeurs »⁶⁶. Ce que ce

60. T. HENNETON, « Les tâcherons du clic », dans : *Manière de voir* n°156 (1^{er} déc. 2017) ; H. BLOCK et M. RIESEWIECK, réalisateurs, *Les nettoyeurs du Web*, Documentaire, 2018.

61. SPOTIFY, *Policies – FAQ – Spotify for Artists*, 2018, URL : <https://artists.spotify.com/faq/policies#hate-content-and-hateful-conduct> (visité le 24/05/2018).

62. On sait déjà les contorsions et les concessions que les acteurs du numérique font pour s'implanter sur le marché chinois tout en respectant la censure politique en place.

63. J. COSCARELLI, « Spotify Pulls R. Kelly and XXXTentacion From Playlists, Stirring a Debate - The New York Times », dans : *New York Times* (10 mai 2018).

64. J. KAUBE, « Die kritische „Mein Kampf“-Edition », dans : *Frankfurter Allgemeine Zeitung, Feuilleton* (1^{er} sept. 16), On peut noter par exemple qu'un tel débat a animé une partie de la presse allemande à l'occasion de la réédition de *Mein Kampf*, rendue possible par son passage dans le domaine public en 2016.

65. Y. ABZOUZ, « Violences sexuelles : YouTube démonétise les chaînes de Léo Grasset et de Norman Thavaud », dans : *Mediapart* (13 déc. 2022).

66. COSCARELLI, *op. cit.*

communiqué de *Spotify* affirme, c'est que les *playlists* et la recommandation constituent des actes éditoriaux et qui plus est, que le pouvoir — *a fortiori* le pouvoir économique d'une telle plateforme — se situe dans la recommandation — c'est-à-dire la capacité à mettre en avant — plus encore que dans l'autorisation (ou non) donnée à un concepteur d'être présent sur la plateforme.

La dimension discrétionnaire du pouvoir conféré aux plateformes, souvent dissimulée derrière l'algorithme est considérable et centralisé. La censure que ces firmes n'assument pas — elle est incompatible avec le discours de libre expression qui anime l'idéologie californienne — nous apparaît comme le symbole de leur rôle dans l'édition contemporaine qu'elles n'assument pas non plus. Pourtant, l'importance prise par la distribution dans les industries des biens symboliques impose une prise de conscience collective du pouvoir qui leur est confié. Ce pouvoir est d'autant plus grand qu'il affecte ce qui définit l'essentiel de notre paysage artistique et culturel, en même temps qu'il pose la question de notre dépendance à des dispositifs socio-techniques qui définissent les productions entre lesquelles il nous est offert de choisir. Mais le choix au sein des catalogues est lui aussi remis aux algorithmes.

5.1.5 Prescriptions machiniques

La prescription des biens communs est un levier essentiel dans leur diffusion et leur valorisation. En effet, dans le domaine des biens symboliques, les acteurs font face à une logique d'incertitude structurelle qui est la conséquence du fait que ces derniers rentrent dans la définition des biens d'expérience, c'est-à-dire des biens dont on ne connaît ni le contenu exact ni la qualité lorsque l'on les achète⁶⁷. Ainsi, lorsque l'on achète une place de cinéma, un album ou un livre, il est fort rare que l'on ait déjà vu, lu ou écouté le contenu avant l'achat. Dès lors, le rôle croissant dans la recommandation sur les plateformes via notamment leurs algorithmes, doivent nous interroger. Quelles sont les conséquences et les limites de cette prescription machinique ?

Les programmeurs, éditeurs, vendeurs, et désormais, les algorithmes des plateformes, connaissent les habitudes de consommation, les goûts et sont donc d'autant plus pertinents dans leur recommandation. Pour autant, quelques acteurs possèdent désormais une somme de données de consommation de biens symboliques qui leur offre dès lors une position importante pour recouper le profil de chaque utilisateur — notamment à travers ses consommations passées — pour déterminer quel sera le prochain bien symbolique qu'il voudra consommer. Cette recommandation n'est possible que dans la mesure où l'on détient le circuit de distribution, et notamment l'information relative aux habitudes de consommation des individus.

67. P. NELSON, « Information and Consumer Behavior », dans : *Journal of Political Economy* Vol. 78. n°2 (mar. 1970).

En effet, on passe de chiffres globaux de la consommation — dont des études peuvent nous indiquer des catégories socioprofessionnelles, le genre, les classes d'âge et la localisation — à une étude sur la consommation d'un individu, en limitant les biais. En effet, une étude peut pâtir de la dissimulation de certaines habitudes de consommation qui ne correspondraient pas à l'image qu'un individu veut projeter de lui-même via sa consommation, ou d'un effet d'invisibilisation des anomalies ou des contradictions individuelles⁶⁸. C'est une avance considérable, du point de vue de la prescription, qu'a un distributeur comme *Amazon* sur les autres maillons du réseau qui constituent le monde de l'édition de livres ou désormais d'autres productions culturelles et artistiques. Même le libraire, qui connaît ses lecteurs les plus fidèles et les livres qu'il lit n'a pas le même niveau de détail dans la connaissance de ses consommateurs : ainsi *Amazon* connaît les livres que les gens ont recherchés, regardés, c'est-à-dire *envisagés* d'acheter. De même, avec le *Kindle*, sa liseuse numérique, *Amazon* est capable de savoir avec une finesse inouïe quels sont les passages que le lecteur a surligné, combien de temps ce dernier passé sur chaque page, et s'il arrête le livre en cours, quelle page n'a pas su le convaincre de lire jusqu'à la suivante⁶⁹. Et la fonction éditoriale de revenir d'une façon inattendue, quand le vice-président de *Barnes & Noble*, un concurrent d'*Amazon* explique qu'en utilisant ces données de consommation — dont il précise que la technologie est selon lui balbutiante — il espère pouvoir aider les auteurs à écrire des livres pour éviter que les lecteurs ne décrochent.

Par ailleurs, c'est une consommation dont la surveillance est invisible et dans le cas où elle est connue, oubliée ou ignorée, parce que dissimulée derrière des services peu chers et attractifs et affichant l'illusion de simplicité (ou de transparence⁷⁰). C'est donc sans surprise que parmi les romans auto-publiés sur sa plateforme, *Amazon*⁷¹ a vu émerger de la littérature érotique comme *Fifty shades of Grey*, qui dès lors a été recommandée à des lecteurs qui ne seraient probablement pas allés voir — ou pas en si grand nombre — dans ce genre littéraire *avant* que les livres ne deviennent des phénomènes de mode.

68. L'approche sociologique à l'échelle de l'individu avec des entretiens poussés a par exemple été menée en France dans B. LAHIRE, *La culture des individus*, Sciences humaines et sociales 230, Paris : La Découverte, 2006.

69. A. ALTER, « Your E-Book Is Reading You », dans : *Wall Street Journal, Life and Style* (19 juil. 2012).

70. Sur la transparence, voir 2.2.3 p. 104.

71. *Amazon* est donné en exemple, mais l'Electronic Frontier Foundation a fait en 2012 une étude détaillée des liseuses numériques et des différents dispositifs de surveillance et ses concurrents s'avèrent avoir des pratiques fort similaires. Voir ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, *E-Reader Privacy Chart, 2012 Edition*, Electronic Frontier Foundation, 28 nov. 2012, URL : <https://www.eff.org/pages/reader-privacy-chart-2012> (visité le 08/06/2018).

Ici, l'algorithme joue un double rôle. D'abord la machine et l'illusion du nuage⁷² — dans ce qu'il a d'omniscient, de vaporeux et d'impersonnel — contribue à dépasser la crainte du jugement lors de la consommation d'une telle littérature. De plus, l'algorithme est à même de recommander la lecture à un public potentiel en comparant les profils à ceux des lecteurs déjà conquis.

Les utilisateurs diffusent donc de plus en plus de productions parmi lesquels un nombre considérable de biens symboliques. Les plateformes se sont présentées comme une solution technique facile et accessible, permettant à chacun de « partager » ses productions, se plaçant en position d'intermédiaire technique. Au cœur de la plateforme règnent les algorithmes qui déterminent la règle et l'infraction. Mais ces algorithmes sont aussi au cœur de la recommandation, qui se fondent sur les actions directes (données) ou indirectes (métadonnées) des utilisateurs pour maximiser le temps de chacun passé sur la plateforme. La consommation des biens symboliques, parce qu'ils sont des biens d'expérience, nécessite plus de recommandation, parce que la satisfaction attachée à la consommation du bien ne sera connue qu'après son achat. Dès lors, les plateformes, parce qu'elles recueillent une quantité croissante de données sur les consommations de biens symboliques de ses clients et déterminent des profils toujours plus précis, font advenir une recommandation machinique, impersonnelle mais souvent proche des attentes. Pour autant, ces recommandations n'engagent pas la plateforme, comme le nom d'un label en musique ou celui d'un éditeur en littérature pourrait être considéré comme un gage de qualité. Il est acquis que ces prescriptions sont spécifiques à chaque utilisateur. De façon plus générale, la plateforme ne s'engage pas comme le ferait un éditeur traditionnel.

5.2 Vers une remise en cause de l'autorité des intermédiaires ?

La diffusion, parce qu'elle est centralisée renverse l'ordre traditionnel de l'édition physique traditionnelle. De sélectionner – accompagner – publier – distribuer – diffuser, la plupart de ces plateformes de publications sont passées à diffuser – filtrer en cas de problème. En effet, la sélection n'a plus aucun caractère nécessaire, étant donné que le stockage et la bande passante, s'ils ne sont pas extensibles, sont toutefois peu coûteux par rapport au stockage et au transport des avatars physiques. C'est d'ailleurs le sens de la théorie de la longue traîne⁷³, proposée par C. Anderson, qui suppose que la disparition des coûts du stockage et du transport rendue possible pour les échanges sur Internet va permettre, grâce à des magasins en ligne aux catalogues quasi illimités, de créer des formes de consommations culturelles nouvelles, mettant en valeur la diversité des pro-

72. GOMEZ-MEJIA, « De quoi le « nuage » est-il le nom ? »

73. En anglais *long tail*.

ductions. Le consommateur ne devant pas subir les choix des *gatekeepers* des industries culturelles (forcément restreints, par manque de moyens pour les éditeurs, de place pour les boutiques, de temps d'antenne pour les télévisions ou radios), il devrait donc être enfin en mesure de s'émanciper et d'avoir accès à d'autres productions dites « de niche », c'est-à-dire correspondant exactement à ses goûts, tout en lui permettant d'en former de nouveaux.

La diffusion, entendue comme une dépense visant à faire connaître le bien symbolique, et la distribution, qui assure les fonctions logistiques de transport des avatars, n'ont effectivement pas le même sens dans les processus numériques de diffusion. Si ces fonctions ne disparaissent pas complètement, elles sont remplies de façons différentes. Cette reconfiguration fragilise les modèles économiques sur lesquels l'édition s'était construite au profit des plus gros entrepreneurs, qui tentent souvent d'organiser — de verticaliser — la chaîne de production : *Apple* avec son baladeur MP3 *iPod* et sa plateforme de distribution de musique et de films *iTunes*, *Amazon*, *Barnes & Noble*, la *FNAC* avec leurs librairies en ligne et leurs liseuses numériques (respectivement *Kindle*, *Nook*, *Kobo*). Quant à la diffusion, elle est soit couplée à la médiatisation de l'ouvrage papier, soit déléguée aux utilisateurs.

C'est probablement une spécificité de la diffusion numérique — même si pas uniquement des avatars numériques — que de déléguer la sélection et la mise en valeur des bien symbolique en vente. Ce n'est plus un programmeur qui décide de l'ordre des chansons ou des vidéos, comme à la radio ou la télévision, mais des *playlists* générées par des utilisateurs ou des algorithmes. Il en va de même pour les recommandations de lecture. Comme nous l'avons vu plus haut et comme le rappelle C. Anderson, la recommandation a un rôle central pour aider l'utilisateur à faire face à l'abondance des productions. En l'absence d'objectivation possible du tri, c'est aux subjectivités tissées par des programmes informatiques opaques que revient la tâche de nous orienter. Cependant, cette pléthore de biens symboliques n'est pas une spécificité de l'édition numérique et semble aussi être une tendance lourde de *L'édition sans éditeurs* dénoncée par A. Schiffrin à partir de son expérience⁷⁴. Selon lui, l'objectif d'une ligne éditoriale se perd dans les impératifs de rentabilité à court terme des catalogues — et ce d'autant plus que la maison d'édition est grande et son siège éloigné des préoccupations artistiques. Dans ce contexte, l'augmentation significative du nombre de nouveaux livres publiés et celle des premiers romans, tandis que baissent des ventes ces vingt dernières années⁷⁵, peut être interprété comme une évolution vers une externalisation du choix, c'est-à-dire une délégation du choix de l'éditeur vers le libraire voire le lecteur, tout en faisant peser le risque économique de plus en plus sur les auteurs, qui ont manifesté ces dernières années le refus de leur précarisation économique croissante.

74. A. SCHIFFRIN, *L'édition sans éditeurs*, trad. par M. LUXEMBOURG, Paris : La Fabrique, 2009.

75. N. CHEVASSUS-AU-LOUIS, « Les écrivains sont pauvres, et plus encore les femmes », *dans : Mediapart, Culture idées* (16 mar. 2016).

De même, la fonction éditoriale n'est pas pleinement assumée par les ICC et, en particulier, les plateformes : en effet, le risque inhérent à l'édition (assumer un risque financier et artistique) n'est pas une préoccupation de ces industries qui se présentent comme des intermédiaires techniques, qui se caractérisent par le fait qu'elles ne font pas de choix. En effet, la sélection des biens symboliques est déléguée aux algorithmes ou aux utilisateurs. Dans tous les cas, les plateformes se parent d'une apparente neutralité quant à la qualité de ce qu'elles proposent aux utilisateurs : si l'algorithme leur propose des productions médiocres, c'est que c'est ce qu'ils attendent. Au-delà de cette quasi-lapalissade (par définition, le prescripteur est celui qui apporte du nouveau, qui prescrit quelque chose que les utilisateurs, spectateurs ou lecteurs n'attendent pas), une partie non négligeable de la recommandation vient des utilisateurs eux-mêmes.

Ainsi, on voit des utilisateurs prendre le rôle de prescripteur, dans un gradient allant d'un avis arbitraire (le pouce de l'empereur romain que l'on retrouve sur de nombreuses plateformes) à une analyse argumentée. Certaines chaînes *Youtube* dédiées à la critique sont devenues en elles-mêmes populaires. De même, il est possible de créer des *playlists* sur la plupart de ces plateformes qui, dans la succession des titres, permettront de découvrir de nouveaux artistes. Si une part de ces *playlists* est générée de façon croissante par les algorithmes et parfois des salariés, leur pertinence repose toujours sur des données des utilisateurs.

La remise en cause des *gatekeepers* et de la fonction éditoriale dans les pratiques de certains éditeurs (notamment ceux intégrés à des groupements dont la visée capitaliste semble largement prévaloir sur les ambitions artistiques ou culturelles) s'accompagne d'une remise en cause de leur autorité et de leur légitimité. Ce questionnement revient sur Internet depuis la popularisation des usages au début des années 2000. Là encore, le débat est clivant entre les partisans d'un Internet acentré, qui soutiennent que les *gatekeepers* auraient dû disparaître depuis longtemps et que ce n'est que partie remise pour ceux qui restent, et les tenants d'une nécessaire autorité, qui fasse foi, pour éviter le déclin supposé inévitable de notre civilisation. Ce débat, qui s'intensifie avec la multiplication des espaces d'expression en ligne, s'est longtemps focalisé autour de *Wikipédia*. Il a été largement réactivé sur la question des *fake news* ou fausses informations, dont la diffusion est devenue si régulière et potentiellement dangereuse que certains pays, dont la France, se sont dotés de lois spécifiques, quoique complexes à mettre en œuvre et contestées⁷⁶. À chaque fois, la question de l'autorité est au centre des débats.

76. AGENCE REUTERS, « Le texte sur les « fake news » adopté à l'Assemblée », dans : *Mediapart, France* (4 juil. 2018).

5.2.1 L'autorité : réfutation ou réputation ?

Les transformations des modes éditoriaux touchent des figures d'autorité qui sont des instances de validation, dans leur reconnaissance, leur légitimité, donc leur pouvoir. L'autorité est à entendre dans le sens de « faire autorité dans un domaine⁷⁷ ». Ses détenteurs sont ceux qui sont parfois nommés *gatekeepers* par ceux qui en imaginent la destruction grâce à Internet. Pourtant, l'autorité ne disparaît pas avec la médiation par les technologies. Même parmi les plus optimistes, qui envisagent Internet comme un renouveau démocratique, les autorités centrales sont remplacées par des autorités plus méritocratiques ou plus distribuées, dans une méthode décrite par D. Cardon et P. Flichy et que ce dernier qualifie de « procédurale », où les règles s'écrivent, s'affinent et changent au fur et à mesure des usages et des problèmes rencontrés. Dans ces démocraties procédurales, tous peuvent prendre part, sans distinction d'origine ou de qualification préalable, tant qu'ils respectent la méthode validée collectivement : « L'amateur fait descendre l'expert-spécialiste de son piédestal, refuse qu'il monopolise les débats publics, utilise son talent ou sa compétence comme un instrument de pouvoir⁷⁸ ».

Pourtant l'autorité va de pair avec les caractéristiques de la réputation, donc des processus de valorisation. Plusieurs auteurs pointent que la reconnaissance confère l'autorité⁷⁹, et que ces validations mutuelles permettent de réaliser une distribution de reconnaissance. H. S. Becker par exemple affirme :

En somme, l'ensemble des activités coopératives qui débouchent sur la production des œuvres contribuent également à bâtir les réputations des œuvres, des créateurs et des mouvements, genres et disciplines artistiques. Ces réputations indiquent tout à la fois le niveau de qualité de l'œuvre dans sa catégorie, le niveau de talent de l'artiste, la fécondité du mouvement auquel il appartient, et la nature artistique ou non du genre et de la discipline⁸⁰.

H. S. Becker nous signifie que l'intermédiaire n'est ni un faiseur de roi, ni un parasite. Il contribue par son action à créer de la réputation, à la fois pour les biens symboliques eux-mêmes et les concepteurs futurs qu'il validera. P. Bourdieu semble converger avec H. S. BECKER, *Les mondes de l'art*, trad. par J. BOUNIORT, Paris : Flammarion, 1988 sur ce point précis. Le sociologue français analyse la situation en termes de « rapports sociaux » qui définissent le « sens public de l'œuvre⁸¹ » :

77. *Autorité*, dans : *Dictionnaire Larousse*, Larousse, Paris, une des définitions est « Crédit, influence, pouvoir dont jouit quelqu'un ou un groupe dans le domaine de la connaissance ou d'une activité quelconque, du fait de sa valeur, de son expérience, de sa position dans la société, etc. ; caractère de quelque chose dont la valeur, le sérieux, communément reconnus, lui permettent de servir de référence ».

78. FLICHY, *loc. cit.*

79. Notamment P. BOURDIEU, « La production de la croyance [contribution à une économie des biens symboliques] », dans : *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* n°13 (1977).

80. H. S. BECKER, *Les mondes de l'art*, trad. par J. BOUNIORT, Paris : Flammarion, 1988, p. 358.

81. BOURDIEU, « Le marché des biens symboliques », p. 63.

[...] les rapports sociaux dans lesquels s'accomplit la production de ce sens public, c'est-à-dire de [l'] ensemble de propriétés de réception que l'œuvre ne révèle que dans le processus de « publication » (au sens de « devenir public »), rapports entre l'auteur et l'éditeur, rapports entre l'éditeur et le critique, rapports entre l'auteur et le critique, etc., sont commandés par la position relative que ces agents occupent dans la structure du champ de production restreinte : dans chacun de ces rapports, chacun de ces agents engage en effet non seulement la représentation qu'il a de l'autre terme du rapport (auteur consacré ou maudit, éditeur d'avant-garde ou traditionnel, etc.) et qui dépend de leur position relative dans le champ, mais aussi la représentation que l'autre terme du rapport a de lui, c'est-à-dire de la définition sociale de sa position objective dans le champ⁸².

La lecture de P. Bourdieu repose sur les rapports sociaux entre les différents acteurs, et dans la combinaison des rapports. L'introduction de la représentation de la représentation introduit à la fois une possible variation : avec cet ouvrage, je change (plus précisément, je veux changer) la représentation que l'autre (autre acteur du champ, ou le public) aura de moi. L'auteur introduit donc une agentivité des acteurs qui permet d'éviter l'écueil d'un déterminisme qui serait le résultat d'une accumulation dans le temps. Cette transformation permet aussi de confronter cette approche aux faits, et d'expliquer les transformations d'autorité dont certaines maisons d'édition ont pu faire preuve dans l'histoire. On peut par exemple penser aux transformations des éditions de *La Pléiade*, dont A. Schiffrin nous rappelle qu'elles ont été lancées comme des éditions de classiques à très bon marché (d'où le papier bible) qui sont devenues après quelques décades une référence dans les éditions complètes de bon nombre d'auteurs de référence⁸³.

Dans des termes différents, les deux sociologues montrent que la fonction de l'acteur qui lui octroie son autorité et valorise sa validation des productions, est acquise par lui tout autant que conférée par les autres, de par ses choix passés, sa place dans le champ. Dans les deux cas, sa position dominante ou centrale sur un marché, est le résultat de ce capital symbolique accumulé et circulant entre les membres d'un collectif aux frontières indéfinies et mouvantes, collectif qui intègre des artistes, des critiques, et l'ensemble des acteurs du champ — ou des mondes — de l'art dans lequel il exerce.

Les fonctions de diffusion et de distribution contribuent à la création de la reconnaissance, de par les réputations chez le sociologue français, construit par les rapports sociaux et les pouvoirs symboliques au sein du champ dans lequel ces acteurs s'inscrivent ; chez le sociologue états-unien, parce que le monde de l'art sélectionne et permet ainsi « [...] aux mondes de l'art de fonctionner et de bâtir des réputations [...] »⁸⁴. P. Bourdieu précise dans le même article, que cet art « pur », de recherche, se distingue fondamentalement des arts

82. *Ibid.*, p. 63.

83. SCHIFFRIN, *op. cit.*, p. 15.

84. BECKER, *op. cit.*, p. 363 *sq.*, pour autant d'autres validations peuvent intervenir venant d'autres mondes (ou parfois — et certainement le plus souvent — dans d'autres temps).

populaires « qui ne se rencontrent dans les formations sociales dépourvues d’instances spécialisées de production, de transmission et de conservation culturelles⁸⁵ ». Serait-ce quelque chose qui aurait changé avec Internet et le web 2.0 en particulier, puisque des formes culturelles non élitaires ont construit des circuits de validation et de reconnaissance⁸⁶ ?

Nous voyons ici que les nouveaux acteurs sur ce marché, que nous avons nommés *gateowners*, ne se soucient pas de faire autorité, ou seulement en terme de parts de marché. Ils tentent de s’extraire de l’enjeu du choix qui gouverne les industries culturelles, réduits à leur rôle de *gatekeepers* et qui assurent le rôle que P. Bourdieu nomme « banquier symbolique⁸⁷ ». Cette fonction, traditionnellement remplie par l’éditeur perd de son importance dans le passage à la seule diffusion (auto-édition ou édition sur des plateformes dédiées). En effet, les distributeurs reposent sur une logique toute autre, qui feint de ne pas avoir besoin de sélection ou de reconnaissances mutuelles, ou seulement à la marge. Ces acteurs numériques ne se préoccupent que de la distribution — d’avatars physiques ou numériques. Or, le distributeur peut, s’il a assez d’espace disponible ou un système logistique suffisamment performant vendre tous les biens symboliques disponibles, partout, sans avoir besoin d’en privilégier un par rapport à l’autre.

Les *gateowners* se revendiquent ainsi d’une neutralité apparente, qu’ils objectivent par les algorithmes face aux productions mises en vente, quand bien même leur objectif est de maximiser les ventes — qu’elles se mesurent en nombre de lectures, de téléchargements, de temps de connexion ou de colis envoyés. Cette idée n’est pas nouvelle et est théorisée par C. Anderson dans son article (et l’essai éponyme) « The Long Tail ».

5.2.2 Longue traîne

Les offres illimitées (ou presque) que proposent les plateformes induisent une profusion de productions que l’on retrouve aussi sur les RSN dont le corollaire est la question du choix. Le choix peut être compris à l’échelle de la personne, mais il peut aussi se poser du côté du distributeur. La difficulté (et l’importance) d’atteindre les tables chez les libraires (plutôt que d’être uniquement en rayonnage) en est un exemple pour les industries culturelles. Plus le catalogue est grand, plus cette question est prégnante : que mettre en avant ? Cette question est démultipliée avec le numérique parce que les murs de la librairie limitent la quantité de livres disponibles. Mais l’arrivée des premiers acteurs d’accès, de location ou de vente par Internet a transformé les contraintes de cette économie,

85. BOURDIEU, *op. cit.*, p. 64.

86. Voir 5.2.3 p. 234

87. *Idem*, « La production de la croyance [contribution à une économie des biens symboliques] », p. 6.

reposant la question du choix à nouveaux frais. Une proposition de réponse, la théorie de la longue traîne, a été proposée par C. Anderson. Quelle valeur cette théorie a-t-elle et que nous permet-elle de comprendre sur les algorithmes des industries créatives qui nous intéressent ?

L'auteur de cette théorie est l'ancien rédacteur en chef de *Wired* formé aux sciences informatiques, auteur de plusieurs ouvrages sur les transformations apportées par les ordinateurs en réseau aux multiples entreprises, reconverti récemment en directeur technique d'une entreprise qui vise à faire des taxis aériens électriques⁸⁸.

Selon lui, une des spécificités de la publication à l'ère numérique est que la forme — qui peut être dématérialisée — implique un rapport différent à l'artefact. C'est à partir de ce simple constat que C. Anderson propose l'idée de la longue traîne, comme nouvelle logique de diffusion des biens symboliques à l'ère numérique. La longue traîne est d'abord une répartition statistique, avant d'avoir servi à caractériser la répartition dans la consommation en économie. La courbe de la longue traîne est une courbe hyperbolique, rapidement décroissante à mesure que l'on s'éloigne de l'axe des ordonnées, et qui s'apparente ensuite à une asymptote. La figure 5.1, extraite de l'article, illustre son propos.

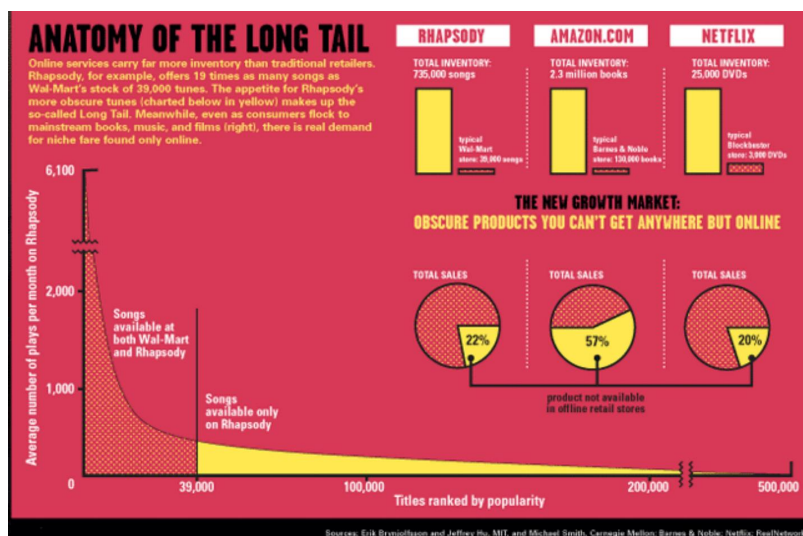


FIG. 5.1 : Graphique de la longue traîne issue de l'article de C. Anderson⁸⁹

Concrètement, C. Anderson nous explique que le chiffre d'affaires réalisé avec la somme des produits les moins vendus, de niche ou simplement moins populaires, très nombreux (en jaune, les morceaux uniquement disponibles sur le site *Rhapsody*[†], qui proposait à la vente des avatars numériques de tous les morceaux, y compris les plus populaires) — est conséquent par rapport à celui des meilleures ventes, plus médiatisées, mais de ce fait, peu nombreuses en proportion (en rouge, l'ensemble des titres disponibles chez *Wal-Mart*, une grande chaîne de grande distribution états-unienne populaire) ; il est en

88. C. ANDERSON, *Chris Anderson*, About me, 2022, URL : <https://about.me/andersonchris> (visité le 24/09/2018).

89. C. ANDERSON, « The Long Tail », dans : *Wired* n°12-10 (1^{er} oct. 2004).

effet impossible de médiatiser massivement un grand nombre de productions, ne serait-ce du fait de la contrainte temporelle. Ainsi, selon C. Anderson, il vaut mieux cesser de chercher à diffuser des *hits* et commencer à diffuser l'ensemble des ouvrages existants, d'un point de vue purement économique. L'auteur nous présente des services qui correspondent à cette approche : *Rhapsody*, *Netflix* — à l'époque loueur de DVD par correspondance — et *Amazon* — à l'époque essentiellement vendeur de livres sur Internet. Ces deux derniers exemples sont aussi caractéristiques, puisqu'ils constituent l'avant-garde d'une ère de dématérialisation — au moins relative. Selon C. Anderson, la théorie de la longue traîne relève du dépassement des contraintes que la diffusion physique avait imposées que nous pourrions résumer en deux arguments : le premier relevait de la nécessité pour qu'un bien symbolique reproductible soit mis en vente, qu'un public existe dans l'entourage pour le consommer. Si un film ne regroupe pas assez de public — ou risque de n'en regrouper que trop peu —, aucune salle ne le projettera. De même, un disquaire ou un libraire ne surcharge pas son espace de vente de biens qui ne se vendent pas.

L'autre contrainte physique, selon C. Anderson tient à la limitation d'attention disponible au regard de la quantité de biens symboliques — dont la qualité est difficile à déterminer *a priori*. L'auteur présente ici le phénomène évoqué plus haut de l'incertitude liée aux biens d'expérience. Le succès des entreprises citées plus haut tient notamment selon lui du dépassement de cette seconde contrainte, puisqu'elles intègrent aussi un moteur puissant de recommandation. Ainsi, des consommateurs de produits de niche similaires, sans être dans la même zone géographique, sans communiquer, arriveront à « partager » (quoique de façon involontaire et forcée) des recommandations par le recoupement des données et l'analyse de ces données par un algorithme. De même, si les deux entreprises proposaient des biens symboliques sous forme d'avatars physiques, le stockage n'était un problème qu'à la marge, dans la mesure où elles ne nécessitaient pas d'être en milieu dense (à la différence du disquaire ou du cinéma), faisant ainsi baisser les coûts liés à la contrainte physique.

L'effet d'Internet attendu par C. Anderson est une révolution de la question éditoriale. Là où la sélection, la validation, la recommandation et la diffusion disparaissent au profit d'un « véritable » libre marché, les consommateurs devraient être moins sujets aux *hits* présentés comme « la tyrannie du plus petit dénominateur commun ». Par la recommandation et étant donné la dimension spécifique de ses goûts, le spectateur devrait, en partant d'un *hit* simplement, dériver vers des marchés de niche correspondant à ses préférences, si les choix lui sont offerts,

La longue traîne, théorie issue d'un article publié sur *Wired*⁹⁰, qui a ensuite donné naissance à un essai plus développé par son auteur, a fait l'objet de nombreuses études empiriques pour en tester les limites. Une composante commune de ces études est que la quantité de biens symboliques disponibles en ligne est en expansion constante, ce qui

90. C. ANDERSON, « The Long Tail », dans : *Wired* n°12-10 (1^{er} oct. 2004).

rend difficile l'analyse, *toutes choses égales par ailleurs*. La notion même de longue traîne a été critiquée, parce que le rythme d'apparition des nouvelles productions dépasse celui de la consommation moyenne⁹¹. P.-J. Benghozi et F. Benhamou montrent que la longue traîne, si elle pouvait se vérifier au moins en partie, n'empêche pas dans le même temps, une économie du *star system*, y compris sur les lieux de vente numérique. Par ailleurs, les auteurs notent que, contrairement à un présupposé de C. Anderson, les coûts de production des avatars numériques ne sont pas nuls et que certains éditeurs ont préféré mettre en pause la numérisation des titres anciens qui s'avérait plus coûteuse et moins bénéficiaire qu'attendu. « L'un des enjeux est de trouver de nouvelles manières de prescrire les biens⁹² », c'est-à-dire que l'effet attendu de la longue traîne — ou l'espoir qu'elle suscite — repose sur le fait que la prescription incite effectivement à cette diversification.

La longue traîne est souvent étudiée pour sa dimension économique — et les quelques acteurs qui réussissent à en tirer parti sont cités en exemple de démocratisation culturelle par C. Anderson. L'assimilation du libre marché au libre choix, dans un environnement où le nombre de commerces à succès est lui aussi nécessairement limité, ne semble jamais interroger les auteurs — même s'il faut reconnaître que l'essentiel du corpus sur la longue traîne se concentre sur les années 2006-2012 et que les positions des acteurs concernés sur ces marchés n'étaient alors pas aussi dominantes qu'aujourd'hui⁹³. Pourtant, la prolifération des productions, à temps d'attention égal, devrait interroger sur le parallèle entre libre marché et accès démocratique et égal pour tous. C. Anderson esquive le problème en confiant aux algorithmes la fonction de trouver ce que nous aim(er)ons. Là encore, il effectue un raccourci entre les données issues des achats et les goûts réels, entre la consommation au sens de l'achat ou l'accès à un bien d'expérience et la consommation au sens de ce qui est effectivement vu. L'auteur fonde une foi inébranlable en la neutralité (et l'influence positive) des algorithmes et des entreprises qui les développent.

La longue traîne, en ce qu'elle prend en compte l'éclectisme des goûts des consommateurs, pourrait permettre d'expliquer le succès des offres quasi-illimitées et le succès des distributeurs qui les commercialisent. En revanche, cette théorie semble ignorer le problème de l'affadissement du rôle de l'éditeur dans l'autorité conférée et laisse ouverte l'interrogation sur la sécurisation des parcours des artistes comme peut le faire un éditeur (qui travaille dans le temps long⁹⁴) peut le faire. Dans l'idéal de la longue traîne — supposée être un marché parfait —, la recommandation est automatisée, algorithmique,

91. T. TAN et S. NETESSINE, *Is Tom Cruise Threatened? Using Netflix Prize Data to Examine the Long Tail of Electronic Commerce*, 1^{er} jan. 2009, preprint.

92. P.-J. BENGHOZI et F. BENHAMOU, « The Long Tail : Myth or Reality ? », dans : *International Journal of Arts Management* Vol. 12 (1^{er} mar. 2010), p. 51.

93. F. FAUCONNIER, « Comment le géant Amazon écrase l'e-commerce français », dans : *Journal du Net* (5 fév. 2016).

94. P. Bourdieu propose de distinguer deux pôles — commercial et culturel — dans l'édition, qui correspondent à deux stratégies, fondées sur deux temporalités différentes. Ainsi, les éditeurs qui publient pour découvrir des succès commerciaux à court terme (P. Bourdieu donne l'exemple des éditions *Robert Laffont*) s'opposent dans le spectre à ceux qui publient pour soutenir le travail des auteurs, quitte à

l'autorité distribuée et les succès commerciaux se confondent avec la validation esthétique. C'est la catégorie « Meilleures ventes » ou sur certaines plateformes « *Trending* » qui de façon opaque mettent en avant les productions les plus regardées, aimées sans considération de qualité.

Nous voyons donc que si la longue traîne n'est pas une théorie entièrement validée d'un point de vue économique, elle permet aux acteurs de justifier l'utilité et la pertinence des catalogues illimités des *gateowners*, ainsi que les algorithmes, qui doivent permettre d'orienter les utilisateurs vers les productions les plus appropriées pour eux. Cette théorie justifie aussi indirectement la concentration et la verticalisation opérée par ces acteurs. À défaut de *gatekeeper* qui propose un tri parmi les biens symboliques cette tâche repose sur l'algorithme. Pour que celui-ci soit pertinent, il doit traiter un ensemble de données toujours croissant, afin de mieux pouvoir conseiller chaque personne, fut-elle consommatrice de produits de niche. Pourtant, l'enjeu de la prescription peut s'envisager autrement que dans une plus grande centralisation.

5.2.3 Vers une autorité distribuée

Se pose donc l'éventualité avec Internet d'une reconnaissance distribuée ou, au minimum, moins concentrée. En effet, l'affaiblissement des éditeurs, par la concentration capitalistique dénoncée par A. Schiffrin dans *L'édition sans éditeurs* et *L'argent et les mots* ou par la montée en puissance de distributeurs — qui se mettent à remplir au moins partiellement des fonctions de publication, ou pour le moins d'édition — remet en cause ces autorités et leur nécessité même.

La possibilité offerte par les outils numériques en réseau de s'exprimer en ligne a donné une place importante à des formes d'éditorialisation, de critique, de sélection, et a donc permis de faire émerger de nouvelles autorités. On voit par exemple émerger des chaînes *Youtube* dédiées à la littérature⁹⁵, qui diffèrent des critiques littéraires des journaux papier, dans la forme, les ouvrages retenus et le public touché⁹⁶. Ces chaînes dites de *booktube* rassemblent plusieurs dizaines de milliers d'abonnés pour les francophones, et certaines chaînes anglophones ou hispanophones regroupent plus de 300 000 abonnés. Ces nouvelles

vendre à perte, mais reposent sur le succès dans le temps long de leur fonds pour assurer leur viabilité (P. Bourdieu prend l'exemple des *Éditions de Minuit*). Les premiers reposent sur l'importante force de frappe dont ils peuvent faire preuve, les seconds, sur la légitimité accordée par les auteurs passés, les critiques, des pourvoyeurs d'« autorité intellectuelle. » BOURDIEU, *op. cit.*, p. 23 *sq.*

95. Cette pratique, appelée *booktube* n'est évidemment pas la première ni la seule forme de recommandation de livre sur Internet. On peut citer le site *Goodreads* (acquis par *Google* en 2013) où les lecteurs partagent leurs critiques des livres qu'ils ont lus et d'autres pratiques similaires sur d'autres réseaux sociaux.

96. Parlant de la critique dans la presse, P. Bourdieu évoque le fait qu'il ne s'agit pas de se forcer à adopter un style adapté aux lecteurs, mais qu'il y a eu coïncidence entre le style et les goûts du critique, ceux du lectorat du journal et la ligne du journal concerné (*ibid.*, p. 15 *sq.*). De même, les plus jeunes qui désertent la presse écrite, vont chercher des recommandations dont le langage et le média correspondent à leurs intérêts et pratiques, et ceux qui correspondent aux attentes sont les plus valorisés, reconnus, etc.

formes de prescription, à l'instar des anciennes, ont créé leur légitimité dans la rencontre avec leur public, la pertinence de leur critique, parfois le choix d'un genre littéraire ou de questions très spécifiques (littérature *Steampunk*, les questions de genre, féminisme et Islam, devenir entrepreneur, ...), et souvent d'une alternance d'ouvrages très connus avec d'autres parfois bien éloignés des *best-sellers*, même si le genre littéraire traité est souvent les romans dits « pour jeunes adultes⁹⁷ ».

Cette pratique existe dans d'autres domaines (critiques de films en vidéo, critiques d'albums ou de chansons, etc.). Au-delà de la critique, le partage de recommandations de lectures (textes, images, vidéos) est aussi une activité fort développée, avec des degrés d'analyse très variés. C'est un travail important de sélection, selon des critères variables (stylistique, temporel — nouveautés, vieux films, rééditions —, juridique et politique — que des productions sous licence libre —, et parfois arbitraire — « les dix romans qui m'ont marqué cette année »); la recommandation oscille alors entre le partage d'une sélection personnelle, et un dispositif fondé sur la régularité (10 photos tous les jours).

L'ensemble de ce travail éditorial est évidemment mêlé de RSN, de « communauté », d'échanges, rencontres ou débats entre les nouveaux « prescripteurs⁹⁸ ». Car si la majorité a une influence minime, une minorité se dégage en revanche et le potentiel a été repéré et renforcé par les éditeurs. Ces derniers envoient désormais les livres, y compris parfois avant leur parution à ceux qu'ils espèrent être « influenceurs » (et qu'ils renforcent dès lors dans ce rôle), c'est-à-dire les fait rentrer dans le champ (ou les mondes) de l'art en leur conférant effectivement le rôle de critique au même titre que ceux présents dans la presse. Il en découle une disparité remarquée par K. Perkins entre ceux qui peuvent régulièrement faire montre des nouveaux livres achetés ou reçus et ceux dont la situation financière ne permet pas d'exhiber autant de livres neufs aussi régulièrement⁹⁹. En effet, la plupart des *booktubers* ont une autre activité (par exemple libraire ou bibliothécaire, mais pas seulement).

On voit donc de nouvelles pratiques de recommandation émerger, parmi lesquelles de nouvelles autorités se forgent, par la reconnaissance du public pour la critique, la sélection. La reconnaissance d'autres acteurs professionnels du champ, renforcent la position de certains de ces nouveaux prescripteurs, alors considérés comme « influenceurs » lorsqu'ils ont réussi à se constituer un public, une « communauté ». Ces nouvelles pratiques remettent partiellement en cause la fonction des médias « traditionnels », qu'ils soient généralistes ou dédiés, et parviennent à constituer de nouvelles formes de médiation des productions. La validation par le champ dont sont issus ces nouveaux acteurs renforce leur position, parce qu'ils ont soudain la possibilité de présenter des exclusivités.

97. K. PERKINS, « The Boundaries of BookTube », dans : *The Serials Librarian* Vol. 73. n°3-4 (17 nov. 2017).

98. D. FRAU-MEIGS, « Les youtubeurs : les nouveaux influenceurs ! », dans : *Nectart* n°5 (13 juin 2017).

99. PERKINS, *op. cit.*

Nous avons vu que l'arrivée de nouveaux acteurs du fait de la popularisation du commerce sur Internet oblige à repenser la question de l'édition. La distribution, identifiée depuis le début de l'étude des industries culturelles comme le secteur privilégié pour les entreprises capitalistes, est sans surprise celle où se sont développés ces acteurs. Leur modèle repose toujours sur un catalogue quasi-illimité et une masse critique de consommateurs qui leur permettent de répondre à toutes les demandes et de devenir la référence dans leur domaine. La justification qu'apporte la théorie de la longue traîne n'est pas validée de façon définitive, mais justifie le modèle économique et la nécessité des algorithmes pour guider le consommateur à travers la profusion des productions. Pourtant, Internet et les mêmes outils issus du web 2.0 permettent d'autres formes de prescription qui remettent en cause les acteurs traditionnels, mais permettent aussi de guider les consommateurs y compris au travers des marchés de niche. On voit donc une double remise en cause des autorités des *gatekeepers* du fait de nouveaux usages sur Internet : celle par les algorithmes des plateformes et celle par de nouvelles autorités qui peuvent trouver des espaces d'expressions et des publics via les outils du web 2.0.

Ces nouveaux acteurs numériques semblent participer d'un renouveau des autorités, sans nécessairement en changer la distribution inégale. Mais le numérique peut-il transformer plus largement ce qu'est éditer ?

5.3 Éditer, publier, éditorialiser

5.3.1 Éditer et publier sur Internet

Dans une tentative de définition de ce qu'éditer signifie à l'ère de la prolifération des outils numériques, O. Bomsel propose de distinguer la publication de la correspondance, qui sont deux régimes de l'écrit adressés à autrui. Il estime ainsi que la publication ne relève pas d'un échange, *a priori* privé ou secret, entre deux acteurs (la correspondance), et que la publication ne se résume pas à éditer (au seul sens de rendre public, « du latin *edo, edere*, "Faire sortir, exhaler, mettre au jour, et, par extension, publier" »¹⁰⁰). Ainsi, l'auteur développe l'idée que l'édition, relève de « protocoles éditoriaux », qui génèrent un « effet de sens », et ne se contentent pas de rendre public.

100. O. BOMSEL, *Protocoles éditoriaux : qu'est-ce que publier ?*, Paris : Armand Colin, 2013, p. 213, note de bas de page.

Les protocoles éditoriaux contextualisent, mythifient le signe publié — que O. Bomsel étend à l'objet, le *design* relevant aussi d'un protocole éditorial. Ainsi, la fonction d'édition relève de l'accumulation — « phase où s'élabore l'architecture du sens » prise en charge par l'auteur, et de la monstration — qui ancre les productions culturelles dans un espace d'interprétation (un « cadre » ou un « décor » dans les mots de l'auteur), qui leur confère leur valeur propre. Les protocoles éditoriaux ont donc une valeur performative puisqu'ils transforment la nature des productions éditées.

Si nous suivons O. Bomsel dans cette analyse, nous arrivons ensuite à deux points de désaccord avec l'auteur quant aux transformations apportées aux protocoles éditoriaux sur Internet et à la dimension nécessairement « industrielle » de la pratique éditoriale. L'auteur décrit en effet les pratiques éditoriales comme des « usines servant à faire passer dans le réel, dans le public, dans le marché, les objets dont l'existence était jusqu'alors fermée, muette, invisible¹⁰¹ ».

Internet est présenté par O. Bomsel et certains contributeurs à son ouvrage tour à tour comme une chambre d'écho incontrôlable des médias traditionnels¹⁰² comme le lieu de la rumeur¹⁰³ ou le lieu où se sont constitués des monopoles au mépris de la propriété intellectuelle¹⁰⁴. L'élément central de la critique est formulée quant à cet espace où la conversation et la publication se mélangent — prenant l'exemple de *Twitter*. L'auteur se réjouit ensuite qu'Internet soit entré dans une phase de « normalisation¹⁰⁵ », dans la mesure où va se restaurer (grâce aux lois sur la responsabilité des intermédiaires) « les institutions qui, depuis cinq mille ans, régissent l'écart entre correspondance et publication¹⁰⁶ ».

Internet est pourtant un lieu où se produisent des effets de sens, et l'auteur le concède : « *Twitter* est un protocole éditorial dont le produit est un média¹⁰⁷ ». Mais d'autres, *Flickr*, *Wattpad*, *Youtube*, *Instagram* ou *TikTok* constituent autant de protocoles éditoriaux ; et au-delà, chaque page destinée au public, qui vise à apporter au public un ensemble de signes, mis en contexte, avec des effets de sens propres à la diffusion numérique, constitue un protocole éditorial au sens que leur donne l'auteur.

La question de la légalité et les droits de propriété intellectuelle ont des rôles centraux dans l'ouvrage. Ils sont cependant secondaires pour l'effet de sens analysé. La propriété intellectuelle prémunit de la falsification des protocoles éditoriaux : le problème n'est donc pas, selon O. Bomsel, de savoir si le protocole éditorial donne de la valeur artificiellement — c'est admis —, mais qu'il soit possible de produire des illusions du produit des dits protocoles, des artifices. C'est ce que l'auteur résume par « il n'y a pas de fausse monnaie,

101. *Ibid.*, p. 227, l'auteur souligne.

102. *Ibid.*, p. 127-128.

103. *Ibid.*, p. 129, 218, notamment.

104. *Ibid.*, p. 219.

105. *Ibid.*, p. 218.

106. *Ibid.*, p. 218.

107. *Ibid.*, p. 218.

il n’y a que de faux monnayeurs¹⁰⁸ ». Internet a probablement mis à mal la propriété intellectuelle des industries culturelles — pour une courte période désormais révolue, ou dans des espaces restreints, cachés. Mais durant ce temps, les mêmes pages auront eu le même effet de protocole éditorial : un site symbolique comme *Napster* qui a été le premier symbole du P2P, n’a pas changé de protocole éditorial lors de son passage de l’illégalité à la légalité, il a changé de protocole éditorial parce qu’il a changé de forme (d’un logiciel permettant de télécharger avec des individus à une plateforme de *streaming*) et de modèle de recommandation (inexistant ou déporté sur d’autres espaces indépendants) dans le P2P à prescriptif dans le modèle du *streaming*. De même, sur *Youtube*, la question des droits de propriété intellectuelle sur la vidéo (la personne l’ayant postée en est-elle le détenteur ?) est assez secondaire par rapport au protocole éditorial mis en place sur le site.

Enfin, la plupart des médias numériques, s’ils relèvent d’autres protocoles éditoriaux, sont désormais organisés avec le même respect de la propriété intellectuelle, et surtout, avec le même centralisme et la même dimension industrielle qui semble donner raison à O. Bomsel — et de façon notable à P. Nègre, qui lui a accordé un entretien¹⁰⁹ quant à la nécessité d’une organisation industrielle de la publication musicale et phonographique¹¹⁰.

La dimension industrielle — affirmée jusqu’à appeler « usine » toute organisation d’un protocole éditorial — propose une dystopie pour tout penseur critique : il ne s’agit non plus seulement d’une industrialisation de la culture, mais du fait qu’il n’est pas — et semble ne jamais avoir été — de processus éditorial qui ne soit pas industriel. La difficulté repose sur le fait que la justification apportée est maigre. P. Nègre parle de la validation par les pairs, qu’il assimile nécessairement à des professionnels. L’autre dimension rattachée à la dimension industrielle est celle de la marque. La marque est assimilée à un actif, qui « cautionne, réfère, cadre, contextualise¹¹¹ ». La marque participe pleinement de l’activité industrielle, dans la mesure où elle sert de support d’accumulation et d’outil de contextualisation, de décor, comme les nomme l’auteur. Pour autant, si la marque (pensée au sens large par O. Bomsel, puisqu’elle intègre les noms des artistes, des agents, etc.) sert d’instance de validation, il n’est pas non plus démontré que celle-ci doit s’adjoindre à une industrie centralisée. Il n’est besoin d’industrie que quand il faut passer de la révélation à la monstration, de la publication au *show-business*, au commerce des *monstres*, ces productions faites pour être montrées. Ainsi donc, la publication, si elle ne s’y résume pas, semble indissociable selon O. Bomsel de la dimension industrielle et d’une mise en

108. *Ibid.*, p. 210.

109. Le même point de vue est d’ailleurs développé dans P. NÈGRE et B. DICALÉ, *Sans contrefaçon*, Paris : Fayard, 2010.

110. *Ibid.*

111. BOMSEL, *op. cit.*, p. 226.

avant. Cette dimension industrielle a pour corollaire la nécessaire professionnalité des agents de cette validation, et là encore, la raison pour laquelle un professionnel est mieux placé pour valider un artiste qu'un non-professionnel (les auteurs utilisent « amateur ») n'est pas non plus explicitée.

En témoigne l'évocation des *ten ton turkeys* (littéralement les dindes de dix tonnes) décrits par Caves¹¹², ces mauvais films, sur lesquels la promotion est énorme pour que les spectateurs aillent le voir avant que le bouche à oreille ne nuise à sa réputation¹¹³. Si O. Bomsel y voit une des deux stratégies de propagation de l'effet de sens (l'autre étant un bon *buzz*, le bouche à oreille, etc.), la marque reste attachée à un processus nécessairement industriel. Il semble donc y avoir la bonne manière de publier, de propager l'information, et l'autre, étrangement similaire mais dépréciée pour la seule raison apparente qu'elle n'est pas industrielle.

Dans cette logique, il est donc inconcevable pour O. Bomsel que des artistes puissent envisager leur production hors d'un circuit industriel :

De là aussi la tentation d'utiliser la réverbération des réseaux pour s'autoéditer soi-même [*sic*], voire de prendre prétexte de cet usage pour questionner le bien-fondé de l'édition. Cependant, comme le souligne P. Nègre, dans l'esprit même de ceux qui s'y emploient, il s'agit bien moins de court-circuiter l'édition professionnelle, que de chercher à se faire remarquer d'elle pour, au final, s'en faire adouber¹¹⁴.

Or, nombre de musiciens, plasticiens, vidéastes tentent de développer des logiques de publication, individuelles ou collectives, ayant maille à partir avec des outils numériques ou non qui, en tout cas, utilisent voire inventent des protocoles éditoriaux et se passent de l'éditeur *industriel*, certains même parvenant à en vivre¹¹⁵. Par ailleurs, P. Nègre dans l'entretien issu du même ouvrage, suggère que la validation par *les pairs* (et non *des pairs*) est indispensable. Encore une fois, il restreint les pairs aux seuls professionnels, sans plus le justifier. On peut au moins citer la reconnaissance par le public, encore des amateurs comme un critère, mais aussi une reconnaissance par d'autres auteurs, interprètes, critiques, voire éditeurs non nécessairement professionnels.

Il est éclairant de voir que P. Nègre justifie le professionnalisme par une forme tautologique :

112. R. E. CAVES, *Creative industries : contracts between art and commerce*, 1^{re} éd., Cambridge : Harvard University Press, 2002.

113. BOMSEL, *op. cit.*, p. 250.

114. *Ibid.*, p. 235-236.

115. Cette définition du professionnel est quelque peu frustrante, mais elle nous semble relativement indéniable. Il existe des professionnels dont les moyens de subsistance ne sont pas assurés majoritairement par leur activité artistique et qui se définissent quand même comme professionnels, mais il nous semble assez irréfutable que l'on puisse appeler professionnel toute personne qui dégage de sa seule activité artistique des revenus suffisants pour en vivre.

Un musicien initie une communauté, enregistre son petit clip. Peut-être se croit-il professionnel, mais il ne l'est pas. Le moment où il devient *pro*, c'est celui où il joue avec des professionnels. C'est comme un footballeur : qu'on soit amateur ou en première division, on est toujours un joueur de foot. Néanmoins, on va s'entraîner différemment, se médiatiser autrement, avec des moyens d'une autre envergure... On tape toujours dans un ballon, mais entre amateur et professionnel, il y a une différence : à la longue, le footballeur qui tape professionnellement dans le ballon joue mieux que l'amateur¹¹⁶.

Outre le ton quelque peu dédaigneux de l'amateur (et de son « *petit clip* »), le producteur et PDG nous explique ici qu'un musicien, comme un sportif, devient professionnel à force de jouer avec d'autres professionnels, donc... à force d'être professionnel (« à la longue »). Il ne démontre en rien en quoi cet « à la longue » opère un changement de nature entre l'amateur et le professionnel.

Il feint aussi d'ignorer ici le rôle fondamental de la sélection, du tri, opéré par le champ au sein duquel il évolue¹¹⁷. Il ignore aussi que la capacité de consacrer son énergie et son temps à jouer (d'un instrument ou d'un ballon) nécessite des revenus dont le producteur ne constitue qu'une partie de la source. Par ailleurs, les revenus des producteurs ne sont abordés que pour justifier les outils de propriété intellectuelle que sont le droit d'auteur ou le brevet. La part de ces droits servant au fonctionnement des « usines » semble inexistante. Surtout, O. Bomsel et P. Nègre semblent assimiler l'état de fait présent — les *majors* sont le centre de la production musicale — à une loi d'airain : l'édition est nécessairement industrielle et réalisée par des professionnels.

Dans une note de bas de page, lors d'une des rares évocations de la longue traîne, O. Bomsel rappelle que la longue traîne ne peut exister que s'il « existe des liens de référencement entre produits médiatisés et produits anonymes. Autrement dit de l'*éditorialisation*¹¹⁸ ». Si nous rejoignons l'auteur sur cette dernière affirmation, reste à définir ce que nous entendons par éditorialisation. C'est probablement un des enjeux des communs culturels que d'expérimenter des formes d'éditorialisation où se chevauchent des processus automatisés, une approche non (nécessairement) industrielle, collective mais décentralisée, où la communauté prend plus d'importance que la marque qui la structure. Il n'est alors probablement pas question d'usine et si un qualificatif autre devait lui être attribué, plutôt qu'un *retour* à l'artisanal, il conviendrait peut-être de penser une production éditoriale que nous pourrions nommer *post-industrielle*, au cœur de laquelle des processus collectifs d'éditorialisation seraient centraux.

116. BOMSEL, *op. cit.*, p. 130.

117. Il détaille par exemple l'action entreprise par lui en tant que producteur au sujet de Calogero qui appartenait à un groupe que P. Nègre jugeait mauvais, à l'exception du bassiste qu'il a donc convaincu de continuer en solo. Voir NÈGRE et DICALÉ, *op. cit.*, p. 41 *sq.*

118. BOMSEL, *op. cit.*, p. 241, note de bas de page.

5.3.2 De l'édition à l'éditorialisation ?

La notion d'éditorialisation est récente¹¹⁹. M. Vitali Rosati propose de ne pas rapprocher ce mot de l'anglais *editorialize*, et à l'anglicisme qui en découle en français, qui signifie « “exprimer une opinion, dans la forme d'un éditorial”, ou “introduire une opinion lorsque l'on relate des faits”¹²⁰ ». Il est employé par l'auteur qui en donne plusieurs définitions, qui se recoupent en différents endroits. L'éditorialisation se distingue de l'édition ou de la publication, notamment par les apports des outils numériques connectés en réseau. Mais l'auteur de nous prévenir :

[...] la différence entre édition et éditorialisation n'est pas qu'une différence d'outils. Elle suggère plutôt une différence culturelle : l'éditorialisation n'est pas notre façon de produire du savoir en utilisant des outils numériques ; c'est notre façon de produire du savoir à l'époque du numérique, ou mieux, dans notre société numérique¹²¹.

L'éditorialisation est définie, par opposition à l'édition, comme un processus dont le produit n'est pas nécessairement, voire pas du tout, clos, achevé. Ainsi, l'édition produit des avatars, historiquement physiques, aujourd'hui moins, qui sont figés une fois qu'ils sont publiés. Il semble toutefois opportun de rappeler, pour ne pas laisser supposer que l'édition est un ensemble de processus inchangés depuis des siècles, que les copies n'ont pas toujours eu ce caractère figé (que ce soit les copies manuelles — avant Gutenberg, donc la possibilité même d'industrialisation —, mais aussi après, notamment par les très petites éditions changeantes selon l'éditeur et la réédition, dans le cas des productions censurées ou interdites, par exemple¹²²). Toujours est-il que depuis au moins un siècle, l'édition peut être caractérisée par le caractère figé de ses productions. Même les avatars numériques sont figés, souvent dans la même version que l'avatar physique, lorsqu'il est encore publié. L'éditorialisation se veut être, de par son inscription dans un milieu numérique, une pratique qui prend en compte l'édition, la médiation, la réception — qui peut aussi être production dans le même temps — de productions qui peuvent évoluer (et le font souvent). Il ne s'agit pas seulement de sélectionner en justifiant le choix par une autorité, ce qui devrait plutôt être nommé « curation » selon M. Vitali Rosati :

119. Pour une rapide histoire de l'apparition du concept, lire M. VITALI ROSATI, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », dans : *Sens Public* (18 mar. 2016), p. 2 *sq.*

120. *Ibid.*, p. 2, d'après des définitions du *Collins*, du Merriam and Webster ou du *Cambridge*.

121. *Ibid.*, p. 5.

122. I. BOYDENS, « Hiérarchie et anarchie. Dépasser l'opposition entre organisation centralisée et distribuée ? », dans : *Les Cahiers du numérique* Vol. 6. n°3 (2010), p. 85 *sq.*

En conséquence, l'éditorialisation façonne et structure les productions sans se limiter à un contexte fermé et bien défini (comme une revue) ou à un groupe prédéfini d'individus (comme les éditeurs). Elle implique une ouverture de l'espace (plusieurs plateformes) et du temps (plusieurs contributions différentes, à des moments distincts). Cette ouverture est l'une des différences principales entre curation et éditorialisation et elle est aussi ce qui différencie l'éditorialisation de l'édition traditionnelle¹²³.

Partant, M. Vitali Rosati propose une définition :

L'éditorialisation désigne l'ensemble des dynamiques qui produisent et structurent l'espace numérique. Ces dynamiques sont les interactions des actions individuelles et collectives avec un environnement numérique particulier¹²⁴.

Cette définition suppose notamment « [...] la présence de certains dispositifs, de plateformes numériques, d'outils, de réseaux et de protocoles qui à la fois contextualisent et structurent les contenus¹²⁵. ». L'éditorialisation prend nécessairement en compte les transformations du processus éditorial que nous avons signalées : elle est en mesure de ne pas considérer comme quantité négligeable des processus les UGC, et en particulier le *fan-art*, les mêmes ou encore les nombreuses reprises ou *remix* qui fleurissent sur Internet et plus loin des écrans. Le concept d'éditorialisation permet aussi d'interroger le rôle de l'éditeur, sans lui accorder un rôle central indispensable à l'existence des productions et à la détection des talents, ni le réduire à un élément purement parasitaire de la circulation des biens symboliques ; elle rend possible la conceptualisation d'un monde non dichotomique où les consommateurs sont aussi potentiellement concepteurs, qui correspond mieux aux pratiques que nous rencontrons dans l'environnement numérique. Les questions soulevées dans ce chapitre sont aussi les questions qui concernent l'éditorialisation : la question des processus de validation, de circulation d'autorité, qui plus encore que pour l'édition deviennent mouvants. De même, l'approche par l'éditorialisation permet de prendre en compte le rôle des plateformes et des algorithmes qu'elles mettent en œuvre dans l'appréhension de ces circuits. Il est certain que le monde des industries culturelles ne s'est pas dissout dans Internet, que les éditeurs conservent un rôle central au sein du premier environnement, tout en cherchant à en gagner dans le second. L'éditorialisation est d'ailleurs utilisée en SIC beaucoup plus pour parler de processus liés au web 2.0 qu'aux industries culturelles. L'action d'éditer en milieu numérique a changé. Les frontières du privé et du public sont mouvantes, les productions sont parfois changeantes, évolutives, l'auctoralité est elle-même mouvante, dans le cas des écritures collectives. Les outils numériques font exploser le cadre de l'édition, même si l'on observe aisément que celui de la publication traditionnelle n'a que peu bougé. Sur les réseaux, tels qu'ils se sont développés, il n'existe plus de primauté conférée aux éditeurs ; que cette primauté soit relative à la sélection,

123. VITALI ROSATI, *op. cit.*, p. 7.

124. *Ibid.*, p. 8.

125. *Ibid.*, p. 9.

l'édition, la valorisation et au jugement des productions. Si de nouveaux centres se créent, leur position est remise en question par les pratiques quotidiennes d'éditorialisation qui guident nos usages d'Internet. Cette éditorialisation est souvent un produit hybride de sélections humaines, parfois minimes (j'aime ou je n'aime pas) et de tris algorithmiques. La maîtrise sur les algorithmes, donc sur les plateformes évoquées plus haut, devient donc cruciale.

Cette approche de ce qu'« éditer » veut dire dans un milieu numérique permet de sortir d'une optique centrée des ICC, dans laquelle Internet serait un simple média, à condition toutefois d'éviter l'écueil d'un déterminisme technologique qui imputerait à Internet la causalité de toutes ces nouvelles pratiques, qui restent des pratiques sociales dans un environnement socio-technique donné. Internet, s'il a pu rendre possibles certaines pratiques, n'est en rien une garantie de leur existence ou de leur continuation. Pour autant, le *medium* en lui-même semble investi de toutes parts et de façon contradictoire (pour comme contre les *gatekeepers*) d'un pouvoir propre qui mérite d'être étudié.

5.4 Internet comme média utopique

Nous formulons l'hypothèse qu'Internet est considéré comme un média utopique, dans deux acceptions contradictoires, qui semblent relever des deux spectres du débat évoqué au début de ce chapitre, à savoir la vision qui estime que l'éditeur fait l'artiste et celle qui, au contraire, l'envisage comme un parasite. Ces deux positions partagent de nombreux points communs et quelques divergences centrales dans leur analyse d'Internet et de l'édition. Pour analyser la dimension du média utopique, nous proposons de nous appuyer sur une distinction du terme de média, proposée par T. Bardini et reprise et développée par Y. Citton entre les vocables (singulier/pluriel) *medium/media*, média/médias et médium/médiums. *Medium* signifie « les milieux, intermédiaires ou moyens de la communication, les opérateurs de médiation¹²⁶ ». Média recouvre les « “moyens de diffusion, de distribution ou de transmission de signaux porteurs de messages écrits, sonores ou visuels”, destinés à un public de masse¹²⁷ ». Médium recouvre le sens de « personne réputée douée du pouvoir de communiquer avec les esprits¹²⁸ » (qui réfère chez l'auteur à la capacité de nombreux *media* à permettre de dialoguer à des époques différentes et à plier le temps), que Y. Citton élargit à « l'inquiétude et l'impression de magie perçues

126. T. BARDINI, « Entre archéologie et écologie : Une perspective sur la théorie médiatique », dans : *Multitudes* n°62 (11 avr. 2016), p. 159.

127. *Ibid.*, p. 160.

128. *Ibid.*, p. 159.

par les sujets humains devant les excès de puissance générés par la médialité¹²⁹ ». Si la dernière catégorie nous intéresse moins pour la question du média utopique, il nous semble pertinent de distinguer ce qui relève du *medium* et ce qui relève des médias (de masse) dans la caractérisation de ce que nous envisageons comme média utopique.

5.4.1 Les éléments de l'utopie

Le terme d'utopie est retenue dans sa vision la plus simple et probablement réductrice telle que dans une des définitions du Littré :

Plan de gouvernement imaginaire, où tout est parfaitement réglé pour le bonheur de chacun, et qui, dans la pratique, donne le plus souvent des résultats contraires à ce qu'on espérait [...]. Se créer une utopie. De vaines utopies¹³⁰.

Ce terme a été retenu parce qu'il connote un idéal, un plan de gouvernement, c'est-à-dire une vision politique, mais aussi pour deux raisons secondaires, mais significatives : la question du rapport au lieu, et la question de la planification que nous souhaitons expliciter. Si le terme est couramment utilisé pour désigner des fictions, nous souhaitons tout de même l'utiliser pour désigner les imaginaires produits par et sur Internet, en conservant à l'esprit un usage plus familier du terme qui désigne des idéaux hors de portée.

Le terme Utopie est proposé par T. More en 1516 dans son ouvrage éponyme. Utopie est le nom de l'île où il développe sa société idéale et signifie étymologiquement *οὐ* [ou], non, et *τόπος* [tópos], lieu, soit d'après le Littré « chose qui ne se rencontre en aucun lieu¹³¹ ». Internet peut être considéré comme quelque chose que l'on ne rencontre en aucun lieu. Internet, là encore étymologiquement, signifie *inter-network* : c'est donc une interconnexion de réseaux. C'est littéralement un « milieu », au sens où il est *entre*, à mi-chemin de nos interactions sociales, et au sens où il est ce dans quoi nous baignons, qui dès lors conditionne nos productions sociales et symboliques qui en découlent. Pour autant, s'il est entre les lieux (ou omniprésent), Internet n'est pas « lieu », et encore moins *un* lieu. Tout au plus est-ce un espace, ou probablement mieux, des espaces au sens que propose le Littré : « Étendue indéfinie¹³² ». Car un lieu est « l'espace qu'un corps occupe¹³³ » et aucun corps n'occupe le (cyber)espace ici présenté.

C'est donc à dire que dans l'imaginaire collectif, c'est presque même un non-lieu, comme le revendique par exemple J. P. Barlow dans *A Declaration of the Independance of Cyberspace* :

129. Y. CITTON, *Médiarchie*, La Couleur des idées, Paris : Seuil, 2017, p. 34.

130. É. LITTRÉ, *Dictionnaire de la langue française*, t. 4, Paris : Hachette, 1873–1874.

131. *Ibid.*

132. É. LITTRÉ, *Dictionnaire de la langue française*, t. 2, Paris : Hachette, 1873–1874, Le Littré précise que le pluriel peut prendre la même définition.

133. É. LITTRÉ, *Dictionnaire de la langue française*, t. 3, Paris : Hachette, 1873–1874.

Le Cyberspace ne se situe pas dans vos frontières. Ne pensez pas que vous pouvez le construire, comme si c'était un projet de construction publique. Vous ne le pouvez pas. C'est un produit naturel, et il croît par notre action collective¹³⁴.

ou encore « Notre monde est à la fois partout et nulle part, mais il n'est pas où vivent les corps¹³⁵ ». Nous l'avons aussi vu, ce non-lieu a fort à faire avec l'illusion et l'imaginaire d'immatérialité déjà évoquée auparavant¹³⁶. Ces éléments de caractérisation du *medium* sont bien ceux d'un non-lieu, qui est une des caractéristiques des utopies. Une autre caractéristique qui a retenu notre attention est celle de la planification.

En effet, Internet, parce qu'il rend possible une communication entre ordinateurs, relève du domaine de l'informatique — quand bien même les usages qui s'y inventent ou s'y déploient dépassent largement ce cadre technique. Dans les imaginaires d'Internet et des machines informatiques qu'il connecte, il existe une forte croyance dans l'exactitude du résultat informatique et confère dès lors une dimension prescriptive à la technique. Aussi, parce que l'informatique permet une planification sans heurts — ce qui implique nécessairement d'omettre le *bug*, élément pourtant constitutif de notre vie quotidienne avec l'informatique. Cette capacité à dire la vérité, qui prend des dimensions performatives dans le code, est souvent envisagée dans une vision très limitée et contraignante du code. Par exemple, le législateur en France a voulu automatiser la lutte contre le piratage et confier à des algorithmes la possibilité de couper automatiquement la connexion à Internet des « pirates¹³⁷ ». Cette délégation de l'application de la loi à la machine se fondait dans une croyance en la technique que l'on retrouve aussi dans les DRM, censés contraindre les consommateurs, par le code, à une stricte application de la règle¹³⁸. On en arrive même à des tautologies législatives qui pourraient susciter l'interrogation chez le législateur : des lois ont été votées pour rendre illégal le fait de contourner les DRM, lesquels sont présents pour — comme leur nom l'indique — faire appliquer le droit, par des contraintes insérées dans le code. Dans cette vision, qui est globalement retenue par un grand nombre d'États et d'ICC, Internet est un espace sauvage à domestiquer. Comme la règle semble ne pas s'y appliquer, un ensemble de règles spécifiques doivent être implémentées directement dans le code des machines informatiques pour réguler les usages.

134. BARLOW, *op. cit.*

135. *Ibid.*

136. Voir 2.2.1 p. 96.

137. La coupure de l'accès à Internet a été déclarée contraire à la constitution par une décision du Conseil Constitutionnel. Voir CONSEIL CONSTITUTIONNEL, *op. cit.*

138. Non sans un échec patent : les DRM sont en voie de disparition après que la plupart de ces dispositifs ont été contournés parfois dès le jour de leur sortie.

L'autre vision d'Internet nous vient d'un des défenseurs du Libre et nourrit les milieux *hackers*. Dans une analyse en forme de plaidoyer pour une réappropriation collective du code et des enjeux de cette réappropriation, L. Lessig montre qu'Internet n'est pas irrégulable — cet espace à coloniser et à civiliser qui caractérise trop souvent Internet ou plus récemment le *dark web*¹³⁹ dans les discours médiatiques ou politiques. Ainsi L. Lessig écrit :

[L]e régulateur, c'est le code — le logiciel et le matériel qui font du cyberspace ce qu'il est. Ce code, ou architecture, définit les termes selon lesquels on vit le cyberspace. Il détermine la facilité à protéger sa vie privée, ou la simplicité à censurer l'expression. Il détermine si l'accès à l'information est global ou s'il est sectorisé. Il influe sur qui voit quoi, ou ce qui est surveillé. Dans une variété de façons qu'on ne peut commencer à voir si l'on ne comprend pas la nature de ce code, le code du cyberspace régule¹⁴⁰.

Dans sa conclusion, L. Lessig ne remet pas en cause la planification qui relève du code, il nous appelle à l'investir politiquement :

Des gens écrivent du code. Dès lors, le choix n'est pas si les gens vont décider comment le cyberspace régule. Des gens — les programmeurs — le feront. Nous devons donc décider si nous voulons avoir un rôle dans leurs choix — et dès lors dans la détermination des valeurs selon lesquelles réguler — ou si nous allons collectivement autoriser les programmeurs à sélectionner nos valeurs pour nous¹⁴¹.

À l'instar de la machine qui dépossède le travailleur d'un savoir-faire et de l'expression de sa subjectivité dans le travail, le code informatique, dans la vision de L. Lessig, détermine nos usages et nous dépossède au moins autant de nos libres subjectivités, si nous n'en reprenons pas le contrôle collectivement. L'informatique, dans les deux cas, n'est pas pensée dans sa matérialité, mais dans sa propension performative à produire de la vérité, à produire *sa* vérité. C'est dans ce sens que nous envisageons Internet comme média utopique, dans la mesure où l'ensemble du code informatique sur les machines en réseau semble produire dans ces imaginaires un « idéal » planifié et organisé.

139. Le *dark web* relève d'un ensemble de sites ou d'applications qui ne sont accessibles que via des protocoles particuliers, chiffrés, donc garantissant (dans la plupart des cas) l'anonymat des personnes qui les visitent ou les utilisent. Si l'accent médiatique s'est porté sur les trafics rendus possibles, on doit aussi à cet outil la capacité à continuer à s'exprimer en ligne de nombreux dissidents politiques dans des pays où la censure sur Internet est très forte.

140. LESSIG, « Code Is Law ».

141. *Ibid.*

5.4.2 Média, *medium*

Dans ces deux visions, la place du *gatekeeper* est intéressante. La première envisage Internet comme un marché parfait (à l'instar de C. Anderson) où l'acteur économique qui sait trouver le bon positionnement pourra vendre plus de biens symboliques, une sorte de média utopique. L'autre envisage Internet comme un espace de communication libre où les acteurs économiques, supposés parasitaires, issus du monde physique, peuvent désormais disparaître, une sorte de *medium* universel utopique.

Tout d'abord, toutes deux s'accordent sur le fait qu'Internet permet d'« accéder à un public de niche et de le mobiliser¹⁴² ». Par le réseau, un ensemble de genres (ou de marchés de niche) sont sortis d'un relatif anonymat et qui souhaite s'y intéresser peut accéder à des groupes de *fans*, et à un écosystème permettant de découvrir d'autres artistes. C'est donc un média extrêmement large, qui dépasse certaines contraintes physiques (il n'est plus question d'une quelconque distance à un émetteur, à un éditeur, ou qu'un marché soit territorialement viable), économiques (plus de normes incompatibles entre elles dans différentes régions du monde) que rencontrent la plupart des autres médias.

Dans les deux visions, Internet représente la possibilité d'augmenter la quantité des productions et leur circulation (tout au moins symbolique, c'est-à-dire la possibilité qu'un groupe de punk sud-américain puisse être ne serait-ce qu'entendu au milieu de l'Asie), même s'il est rappelé les limites de ce que P. Nègre appelle la mondialité¹⁴³ : peu d'artistes français sont vus, entendus ou connus hors de l'espace francophone, voire hors de France.

Dans les deux cas, des *success stories* viennent légitimer la vision d'un Internet qui permet d'étendre l'audience : par exemple, pour les ICC, c'est la montée d'un jeune musicien électro français à peine majeur qui côtoie les stars sur les plateformes d'écoute en ligne dans le monde entier — même s'il n'avait à l'époque pas signé de contrat dans une maison de disque¹⁴⁴. Ce type d'exemple tend à donner raison à O. Bomsel qui envisageait une stabilisation à venir du secteur des industries culturelles dans le domaine numérique, et crédite une plateforme pour son rôle de « découvreur » — parce que l'éditorialisation faite par l'équipe salariée de *Spotify* a contribué à la popularité de cet artiste.

142. BOMSEL, *op. cit.*, p. 123.

143. *Ibid.*, p. 237.

144. N. MADELAINE, « Petit Biscuit, un étudiant à Paris qui côtoie Taylor Swift au sommet des charts », dans : *lesechos.fr* (15 nov. 17).

En réponse, la démonstration qu'Internet est un facteur de circulation culturelle non pas grâce, mais aux dépend des industries culturelles, s'appuie sur les études qui montrent que le piratage¹⁴⁵ n'a d'effet sur les industries culturelles que pour les *blockbusters*¹⁴⁶¹⁴⁷, voire que la lutte contre le piratage a un effet négatif sur les productions de niche¹⁴⁸. Ces études légitiment l'idée qu'Internet — au-delà de la question de la légalité des pratiques — permet la découverte de productions de niche, que la distribution traditionnelle occulte, confortant l'idée de la possibilité d'une longue traîne. Pour certains, la dématérialisation renforce la possibilité d'une autre forme de consommation culturelle, moins centrée sur les titres phares, et laissant plus de place aux autres moins visibles ou non édités sur certains territoires.

Mais Internet est avant tout un média utopique, parce qu'il représente une forme nouvelle de *medium*, de par l'acécentralité qui le caractérise : ce réseau est donc souvent perçu comme immédiat, car c'est un *medium* dont la matérialité n'est pas apparente et qu'il permet désormais de transférer en direct de la vidéo du son. On accède certes à Internet à travers un écran, mais on ne distingue pas (et de moins en moins) les parts connectées de celles qui ne le sont pas. Les objets connectés, les *wearable* [les objets connectés à porter sur soi] qui sont donnés comme l'avenir d'Internet, suppriment même l'écran, les assistants vocaux font disparaître l'interface associée à l'histoire de l'informatique personnelle pour laisser place (au moins théoriquement) à un échange avec un « assistant », à un objet « intelligent » ou directement à nos interactions sociales (la « transparence » déjà évoquée¹⁴⁹). Cette plasticité des formes par lesquelles nous pouvons être connectés et raccordés *par* Internet participe de l'idée pourtant oxymorique de *medium immédiat*.

Naturellement, Internet et les productions auxquelles il permet d'accéder sont toujours médiés par un système informatique, mais dont la complexité tend à se faire oublier au profit de l'information et des interactions auxquels le système donne accès¹⁵⁰.

145. nous reviendrons sur le piratage entre autres gratuités en 6.2 p. 260.

146. Les *blockbusters* sont les films dont l'immense succès financier est anticipé et auxquels sont consacrés des budgets très conséquents.

147. M. van der ENDE *et al.*, *Study on estimating displacement rates of copyrighted content in the EU - Growth*, Ares(2017)4640361, Bruxelles : Union Européenne, mai 2015.

148. C. PEUKERT, J. CLAUSSEN et T. KRETSCHMER, « Piracy and box office movie revenues : Evidence from Megaupload », dans : *International Journal of Industrial Organization* Vol. 52 (mai 2017).

149. Voir 2.2.1 p. 96.

150. C'est probablement ici que l'on pourrait développer la dimension médiumnique d'Internet (médiumnique est l'adjectif relatif au médium, c'est-à-dire à la dimension « magique » des médias), telle que l'envisage Y. Citton, pour l'utilisateur. Sa complexité, et parfois son existence même, visent à se faire oublier, au profit des quantités d'informations et de productions auxquels il donne accès. Voir CITTON, *op. cit.*

Par ailleurs, c'est un média qui peut aussi apparaître comme immédié. En effet, à la différence de la télévision, du livre, ou de n'importe quel autre média, Internet ne nécessite pas de centralisation. Celle-ci existe pourtant, même si elle est assez négligée¹⁵¹. Mais le réseau Internet (*inter-network*) a été conçu comme un réseau de réseaux et peut exister sans ces centres. Internet est donc conçu pour être acentré, et *devrait* au minimum être polycentrique, même si la concentration des acteurs et des usages tend dans une direction contraire.

Pour les deux visions que nous voyons s'opposer, l'immédiation d'Internet représente une opportunité d'échanges mondiaux que n'offraient que difficilement les médias existant auparavant. Mais ces opportunités ont à voir avec une liberté de circulation des expressions artistiques et culturelles, sous la forme des biens symboliques, jamais atteinte jusque-là. Aussi nos deux parties envisagent-elle la dimension incontrôlable des Internautes qu'ils opposent à celle supposée fiable et contrôlable et contrôlante du code. Cette dimension incontrôlable est parfois idéalisée, voire mythifiée, comme c'est le cas pour le piratage, dont le terme est né d'une tentative de décrédibilisation et de condamnation qui a été repris et a permis de constituer un imaginaire commun idéalisé¹⁵². Pour les défenseurs d'une industrie structurée, cette liberté de circulation est envisagée comme un problème, car elle interfère avec le reste d'une stratégie médiatique. Il est toutefois à noter que depuis les ouvrages cités datant de 2010 et 2013 un certain nombre de stratégies médiatiques sur Internet ont été développées, afin de canaliser, « domestiquer » ce réseau pour les structures souhaitant y opérer. La montée en puissance des plus gros acteurs industriels que sont les RSN et les plateformes, les accords passés avec les éditeurs ou les représentants des « ayants droit », ont donné lieu à un certain nombre de dispositifs automatisés de retrait de productions potentiellement problématiques. Car la dimension incontrôlable signifie aussi la possibilité pour tous d'exister en ligne, mais pas nécessairement d'y être vu lu ou écouté. D'où la nécessité d'une éditorialisation, et d'un contrôle accru sur les choix algorithmiques.

151. Il y a une double concentration de la fourniture d'accès à Internet et de la fourniture de services sur Internet. En France, d'après des données de l'ARCEP, l'autorité de régulation des télécoms, près de 96% des abonnés à Internet passent par les 4 FAI commerciaux les plus puissants et on estime que plus de 90% des recherches se font via un seul moteur. Voir ECHOS DU NET, *L'ADSL en France*, 17 avr. 2018, URL : <https://www.echosdunet.net/adsl/france> (visité le 02/07/2018) ; T. COËFFÉ, *Chiffres Google - 2018*, Blog du Modérateur, 21 mai 2018, URL : <https://www.blogdumoderateur.com/chiffres-google/> (visité le 02/07/2018).

152. Voir 6.2 p. 260.

5.4.3 Deux utopies proches aux sens opposés

Internet nous apparaît donc correspondre à deux utopies médiatiques concurrentes : d'une part, celle — que nous pourrions qualifier de *hacker*¹⁵³, politiquement proche des positions libertaires qui ravive les idéaux autonomistes et idéalise le réseau dans ce qu'il pourrait techniquement être, semblant parfois vouloir ignorer la réalité des concentrations financières et de pouvoir des industries du numérique ; d'autre part, celle — que nous pourrions qualifier de libérale (économique) — qui idéalise Internet comme un marché parfait, semblant vouloir ignorer les droits des travailleurs et le fait que l'information n'y circule pas librement, que les entreprises ont une territorialité et des obligations envers les États (notamment fiscales).

La vision *hacker* repose sur l'idée qu'Internet est un milieu, qui permet des relations immédiates entre des personnes — en ignorant trop fréquemment comment le Capital garantit la propriété des machines et le salaire des développeurs. On a donc affaire à une vision sociale rendue immédiate de par Internet, qui renforce le sentiment d'une grande conversation, sentiment rendu chez J. P. Barlow :

Vous n'avez pas participé à notre grande conversation, vous n'avez pas non plus créé la richesse de notre marché. Vous ne connaissez pas notre culture, notre éthique, ni les règles tacites qui suscitent plus d'ordre que ce qui pourrait être obtenu par aucune de vos ingérences¹⁵⁴.

On voit aussi que la caractéristique systémique, ou technique, du média (un fonctionnement acentré, lié à un fonctionnement reposant sur des protocoles ouverts et partagés) est étendue par J. P. Barlow à tout Internet (les productions distribuées via le média, voire l'organisation sociale qui en découle). De façon paradigmatique chez l'auteur, cette caractéristique technique du réseau s'étend à tous usages *sur* la toile. Nous sommes face à un glissement de l'utopie technique du média à celle des pratiques qu'il engendre — avec une illusion de naturalité des pratiques sur, via ou rendues possibles par le *medium*.

Mais Internet est perçu par ces communautés comme quelque chose d'intrinsèquement politique, dans la mesure où il rend compte pour la première fois de la possibilité de concevoir la multitude dans le monde qui est le nôtre, ou de disposer d'un terrain sur lequel combattre le capitalisme cognitif. Si le concept de multitude n'a pas de lien direct avec les technologies et que l'avènement du capitalisme cognitif n'y est pas réductible¹⁵⁵, ces technologies semblent pourtant donner aux communautés une actualisation dans les

153. Le terme est bien entendu emprunté à P. Himanen, mais fait aussi référence à M. Wark. Voir HIMANEN, *op. cit.* ; M. WARK, *Un manifeste hacker*, trad. par COLLECTIF CLUB POST-1984 MARY SHELLEY & CIE HACKER BAND, Paris : Criticalsecret, 2007.

154. BARLOW, *op. cit.*

155. DIEUAIDE, PAULRE et VERCELLONE, *op. cit.* ; A. NEGRI et C. VERCELLONE, « Le rapport capital / travail dans le capitalisme cognitif », dans : *Multitudes* n°32 (2008).

graphes sociaux qui peuvent être tracés par nos interactions multiples, désorganisées, qui d'un hypothétique extérieur pourraient être perçues comme aléatoires. Internet permet donc de se penser comme une multitude et de penser le commun, dans la constatation de nos actions quotidiennes, simples, voire bénignes.

De l'autre côté du spectre, la vision libérale vise l'accumulation de capital et a compris l'importance d'Internet comme marché et comme média. Comme marché d'abord, parce qu'il rend soudain possibles des échanges d'information et de biens physiques¹⁵⁶. Comme marché ensuite, parce qu'Internet permet de faire circuler plus de produits, plus loin, à des coûts qui restent acceptables. La plupart des industries culturelles ont d'abord tenté d'exister, seules ou à plusieurs, sur ces marchés numériques, avant de se résigner à utiliser les plateformes plus populaires. Car Internet apporte une dimension virale où les plateformes concentrent du capital sous la forme financière, auquel vient s'adjoindre un capital d'attention (les abonnés, *followers* et autres foules, consommatrices régulières des productions de ces plateformes, donc sources de nouveaux clients). Internet est aussi perçu comme un média nouveau, irrationnel et incontrôlable dans ses *buzz*, mais dont il s'agit de trouver les centres névralgiques d'accumulation attentionnelle : les « influenceurs ». Cette vision refuse l'idéal d'horizontalité qui traverse Internet et ses utopies et cherche donc à « civiliser¹⁵⁷ » le *medium*.

Évidemment, ces deux idéal-types n'ont que rarement d'incarnations pures, mais définissent les deux extrémités d'un champ où se déploient les visions d'Internet dans un gradient de positions, se définissant à partir de ces deux pôles.



Nous avons vu qu'il est indéniable que les usages ont changé. S'il est difficile d'affirmer que les systèmes techniques ont été à l'origine des transformations, il est moins hasardeux de constater qu'ils les ont accompagnés d'imaginaires et que les usages et les outils se sont formés conjointement. Les plateformes sont omniprésentes dans la définition des productions qui y sont conçues et partagées, et une capitalisation attentionnelle — intrinsèquement liée à celle plus classique, financière — croissante.

La prescription par les autorités traditionnelles est remise en cause, et la figure du *gatekeeper* est progressivement complétée par celle du *gateowner*. Un glissement s'opère entre un choix qui était fait dans le cadre des industries culturelles et les appariements proposés par les machines, entremêlant l'expression de nos subjectivités dans la consommation des biens symboliques et subjectivité algorithmique. L'option de ne pas faire de

156. Ces échanges de biens ne sont possibles que si l'on adjoint les infrastructures de transport de marchandises par les airs, les mers et la terre, qui sont vitales au développement des entreprises qui commercialisent des avatars physiques, mais qui ne sont pas l'objet de notre étude.

157. En France, le Président de la République entre 2007 et 2012 a fait plusieurs références à la « jungle » que constituerait Internet et à sa dimension « sauvage ». A. GIRARDEAU, « Sarkozy : La loi Création et Internet, « définitivement votée en mars prochain » », dans : *Libération, Médias* (2 fév. 2009).

travail de sélection et de recommandation, alors que les ICC sont aussi puissantes, c'est risquer que la loi du talion s'applique, qui privilégierait les biens symboliques les plus en vue, les plus promus. La sélection d'ailleurs ne corrige pas, pas suffisamment tout du moins, ces inégalités de traitement. L'enjeu pour les communs culturels est donc plutôt de s'interroger sur la position qui doit être prise pour les recommandations entre l'humain (nécessairement situé) et la machine (intrinsèquement biaisée) et questionner l'évidence des algorithmes pour orienter, guider ou limiter les consommateurs dans leurs usages, souvent inventifs des biens symboliques.

Les stratégies des ICC — *gatekeepers* et *gateowners* — relèvent des fusions et acquisitions¹⁵⁸ car la logique de verticalisation des structures de diffusion implique la maîtrise de la chaîne de production et de diffusion, dès lors que la diffusion passe par les réseaux numériques. Mais des changements fondamentaux dans la circulation des biens symboliques sont à l'œuvre avec l'avènement d'une économie du gratuit.

158. En France, *Orange* investit par exemple dans l'entièreté des chaînes de production, des studios de production cinématographiques, à des parts dans des plateformes de diffusion de musique ou de vidéo en ligne.

Gratuités



*Il y a un adage, c'est que si c'est gratuit, c'est vous le produit.
Regardez, les cochons-là, vous les voyez les cochons ? Est-ce que
quelqu'un peut vraiment croire que ces cochons sont les clients du
fermier¹ ?*



Tristan Nitot,
Pourquoi reprendre le contrôle de nos données, 2015

Le commun dans le domaine des biens symboliques, dans son intrication complexe avec le Libre, est lié avec la question de la liberté et de la gratuité — sans s'y résumer, comme nous l'avons déjà évoqué auparavant². Aussi il convient de nous demander ce que les communs culturels ont à voir avec la gratuité. On pourrait en effet supposer que pour être un commun, la gratuité serait suffisante, ou à défaut nécessaire. Nous souhaitons revenir sur le terme, et en particulier sur le terme anglais *free*. La *free culture* est porteuse de l'ambiguïté entre libre et gratuit — les deux traductions du mot *free* en français. Nous souhaitons dans ce chapitre nous arrêter sur la gratuité. Nous allons voir qu'il nous faut certainement élargir notre discours à *des* gratuités qu'il nous faudra définir plus avant. Nous naviguerons alors sur les eaux troubles de la gratuité à but lucratif, du piratage et d'un ensemble de débats que les pratiques sociales issues du P2P ont rendu possibles. Contrairement à des discours trop simples, les pirates, les défenseurs du Libre et les *commoners* ne se superposent pas, même s'ils partagent certaines positions.

La gratuité, si elle peut de prime abord apparaître comme une idée simple, mérite toutefois quelques développements. On peut aussi se demander quels liens elle entretient avec les communs. Il faut tout d'abord distinguer plusieurs gratuités. Dans un dossier dédié à ce sujet A. Lalande et V. Patouillard proposent de distinguer trois types de

1. T. NITOT, *Pourquoi reprendre le contrôle de nos données*, Standblog, 2 juil. 2015, URL : <https://standblog.org/blog/post/2015/07/02/Pourquoi-reprendre-le-contrôle-de-nos-données> (visité le 26/08/2019).

2. Voir 1.2.2 p. 65.

gratuités : une gratuité comme sphère du non marchand, assurée par l'État avec l'impôt et les subsides publics ; une gratuité « comme refus des individus de se soumettre au marché³ » ; la dernière relève de ce que les auteurs appellent « la pointe avancée du capitalisme⁴ ».

Cette tripartition est mobilisée à plusieurs reprises, quoique sous des formes parfois légèrement différentes. D. Demazière, F. Horn et M. Zune proposent, par exemple, de distinguer la gratuité des services publics fournis par l'État d'une autre relevant de « l'action individuelle désintéressée⁵ » d'une dernière, caractérisée comme « une arme agressive mobilisée par des firmes en concurrence⁶ ». Si la première et la troisième rejoignent les formes déjà identifiées par A. Lalande et V. Patouillard, la seconde diffère fondamentalement : chez A. Lalande et V. Patouillard, la gratuité relève des espaces créés par l'individu pour s'extraire — parfois en dépit de la loi — des espaces marchands, tandis que chez D. Demazière, F. Horn et M. Zune, la gratuité relève de l'action désintéressée, du don. Les auteurs s'inscrivent dans le cadre de l'école du Mouvement anti-utilitariste en sciences sociales (MAUSS). Pour ces auteurs, il s'agit de refuser une réduction de l'humain à l'*homo economicus*, figure théorique d'une économie néoclassique qui envisage tous les choix selon la rationalité économique et l'intérêt propre des individus. Ces quatre types de gratuités, qui coexistent et sont parfois entremêlées, doivent être explorées plus avant, pour comprendre si, et dans quelle mesure, elles ont des liens avec les communs culturels. Nous souhaitons nous arrêter sur chacune d'entre elle pour, dans une dernière section, nous arrêter particulièrement sur la façon dont les communs culturels les mobilisent et les hybrident.

6.1 Gratuité à but lucratif

La gratuité à but lucratif pourrait être un oxymore, si elle n'était pas la plus évidente des gratuités que nous rencontrons : qu'il s'agisse de « 20% de produit en plus », d'« un gratuit pour deux achetés », ou pour se rapprocher des biens symboliques du mois d'essai « gratuit » sur les plateformes de *streaming*, la gratuité à but lucratif est omniprésente. Dans son ouvrage, *Free !*, C. Anderson fait remonter ce modèle économique à l'invention du *Jell-O*, une poudre permettant de fabriquer une gelée au goût de fruits : comme personne ne voulait de cette nouveauté, car personne ne savait vraiment la cuisiner, ses inventeurs

3. A. LALANDE et V. PATOULLARD, « Gratuités », dans : *Vacarme* n°50 (2010), p. 14.

4. *Ibid.*, p. 14.

5. DEMAZIÈRE, HORN et ZUNE, *op. cit.*, p. 48.

6. *Ibid.*, p. 48.

éditèrent une brochure déclinant des recettes, distribuée gratuitement. La gratuité de la brochure de recettes était ultimement payée par les ventes de poudre. Face au succès du modèle, la brochure est devenue un livre de recettes et la poudre commercialisée est devenue un ingrédient classique dans les cuisines états-uniennes⁷.

C. Anderson propose ensuite une typologie des différents modèles économiques reposant sur la gratuité qu'il identifie. Il évoque ainsi les subventions croisées, les marchés à double versants, le *freemium* et les marchés non monétaires.

6.1.1 Subventions croisées

C. Anderson propose les subventions croisées directes (le modèle présenté ci-avant de la brochure de cuisine offerte pour inciter à la vente de la poudre y correspond). Ce modèle repose donc sur le cadeau d'un produit, dans l'espoir (ou en conséquence) de l'achat d'un autre produit⁸.

O. Bomsel a une approche beaucoup plus complète des subventions croisées dans son ouvrage *Gratuit*. Il aborde ainsi longuement l'histoire des subventions croisées indirectes dans le secteur numérique. Dans ce cas, c'est un secteur d'activité, qui subventionne — contre son gré — un secteur émergent. Cette nouvelle industrie se permet d'offrir la gratuité, parce qu'il n'a pas à prendre en charge une partie des coûts réels de son activité ; la gratuité permet d'accélérer son adoption par les utilisateurs et d'arriver plus facilement à atteindre l'effet de réseau. Cet effet est un phénomène simple sur certains réseaux : une plus grande adoption, un plus grand nombre d'utilisateurs, augmentent la valeur du réseau⁹.

L'auteur donne l'exemple du téléphone mobile. L'intérêt d'un tel réseau est dépendante du fait que la couverture soit au moins correcte partout — pour répondre à la promesse de mobilité. Et pour développer le réseau d'antennes, il faut qu'il y ait des consommateurs. Pourtant, au début du déploiement, les communications mobiles coûtent cher. Les opérateurs ont donc mis en place des tarifs peu coûteux — gratuité partielle — *depuis* le mobile vers les autres mobiles et les fixes. De la même façon, *recevoir* un appel sur mobile depuis un fixe était gratuit, quoique coûteux pour les opérateurs mobiles. Ceux-ci ont donc facturé très cher aux clients de téléphonie fixe les appels *vers* les mobiles, faisant indirectement payer aux utilisateurs du fixe le développement du réseau mobile. L'auteur élargit ensuite son raisonnement de l'économie des réseaux à l'économie des productions diffusées sur les réseaux.

7. C. ANDERSON, *Free! Comment marche l'économie du gratuit*, trad. par M. LE SÉAC'H, Paris : Flammarion, 2016, p. 17-19.

8. *Ibid.*, p. 36-37.

9. L'effet de réseau se manifeste particulièrement avec les RSN, sur lesquels les utilisateurs restent malgré la défiance envers la plateforme, parce que leurs contacts ne sont pas sur les alternatives pourtant fonctionnelles et jugées meilleures. Cet effet est parfois résumé par la phrase *winner take all*.

O. Bomsel s'inscrit, dans son ouvrage, dans le paradigme économique néoclassique de l'utilitarisme. Il réduit ainsi la question des biens symboliques à des utilités supplémentaires¹⁰ et celle des pirates et du P2P à des utilités gratuites pour les FAI voulant déployer la connexion à Internet haut débit (l'ADSL à l'époque) : là où l'utilisateur moyen d'Internet avant le P2P utilisait sa connexion pour consulter des pages *web* ou recevoir ses mails, le P2P provoque la saturation de la connexion bas débit du fait de la réception et de l'envoi d'un maximum de biens symboliques sur Internet, nous explique l'auteur. Celui-ci propose alors un parallèle avec l'exemple du mobile :

Les contenus subventionnent ainsi en nature le déploiement des infrastructures et des équipements d'Internet. Ils jouent, auprès de ce réseau, une fonction analogue à celle des appels reçus gratuitement par les abonnés de la téléphonie mobile. À ceci près que ce ne sont plus les appelants du fixe qui paient, mais toute la chaîne de production et de distribution légale des contenus. Celle-ci subit une externalité négative, une pollution due à l'émission croissante de produits gratuits contournés¹¹.

Cette analyse interroge à deux égards. Le premier est que cette lecture historique du déploiement du haut débit semble contestée par les différentes déclarations des dirigeants des opérateurs quant à l'arrivée de nouveaux acteurs du *streaming*, qui pourtant devraient participer, selon la logique de O. Bomsel, à l'augmentation de l'utilité du très haut débit (avec la fibre optique et la 4G). Au contraire, les FAI semblent s'entendre pour considérer ces nouveaux opérateurs comme des passagers clandestins et envisagent pour cette raison précise de remettre en question la neutralité du Net : c'est pourtant exactement l'inverse de l'analyse que fait O. Bomsel¹².

Par ailleurs, l'analyse à laquelle l'auteur se réfère¹³ pour justifier d'un transfert de 10€ par abonnement Internet des ayants droit vers les FAI semble minimiser un grand nombre d'arguments. Nous pouvons, à titre d'exemple, évoquer la possibilité que les ventes de biens symboliques baissent pour d'autres raisons que le développement du P2P, le fait que les usages d'Internet changent, le fait que le P2P est une technologie parfois utilisée à

10. L'auteur rappelle que nous sommes issus d'une tradition artistique — européenne — différente, mais estime que « la transition est accomplie et que, par conséquent, les contenus sont utiles et justiciables de raisonnements économiques. Voir O. BOMSEL, *Gratuit : du déploiement de l'économie numérique*, Folio Actuel 128, Paris : Gallimard, 2007, p. 187 ».

11. *Ibid.*, p. 213.

12. Nous n'avons pas trouvé d'analyse économique des prédatons d'utilités entre les plateformes de *streaming* et les FAI. Il n'est pas non plus à exclure que ces derniers cherchent juste à maximiser les profits (par une augmentation des utilités qui leur serait en plus payée), ni que les plateformes, qui n'ont pas nécessairement la faveur du législateur servent de prétexte pour porter un coup à la neutralité du Net. Pour deux exemples de pratiques ou de discours de FAI, voir D. MITCHELL, « Is Comcast violating net-neutrality rules ? », dans : *Fortune* (16 mai 2012) ; G. CHAMPEAU, « Stéphane Richard : "la neutralité du net est l'ennemie de l'innovation" », dans : *Numerama* (20 avr. 2015).

13. O. BOMSEL, *Enjeux économiques de la distribution des contenus*, Paris : Centre d'économie industrielle - École Nationale Supérieure des Mines de Paris, jan. 2004.

d'autres fins que le piratage¹⁴, l'absence de données quant à la bande passante mobilisée par le P2P, ou que les biens symboliques circulant sur Internet aient pu être achetés. Le calcul repose alors sur un axiome difficilement justifiable, puisque les termes sont posés arbitrairement :

En posant que 50% de l'utilité additionnelle du haut débit provient des contenus, au premier rang desquels la musique, on peut évaluer à 10 euros par abonné par mois, la subvention résultant de l'évasion [des consommateurs vers le P2P]. Ce chiffrage ne prend pas en compte les effets induits sur les achats d'équipements¹⁵.

Ainsi donc les subventions croisées sont une réalité de l'économie de la gratuité, mais leur chiffrage relève toujours d'un exercice délicat à justifier méthodologiquement, voire orienté : l'étude en question était pilotée par le CNC¹⁶.

En restant dans la logique de l'auteur, il n'est pas à exclure que des biens symboliques libres participent de subventions croisées. Pour autant, on peut envisager que l'accumulation des effets de réseau sera au profit des plateformes : ainsi une plateforme diffusant des productions libres de concepteurs multiples — les licences libres n'incluant pas de clauses d'exclusivité — va renforcer l'effet de réseau sur cette plateforme, par une subvention accordée par la gratuité des biens symboliques, quand bien même l'objectif recherché eut été de s'affranchir des diffuseurs majoritaires ou même de refuser la dimension commerciale des productions. L'approche par les subventions croisées a cependant le tort de réduire toutes les productions symboliques en termes d'utilité, c'est-à-dire de réduire l'expression culturelle à sa seule dimension économique. D'autres formes de gratuités existent, qui ne reposent pas sur des subventions directes ou indirectes.

6.1.2 Les marchés à double versant

La deuxième forme de gratuité lucrative est le marché que C. Anderson nomme « tripartite¹⁷ ». Il a aussi été nommé marché à double versant ou biface par les économistes¹⁸. Il s'agit du modèle de la radio et de la télévision, raffiné par les acteurs d'Internet. Le consommateur accède gratuitement à un produit (émission, ou tout autre bien symbolique en ligne) mais se voit imposer de la publicité. C'est la vente de ces espaces publicitaires qui finance la totalité du fonctionnement du média, ou de la plateforme, d'où une recherche

14. Le P2P permet de télécharger les serveurs et est utilisé pour diffuser des licences libres ou même pour du *streaming* vidéo avec un logiciel comme *Peertube*, par exemple.

15. BOMSEL, *op. cit.*, p. 44.

16. On peut retrouver cette information sur la page des publications de son auteur principal (<https://www.cerna.mines-paristech.fr/Equipe/Enseignants-chercheurs/Olivier-Bomsel/Publication/>).

17. ANDERSON, *op. cit.*

18. J.-C. ROCHET et J. TIROLE, « Platform Competition in Two-Sided Markets », dans : *Journal of the European Economic Association* Vol. 1. n°4 (2003).

accrue d'optimisation du ciblage des profils, puisqu'à nombre de visionnages égal, une publicité aura une meilleure efficacité si les profils ciblés coïncident effectivement à ceux des spectateurs. L'approximation réalisée par les médias traditionnels (radio, télévision), fondée sur une segmentation des audiences et la télémétrie ne sera jamais aussi bonne que celle que peut produire une plateforme connaissant — entre autres — l'âge, le lieu de vie, le genre, les centres d'intérêt et le graphe social de chaque personne à qui la publicité sera affichée. Le marché à double versant est, par exemple, le modèle sur la plupart des services de *Google* et notamment, dans le domaine des biens symboliques, de *Youtube* qui diffuse les publicités adaptées du contenu de la vidéo et du profil du spectateur. Ce modèle a déjà fait l'objet d'analyse dans un chapitre précédent¹⁹ dans le cadre de l'analyse de l'intermédiation informationnelle comme modèle pour l'analyse des industries culturelles.

6.1.3 *Freemium*

Le troisième modèle est celui du *freemium*, reposant sur une offre gratuite limitée et une offre plus complète, dite *premium*, offerte à la vente. Le terme *freemium* est donc un mot-valise, concaténant les deux parties de l'offre. Le modèle économique repose sur une forte proportion de comptes gratuits, dont les coûts sont payés par une faible part de comptes payants²⁰. C'est par exemple le modèle de *Flickr*, ou de *Jamendo*[†]. Le premier offre du stockage (limité) de photos et une offre payante offrant un stockage illimité et d'autres services. Le second offre un service de stockage gratuit pour les musiciens proposant des productions sous licences libres, un service gratuit de *streaming* de ces mêmes productions pour les particuliers et un service payant pour les commerces qui souhaitent diffuser de la musique dans leur magasin ou dans leur publicité²¹.

Cette forme de gratuité doit permettre à la société de démontrer l'intérêt d'un service ou d'une plateforme à des consommateurs potentiels. La limite entre les fonctionnalités gratuites et payantes sont donc placées de façon à maximiser le nombre de comptes payants et à faire en sorte que ceux-ci supportent aussi les coûts des comptes gratuits. Parfois la limite se fait sur d'autres critères : c'est par exemple un modèle que l'on retrouve dans le logiciel libre avec des logiciels gratuits pour les particuliers, mais payants pour les entreprises.

Le *freemium* est donc un modèle de gratuité partielle qui vise à justifier de la qualité ou de la pertinence d'un service afin d'en vendre plus ou de vendre des services complémentaires.

19. Voir 3.2.4 p. 149.

20. ANDERSON, *op. cit.*, p. 40-41.

21. *Jamendo* se place comme intermédiaire des musiciens pour la commercialisation de leurs productions (publicité, diffusion en magasin, revendication des droits sur *Youtube*) mais aussi comme interlocuteur unique pour les personnes recherchant la musique pour un usage commercial.

6.1.4 Les marchés non monétaires

Le quatrième et dernier type est ce que C. Anderson appelle les marchés non monétaires. Il y agrège un ensemble de pratiques qui nous semblent devoir être dissociées. Il définit l'objet de la gratuité dans ce modèle comme « tout ce que l'on choisit de donner sans attendre d'être payé²² ». Il envisage trois exemples pourtant fortement distincts, ce qui laisse à penser que l'auteur a rangé dans cette catégorie toutes les gratuités non lucratives, de façon assez indifférenciée. On retrouve pêle-mêle, le piratage, l'échange de travail et l'économie du don. Il nous apparaît que la gratuité qui découle du piratage (une forme de gratuité « prise »²³), n'a que peu à voir avec l'économie du don, dans laquelle on essaye de prendre en compte des comportements que l'économie classique n'arrive pas à prendre en compte avec son *homo economicus*, n'agissant que selon une rationalité et un intérêt propres. Dans les deux cas, la forme et la motivation de la gratuité sont différentes de la gratuité à but lucratif, qui vise, comme son nom l'indique, à enrichir celui qui en est à l'origine. Nous aborderons le piratage et l'économie du don dans deux sections ci-après. Nous souhaitons nous attarder sur ce que l'auteur appelle un « échange de travail ». L'auteur évoque un modèle selon lequel on pouvait accéder à des films pornographiques gratuitement, en échange de temps passé à la résolution de Captchas (*Completely Automated Public Turing tests to tell Computers and Humans Apart* [Tests publics de Turing complètement automatiques ayant pour but de différencier les humains des ordinateurs])^{*}. Les CAPTCHAS sont ces lettres déformées ou d'autres tests similaires, visant à distinguer l'humain d'une machine qui se ferait passer pour lui. L'« échange de travail » relève en réalité d'un micro-travail permettant de payer un accès à des productions. On peut considérer le micro-travail du point de vue du consommateur, pour qui il n'y a pas eu d'échanges monétaires et qui peut donc considérer que ces productions sont gratuites. Mais du point de vue de l'institution qui a mis en place ce système, c'est en réalité une somme de micro-tâches qui peuvent assurer une meilleure reconnaissance automatique de textes, d'images ou de sons²⁴. Cette capacité à fournir du micro-travail a, peu après sa conception, été rachetée et mise à profit par *Google* dans le cadre de son initiative *Google Books*[†]. Ces micro-tâches humaines, au-delà de seulement corriger les algorithmes de reconnaissance, les entraînent. Ainsi, dès 2014, les équipes de *Google Street View*[†] annonçaient avoir un taux de reconnaissance des CAPTCHAS de 99,8% par leur machine — CAPTCHAS pourtant

22. *Ibid.*, p. 41.

23. Nous choisissons ce terme puisque du point de vue de la loi, je prends — et souvent je donne — quelque chose qui ne m'appartient pas. La gratuité est alors prise au sens où elle n'est plus accordée par un tiers.

24. Dans une interview donnée en 2009, un des inventeurs de *ReCaptcha*[†] expliquait avoir numérisé environ 20 ans de publications du *New York Times* en quelques mois grâce aux micro-tâches. J. SEFTTEL, réalisateur, *Diamond Factory, Anthrax Investigation, Auto-Tune, Luis von Ahn*, 30 juin 2009.

censés distinguer l’homme de la machine²⁵. Au final, la somme des micro-tâches permet d’améliorer le service ou de faire baisser son coût de production. Cette dernière forme de gratuité, si l’on la restreint à des échanges (micro-)travail contre service est certainement à ranger du côté des gratuités à but lucratif et, plus largement, doit être considérée comme du *digital labor*²⁶.

Ces quatre types de gratuités à but lucratifs ne sont pas exclusifs les uns des autres, et les modèles économiques sont souvent des agencements : ainsi, l’offre gratuite de *Flickr* est-elle, au moins en partie, financée par la publicité. De même, l’offre gratuite d’hébergement et de *streaming* de *Jamendo* peut être vue comme l’un des deux versants d’un marché biface, dans laquelle l’autre face est la vente de *playlists* comportant les mêmes morceaux à des magasins ou pour les publicités. De même, les modèles des plateformes de *streaming* musical offrent souvent une version gratuite dégradée, car entrecoupée de publicités, dont la version payante débarrasse les utilisateurs. Les modèles lucratifs de la gratuité s’agencent aussi en fonction des services proposés. Plus récemment, *Netflix* a mis en place un abonnement à tarif réduit où les films et séries sont entrecoupés de cinq minutes de publicité toutes les heures. Il est clair que la gratuité — totale ou partielle — n’est pas nécessairement synonyme de non-lucrativité, et qu’elle est même au cœur de modèles économiques en vogue sur Internet. Nous souhaiterions désormais nous attarder sur les autres formes de gratuités qui existent, en commençant par ce qui a été nommé « piratage ».

6.2 Pirates des mers électriques

La gratuité n’est pas toujours « offerte²⁷ ». Elle correspond parfois plus à une prise qu’à un don. Cette gratuité pirate, parfois revendiquée en dépit de son illégalité, n’en est pas moins à étudier et ce, d’autant plus que sur certains combats politiques, une assimilation est parfois faite entre les plateformes, les partisans du Libre et les pirates²⁸. Il faut donc distinguer les différentes acceptions du terme de pirate, la gratuité dont il est question à chaque fois, et les motivations qui les sous-tendent.

25. V. SHET, *Street View and reCAPTCHA technology just got smarter*, Google Online Security Blog, 16 avr. 2014, URL : <https://security.googleblog.com/2014/04/street-view-and-recaptcha-technology.html> (visité le 20/08/2019), Depuis, les CAPTCHAS de *Google* (nommés *ReCaptcha*) sont basés sur des images et l’analyse des interactions avec le CAPTCHA lui-même — et entraînent certainement les algorithmes de reconnaissance d’image de la firme.

26. Nous avons abordé de *digital labor* en 3.2.3 p. 145.

27. Nous venons de voir dans la section ci-dessus que l’« offre » en question est souvent corrélée à une recherche de lucrativité.

28. On retrouve ce type d’assimilation par exemple chez Jean-Marie Cavada, ancien Député européen et promoteur français de la Directive *copyright*. Voir par exemple FRANCE INTER AVEC AGENCES, *Réforme européenne du droit d’auteur : Cavada dénonce le lobbying “ignoble” des Gafa*, 26 mar. 2019, URL : <https://www.franceinter.fr/societe/reforme-europeenne-du-droit-d-auteur-cavada-denonce-le-lobbying-ignoble-des-gafa> (visité le 13/08/2019).

Le pirate a une existence bien antérieure à l'informatique mais le terme réapparaît à grande fréquence depuis que des biens symboliques reproductibles ont été mis en vente en format numérique²⁹. Le terme avait été fortement utilisé aux débuts de l'informatique pour désigner les personnes qui s'introduisaient illégalement sur des machines auxquelles elles n'auraient pas du avoir accès — que ce fût pour en signaler les failles ou les exploiter³⁰. La notion a pris une autre tournure avec l'avènement du P2P et les échanges de fichiers que cette technologie a rendu possible. Lorsque l'on évoque les biens symboliques, le pirate semble être l'invention des éditeurs : si les échanges non-marchands de biens symboliques et l'ensemble des infrastructures qui ont permis ces échanges et en ont parfois tiré profit ont bien existé, il nous faut interroger le terme choisi, qui, historiquement, fait référence à des brigands des mers. Les éditeurs et les ayants droit se sont évertués à associer toute forme de copie non réalisée par l'éditeur (de musique et ensuite de films) à des délits ou des crimes. On peut évoquer le spot imposé avant le visionnage du film à la plupart des personnes ayant acheté des DVD³¹. Le spot assimile visuellement le téléchargement illégal et des crimes. Il commence et termine par une jeune fille téléchargeant un film, puis propose les comparaisons visuelles avec un montage très haché, interrompues par des cartons :

Voler une voiture ?
Jamais !
Voler un sac ?
Jamais !
Voler une télé ?
Jamais !
Voler un film³²...
Jamais !
Télécharger
Des films
Piratés
C'est du Vol

29. N. MAIGRET et M. ROSZKOWSKA, *The pirate book*, Ljubljana ; Clichy : Aksioma - Institute for Contemporary Art ; Pavillon Vendôme Art Center, 2015, Chapitre 1, n.p.

30. Le terme de *hacker* s'est progressivement substitué ces dernières années à celui de pirate pour cet usage, dans les médias notamment.

31. Évidemment, cette tentative de persuasion des consommateurs s'accompagne des volets d'information et de répression, dont les robots numériques évoqués plus haut (5.1.2 p. 214) sont les plus récentes incarnations. En effet, les ICC ont développé depuis plusieurs décennies des tentatives de distinguer les copies légales des copies pirates. Une liste historicisée assez exhaustive des techniques (et des contournements par les pirates) des moyens de distinguer la bonne de la mauvaise copie est proposée dans MAIGRET et ROSZKOWSKA, *op. cit.*, Chapitre 3, n.p. Une approche plus universitaire de la criminalisation du piratage peut être trouvée chez M. YAR, « The rhetorics and myths of anti-piracy campaigns : criminalization, moral pedagogy and capitalist property relations in the classroom », dans : *New Media & Society* Vol. 10. n°4 (août 2008).

32. Il faut préciser que l'illustration de ce carton montre un homme dérobant un DVD, c'est-à-dire non exactement le film mais l'avatar physique qui en est le support, preuve d'une assimilation de l'un à l'autre chez les concepteurs du clip.

Le vol
est puni
par la loi
Le piratage, c'est du vol³³

S'il ne s'agit pas de remettre en cause le caractère illégal du téléchargement, la question du parallèle aux délits mentionnés paraît au minimum rapide et a fait l'objet de nombreuses critiques, de détournements et de parodies. Par exemple, le titre de la tribune « Télécharger une voiture ? Jamais ! »³⁴ met en évidence que la duplication des avatars (physiques ou numériques) des biens symboliques n'a que peu de rapport avec le vol d'un véhicule ou d'un sac. D'autres critiques ont fait remarquer (aux États-Unis, qui se voyaient imposer des messages similaires, puis en France) que seuls les acheteurs de DVD étaient importunés par ces messages et les publicités, qui n'étaient évidemment pas incluses dans les versions piratées³⁵.

Le terme de piratage est en lui-même riche en connotations. Le fait qu'il ait été retenu par la grande majorité des acteurs des ICC nous permet d'envisager la vision d'Internet que ces derniers portent. Les pirates historiques sont en effet des bandits des mers, qui pillent les bateaux, dont l'activité se développe le long des routes commerciales et dont la prolifération correspond au déclin des grandes puissances (par exemple l'Empire Romain qui, au zénith de sa puissance, contrôlait la mer Méditerranée entière³⁶). Il est à noter que la communauté internationale³⁷ s'entend pour considérer les pirates comme des *hostes humani generis*, des ennemis du genre humain³⁸. La piraterie a même amené des États à produire les prémices du droit international : étant donné que les pirates agissent le plus souvent dans les eaux internationales, c'est-à-dire en dehors des espaces de souveraineté des États, il est admis que les pirates pourront être jugés dans n'importe lequel d'entre eux. Cette absence de territorialité est constitutive de l'image du pirate. R. Keucheyan envisage même les pirates comme un premier internationalisme. Cette déterritorialisation des délits commis et le sentiment d'appartenance — que l'auteur assimile à une conscience de classe — ouvrent des parallèles avec les pirates du cyberspace : à l'instar des codes pirates, l'éthique *hacker* ; en lieu et place des océans : Internet — dont nous avons vu auparavant qu'il était considéré comme un non-lieu —, et les nouveaux sauvages, rétifs aux lois et aux États. Reste que les actions que recouvrent le néologisme « piratage » gardent quelques distances avec la véritable piraterie.

33. Ce spot placé en début de DVD a été archivé sur <http://archive.org/details/youtube-s0DZLSHJm6Q>.

34. E. CARIO, « Télécharger une voiture ? Jamais ! », dans : *Libération.fr* (21 mar. 2013).

35. M. REES, « DVD légal contre DVD illégal : "ça m'énerve" en une image », dans : *Nextinpack* (20 fév. 2010) ; M. REES, « DVD légal contre DVD illégal : l'exemple de Robots en français », dans : *Nextinpack* (19 fév. 2010).

36. R. KEUCHEYAN, « Philosophie politique du pirate », dans : *Critique* n°733-734 (2008), p. 467.

37. Communauté composée des puissances impériales européennes à l'époque. Voir *ibid.*

38. S. GARIBIAN, « Hostes humani generis : les pirates vus par le droit », dans : *Critique* n°733-734 (2008).

C'est en revanche une autre dimension du pirate qui a été revendiquée par les internautes et plus tard, le parti pirate : les pirates peuvent être envisagés comme des démocrates, dans des organisations dont ils reconnaissent la légitimité. On retrouve une certaine forme de méritocratie dans la répartition des butins. Par ailleurs, le pirate a une image romantique : pour certains, il est préférable de s'identifier aux pirates qu'aux soldats de l'Empire Britannique, qui s'avèrent être joués par les *majors* de la musique et du cinéma, par un renversement métaphorique que ces dernières n'avaient pas anticipé. Nous avons vu que la figure du pirate s'affranchit du droit, et fonde sa propre légitimité. En est-il de même pour les partisans du Libre, et comment libre et piratage s'articulent-ils ?

6.2.1 Pirates et Libre

Les textes des partisans du Libre développent un argument légaliste et légitimiste. Grandement porté, dans le milieu anglo-saxon, par des juristes, le mouvement de la culture libre ne défend absolument pas un piratage forcené pour pallier les déficiences de la loi : si celle-ci n'est pas bonne, il faut alors la combattre, la changer mais en attendant, la respecter, ou la « hacker ». On perçoit ici plus finement la différence entre *hackers* et pirates : le *hacker* va trouver un chemin pour contourner son problème, tandis que le pirate relève d'une pratique ignorant délibérément le blocage — ici la loi. On peut d'ailleurs concevoir les licences libres comme un *hack* juridique, puisque ces dernières sont des contrats spécifiques de cession de droits d'auteur.

Après avoir longuement démontré que les industries qui reposent sur les droits d'auteur [*copyright-based industries*] ont été développées sur l'exploitation de la créativité^L. Lessig s'en prend au piratage « commercial », l'exploitation commerciale de productions de tiers sans leur autorisation. L. Lessig s'y oppose fermement, et en termes moraux : « Cette prise [*taking*] est mauvaise [*wrong*]. Personne ne devrait la cautionner et la loi devrait l'empêcher³⁹ ». On peut cependant discuter cette affirmation, comme le propose L. Liang, qui articule pourtant son argumentaire lui-aussi autour de la notion d'« accès⁴⁰ ». Pour l'auteur, qui justifie son propos par le piratage dans des pays du sud (Nigeria et Inde notamment), la perception du piratage commercial d'un point de vue moral n'est pas une approche pertinente pour en juger de la légitimité. Ainsi, il oppose à L. Lessig et sa vision du « bon » piratage (celui qui donne lieu à des *remix*, *mashup*, c'est-à-dire à plus de créativité) une vision du piratage comme infrastructure culturelle permettant l'accès à la culture dans des pays où les états sont déficients sur ce point. Il réfute ainsi une dichotomie entre un piratage qui pourrait se racheter [*redeem*] et un autre qui serait fondamentalement mauvais, « impur ». Il propose l'hypothèse que le piratage des biens symboliques serait jugé moins acceptable parce qu'il relèverait du plaisir et non d'une

39. LESSIG, *Free culture*, p. 62.

40. Nous avons vu plus haut que l'accès est une des dispositions centrales de l'argumentaire du Libre. Voir 1.2.2 p. 65.

nécessité (à la différence des mouvements d'accès à la connaissance, dont un des combats est l'accès à la santé et aux médicaments). Pour L. Liang, les piratages des pays du Sud sont légitimes et donnent lieu à des transformations, d'un autre ordre que les *mashup* et autres *remix*. Il évoque les réappropriations quand certaines régions se mettent à produire des *remakes* des films, en reprenant les angles, la lumière, mais à très bas budget, ou l'esthétique propre aux copies de mauvaises qualités, qui devient une esthétique en soi. Mais l'argument finalement peu développé qui nous semble le plus fécond dans cet article est celui portant sur un bien public :

Une fois établi le mythe de progrès du *copyright*, l'enjeu du conflit est de savoir si l'on arrive au bien public ultime par la voie du renforcement du *copyright* ou par plus de liberté⁴¹.

L. Liang défend que L. Lessig et les défenseurs de la légalisation des pratiques de réutilisations créatives, reposent sur le même présupposé que les droits d'auteur. En effet, selon lui, ils ont pour objectif d'augmenter la créativité et se disputent juste sur les meilleurs moyens légaux pour arriver à cette fin. Or, la propriété intellectuelle n'est considérée comme une incitation à créer, que dans une perception de l'humain réduite à sa rationalité économique, ignorant la réalité de l'ensemble des motivations intrinsèques à la création.

Une critique plus radicale de la propriété intellectuelle est simplement son refus. C'est la position de l'*anticopyright*, défendue et argumentée par D. Kleiner dans *The telekommunist manifesto*. Il définit le *copyright* comme un « système de censure et d'exploitation », revenant sur l'utilisation qui en a été faite : si les prémices servaient à la Monarchie pour organiser la censure (l'exclusivité facilitant le contrôle), le droit d'auteur est inventé pour protéger l'auteur. Il est cependant essentiellement mobilisé par les éditeurs⁴². D. Kleiner défend, s'inscrivant dans la lignée de P.-J. Proudhon et M. Foucault, que le droit d'auteur vise à défendre une vision particulière de l'auctoralité :

Ses effets ne sont pas seulement économiques ; le « copyright » naturalise aussi un certain processus de production de la connaissance, délégitime la notion d'une culture commune et paralyse les relations sociales⁴³.

Pour ces raisons, D. Kleiner explique que le *copyright* « devrait être aboli. Pour autant il n'y a aucune raison de penser qu'il va être aboli⁴⁴ ». L'auteur revendique une filiation avec Dada et les situationnistes, l'*anticopyright* ne constituant que la dimension économique du refus de l'auteur⁴⁵

41. L. LIANG, « Piratage, créativité et infrastructure : repenser l'accès à la culture », dans : *Tracés* n°26 (16 juin 2014), p. 190.

42. KLEINER, *op. cit.*, p. 29.

43. *Ibid.*, p. 31.

44. *Ibid.*, p. 31, l'auteur souligne.

45. Par ailleurs, les situationnistes semblaient aussi nier en partie au moins le *copyright* lorsqu'ils statuent :

Pour D. Kleiner, le mouvement du Libre a nui à celui de l'*anticopyright*, étant donné qu'il a offert une alternative — partielle — qui ne nie pas le *copyright*.

Le Libre pose la question de l'aménagement du *copyright*, là où l'*anticopyright*, ou le piratage posent la nécessité de sa disparition. Là où une vision légaliste et morale est proposée par les défenseurs du Libre, la critique pirate offre une réponse en termes de liberté de circulation des expressions culturelles, mais surtout en questionnant les rapports de pouvoirs générés par la propriété intellectuelle — économiques notamment. On voit alors s'opposer deux raisonnements philosophiques fondés sur des axiomes différents.

6.2.2 Gratuité pirate

Nous avons posé les termes d'une tension qui existe entre un refus du *copyright* et une volonté de l'aménager à de nouveaux usages. Nous souhaiterions revenir sur la gratuité que permet le piratage. De quelle gratuité s'agit-il ? La gratuité pirate oppose une légitimité à une autre : la légitimité de la prise à celle d'un droit dont les pirates ne reconnaissent pas le fondement. La métaphore pirate pourrait faire l'objet d'autres développements : des origines du refus de la légitimité des États et de lois, en passant par les formes de démocratie et de solidarité propres au groupe, en passant par la répression systématique. Pour autant, l'objectif premier de la métaphore, c'est-à-dire la criminalisation du refus de la propriété intellectuelle, manque en partie d'efficacité. Il aura fallu des alternatives au P2P, légales et non légales, pour que celui-ci décline. Le *streaming* illégal, qui ne donne pas lieu à la même répression que le P2P, prolifère, enrichit des plateformes et constitue une forme de piratage à but lucratif qui dépasse la simple utilité rapportée à l'échelle de l'individu.

Le pirate est parfois comparé au partisan : prendre aux riches pour donner aux pauvres, ou simplement prendre au riche. Le pirate est aussi assimilé au lucre. La volonté d'enrichissement — personnelle ou collective — n'est pas un projet politique. La gratuité ainsi créée dans l'illégalité est plus proche d'une Zone Autonome Temporaire, c'est-à-dire d'une échappatoire bornée dans l'espace et le temps, qu'à une alternative conçue pour être viable dans le temps. D'ailleurs, F. Ruschi proposant une lecture des théories du pirate et du partisan chez C. Schmitt affirme que chez ce dernier, le pirate, à la différence du partisan,

La règle dans ce bulletin est la rédaction collective. Les quelques articles rédigés et signés personnellement doivent être considérés, eux aussi, comme intéressant l'ensemble de nos camarades, et comme des points particuliers de leur recherche commune. Nous sommes opposés à la survivance de formes telles que la revue littéraire ou la revue d'art. Tous les textes publiés dans Internationale Situationniste peuvent être librement reproduits, traduits ou adaptés, même sans indication d'origine. M. DAHOU, A. JORN et M. WICKAERT, dans : *Internationale situationniste : Bulletin central édité par les sections de l'internationale situationniste* n°2 (déc. 1968), sous la dir. de G. DEBORD, p. 36.

n'a « aucune espèce de grandeur politique⁴⁶ ». Nous avons vu que les pirates modernes ne s'assimilent que difficilement aux bandits décrits par C. Schmitt. Pour autant, si les pirates peuvent créer des « infrastructures culturelles », ils visent plus certainement une situation de parasite.

Le parasite⁴⁷ vit en effet aux dépens de son hôte, mais il est bien rare qu'il en veuille la mort — la mort de l'hôte signifie, dans la plupart des cas en biologie, la mort des parasites qui en dépendent. Le pirate ne veut pas la mort des ICC ou des marchés qu'elle crée et encore moins celle des artistes⁴⁸.

Le pirate vient s'insérer, comme du bruit dans le signal d'un marché, par nécessité, par envie, par simplicité. Car c'est une des particularités de la gratuité pirate qu'elle est hautement répandue à travers les territoires et les milieux sociaux et trouve donc des motivations différentes⁴⁹. Pour autant, les justifications relèvent souvent d'un « défaut » du marché : une incomplétude de l'offre légale, des tarifs trop élevés, ou une complexité trop élevée des offres légales. C'est une forme de détournement, mais aux motivations mouvantes, variables, et probablement assez peu politiques : la consommation exclusivement illicite — que l'on pourrait assimiler à une forme militante — oscille entre 3 et 13% selon les types de biens — les séries sont le plus piratées, quand la musique l'est désormais le moins⁵⁰.

Aussi, la gratuité pirate semble constituer des îlots, des zones de convergence temporaires d'intérêts, entre l'attrait et la facilité pour les uns, et la dimension militante, politique et potentiellement la construction d'un commun, pour d'autres. Mais la figure du pirate a aussi fait l'objet ces dernières années d'un retournement intéressant fait par la société en direction du capitalisme et des États.

46. F. RUSCHI, « Les irréguliers : piraterie et Kleinkrieg chez Carl Schmitt », dans : *Tracés* n°26 (16 juin 2014), p. 152.

47. La figure du parasite a été mobilisée par des philosophes contemporains (on la retrouve notamment chez M. Serres, M. Pasquinelli ou encore A. Negri) et porte en elle plusieurs ambigüités et une complexité dans laquelle nous ne souhaitons pas entrer ici — le parasite est tantôt mobilisé pour définir le Capital, tantôt pour définir les tactiques à mobiliser contre lui. Nous nous en tiendrons en premier lieu à une approche simpliste du parasite.

48. Les études et la méthodologie ont été maintes fois discutées, mais en somme, dans certains pays, sur certains biens, les gros pirates sont aussi parmi les gros consommateurs de biens symboliques. Cette observation est réitérée dans plusieurs études. Une étude transnationale commandée par l'Union Européenne confirme une corrélation positive entre la consommation et le piratage. Voir M. van der ENDE *et al.*, *Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU : final report*. Publications Office of the European Union, 22 sept. 2017, p. 148. Pour une reformulation récente pour la France, voir par exemple le baromètre annuel des usages fait par la HADOPI : HADOPI, *Baromètre des usages*, 8, Hadopi, 2018, p. 44.

49. Là encore, l'étude de la HADOPI montre que si les jeunes restent ceux qui piratent le plus, c'est une pratique assez répandue à travers les âges et les classes sociales. *ibid.*

50. *Ibid.*, p. 40.

6.2.3 Retournement du bateau

Un renversement surprenant au premier abord s'observe dans des écrits relatifs aux communs, quand le capitalisme ou l'État sont considérés comme pirates, et le commun comme l'espace de la légitimité. Ainsi se développent des vocables spécifiques pour décrire des pratiques — parfois légales, mais souvent illégitimes. On peut penser à la biopiraterie⁵¹, qui considère la propension à breveter des propriétés naturelles des plantes, parfois connues par certaines communautés antérieurement à l'invention des laboratoires pharmaceutiques. Dans ce cas, le brevet (sur la molécule isolée) est souvent considéré comme légal, car il est rare que puisse être démontrée l'antériorité de savoirs vernaculaires dans des termes similaires à ceux du brevet, mais la légitimité de tels brevets — censés protéger une découverte ou une invention — est questionnable. Pour se rapprocher des biens symboliques, un retournement similaire a été conceptualisé : le « copyfraud ». Le terme a été inventé pour désigner la manière dont certaines institutions (souvent publiques) abusent de droits d'auteur (notamment pour des productions qui sont dans le domaine public et donc sur lesquelles aucun droit ne devrait pouvoir être réservé⁵²).

Ce retournement du procès en piraterie est fertile, dans la mesure où, comme dans l'invention du piratage par les éditeurs des ICC, l'accusateur se place intrinsèquement du côté de la légitimité. La gratuité vient alors se placer comme une revendication contre les pirates, qui font, de ce point de vue, payer le commun. Elle défend l'idée d'une gratuité qui fonde les bases d'un commun possible. Le capitalisme et l'idéologie libérale est ici ce qui atteint les droits de tous, par une appropriation primitive en extension, constitutive de son existence. La gratuité — ou ce qui est gratuit — n'est pas un commun, mais des communs peuvent se fonder sur cette gratuité. Rejoignant ici certains théoriciens du Libre que nous avons critiqués auparavant, nous pouvons avec eux appeler ce mouvement de marchandisation de ce qui est commun *enclosures*. Non pas pour qualifier ce qui est approprié de communs, mais pour construire un récit pour le commun, en signifiant que ces ressources peuvent trouver d'autres modes de gouvernance, qu'elles *pourraient* être gérées en commun.

Ce retournement de la figure du pirate se fait aussi avec celle du parasite, concept qui est aussi utilisée chez M. Serres et plus encore chez M. Pasquinelli :

51. Par exemple PEUGEOT, *op. cit.*, p. 141-143.

52. J. MAZZONE, *Copyfraud*, SSRN Scholarly Paper ID 787244, Rochester, NY : Social Science Research Network, 25 août 2005.

Par la figure conceptuelle du parasite immatériel, je nomme précisément l'exploitation de la production biologique par les domaines sémiotique et technologique : l'énergie matérielle et les surplus économiques ne sont pas absorbés par les machines numériques mais simplement allouées. Le flux immatériel extrait du surplus du flux matériel et à travers des échanges continus (énergie – marchandise – technologie – connaissance – argent)⁵³.

Le philosophe envisage la machine technologique comme intensément couplée avec le capitalisme et largement affectée à l'exploitation des humains. Le parasite n'est donc pas à confondre avec la seule machine numérique, mais bien à associer au capitalisme qui s'organise avec le numérique — les ICC en tête — , pour maximiser de nouvelles formes d'exploitation. Cette machine repose sur la croyance qu'Internet est une forme de don mutuel⁵⁴. Pour résister au parasite, l'auteur appelle (en faisant référence à D. Kleiner) à aller vers des « communs autonomes », qui prennent en considération la réalité matérielle de la production — fût-elle numérique. Ici encore, le parasite décrit le capitalisme dans ses évolutions récentes. Il ne veut pas non plus que son hôte, la société productive, meure. C'est en ce sens que le capitalisme entretient la dimension productive, qu'il en organise la domination et la machine numérique qu'il déploie — à la fois technique et sociale — sert cet objectif extractiviste.

Le pirate n'est pas forcément celui que l'on croit. Nous avons vu que la gratuité pirate est différente de celle à but lucratif, même si elle regroupe un ensemble divers, allant d'une revendication politique à un opportunisme. Nous avons aussi vu que la critique pirate diffère de la critique libre en cela qu'elle refuse la propriété intellectuelle considérée comme un outil de pouvoir notamment économique. C'est au nom de la critique de ce même pouvoir économique que le mouvement des communs a commencé à formuler la critique du capitalisme (et des États) quand ils extraient de la valeur du commun. On peut alors s'interroger sur la capacité qu'ont les multinationales de l'édition à s'enrichir sur nos expressions culturelles. Si la gratuité peut donc ouvrir des failles dans un discours de marchandisation de l'ensemble des productions intellectuelles — mais d'aucuns pourraient certainement élargir aux corps et à la nature, notamment — elle ne constitue qu'une opposition temporaire, ciblée, et incomplète à la marchandisation. Il faut aller chercher plus avant dans la gratuité ce qui peut aider à construire une alternative à la marchandisation. La gratuité peut-elle relever du don, comme l'affirment un certain nombre de théoriciens, notamment après M. Mauss. De nombreuses tentatives d'expliquer le Libre comme un don dans le monde technologique, dont il nous faut comprendre les arguments afin de préciser le lien entre don et la gratuité.

53. M. PASQUINELLI, « The Ideology of Free Culture and the Grammar of Sabotage », dans : *Policy Futures in Education* Vol. 8. n°6 (2010), p. 3.

54. Nous revenons sur le don dans la section suivante.

6.3 Culture du don

La référence au don est fréquente à la fois dans les domaines artistiques⁵⁵ et numériques. Il se retrouve aussi dans des textes importants de la période de fondation d'Internet. Le travail de l'anthropologue M. Mauss y constitue une référence centrale avec son « Essai sur le don⁵⁶ ». Le don y est étudié dans plusieurs tribus à différents endroits du globe, afin de comprendre comment celui-ci organise la vie économique et sociale de ces sociétés. L'objectif avoué de l'auteur par ce biais est de questionner le rapport à une économie supposée « naturelle », dont la naturalité ne se retrouve pas chez ces organisations humaines « qu'on confond fort mal sous le nom de primitives ou inférieures⁵⁷ ». M. Mauss s'intéresse à la fois aux formes sociales qu'induit le don (l'obligation de donner, recevoir et d'offrir à son tour) mais aussi à des formes plus directes de destruction de richesses, qu'il nomme (avec les nord-américains à qui il emprunte le terme) *potlach*.

Le don fait l'objet d'une étude poussée, notamment par le Mouvement anti-utilitariste en sciences sociales (dont l'acronyme MAUSS fait référence à l'auteur), qui s'appuie sur le don — ou la gratuité — pour explorer le revers de l'utilitarisme qui structure l'État néolibéral, et *a fortiori* le capitalisme. Comme A. Caillé l'explique dans l'introduction de *Critique de la raison utilitaire* :

[...] l'imaginaire utilitariste tourne aujourd'hui à vide. Loin de contribuer au foisonnement de l'invention démocratique et au progrès du savoir, il les stérilise. Rationnel et démocratique, initialement, l'utilitarisme dégrade désormais la Raison en rationalisme, la science en scientisme et la démocratie en technocratie⁵⁸.

Il s'agit donc d'interroger l'au-delà de l'utilitarisme qui définit l'*homo economicus*, être idéal rationnel qui préside aux analyses économiques classiques et néo-classiques. Cette pensée ne peut que difficilement concevoir la capacité de systèmes humains à se produire eux-mêmes, c'est-à-dire l'autopoïèse⁵⁹. Cette capacité est pourtant relevée par J. Revel comme un des paradoxes apparents du commun⁶⁰, et est appréhendée de façon similaire à l'échelle macro-institutionnelle par P. Dardot et C. Laval quand ils envisagent avec C. Castoriadis le commun comme *praxis* instituante⁶¹. L'analyse du don relève donc d'un cheminement au-delà de l'utilitarisme, c'est-à-dire qu'il refuse la double réduction des sociétés et des humains « au seul jeu des intérêts et, deuxième réduction, ceux-ci aux

55. Voir par exemple A. LONTRADE, J. LAGEIRA et A. CAILLÉ, *Esthétique du don : de Marcel Mauss aux arts contemporains*, Pau : Presses Universitaires de Pau et des Pays de l'Adour, 2015.

56. M. MAUSS, « Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques », dans : *L'Année sociologique*, Bibliothèque de philosophie contemporaine (1923), sous la dir. de É. DURKHEIM.

57. *Ibid.*, p. 35.

58. A. CAILLÉ, *Critique de la raison utilitaire. Manifeste du MAUSS*, La Découverte, 2003, p. 9.

59. *Ibid.*, p. 10.

60. Nous évoquons ce paradoxe en 1.3.3 p. 82 entre le commun qui se présente tout à la fois comme une condition de l'action collective et le produit de cette action collective.

61. DARDOT et LAVAL, *op. cit.*, p. 421 sq.

seuls intérêts économiques⁶² ». Pour autant, le don ne se limite pas au commun, puisque c'est aussi une grille d'analyse qui a été mobilisée pour expliquer certains usages sociaux en ligne. Nous allons donc nous demander si Internet est un espace du don et, si oui, où cet espace de don trouve ses limites. Nous allons nous intéresser ensuite plus précisément au Libre dans son rapport au don : beaucoup de chercheurs ont assimilé le Libre au don, parce qu'il proposerait un contrat social. Pour autant, le Libre pour beaucoup inclut une part commerciale. Nous verrons dans une troisième sous-section comment la logique du don et celle du commerce coexistent de façon plus ou moins pacifiée. Nous nous arrêterons pour finir sur le *crowdfunding* pour considérer dans quelle mesure il relève du don et de la gratuité.

6.3.1 Internet ou le don pur ?

On peut faire remonter l'origine d'une culture du don sur Internet à ses ancrages dans la contre-culture et notamment les écrits qui ont irrigué ces mouvements. Dans son *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, publié en 1967, R. Vaneigem aborde le don. Il distingue plusieurs traditions de don et envisage celle qui vient :

L'insuffisance du don aristocratique engage à fonder de nouveaux rapports humains sur le don pur. Il faut retrouver le plaisir de donner ; donner par excès de richesse ; donner parce que l'on possède en surabondance. Quels beaux *potlachs* sans contrepartie la société de bien-être va, bon gré, mal gré, susciter quand l'exubérance des jeunes générations découvrira le don pur ! (La passion, de plus en plus répandue chez les jeunes, de voler livres, manteaux, sacs de dames, armes et bijoux pour le seul plaisir de les offrir laisse heureusement présager l'emploi que la volonté de vivre réserve à la société de consommation)⁶³.

Pour l'auteur, comme pour les situationnistes dont il est proche, le don s'oppose à la société marchande, en cela qu'il replace la finalité de l'échange dans les rapports sociaux, et éloigne les « jeunes générations » de la société de consommation. Il est à noter que le don que l'auteur met en avant est le don de biens volés : ici aussi, comme dans une certaine vision du piratage, le vol est légitimé, comme opposition à la société de consommation. De façon symétrique aussi, le don semble déjà légitimer le vol. On peut faire un parallèle avec un certain nombre d'acteurs qui ont agi pour la libération d'articles ou d'ouvrages (littéraires ou scientifiques) : on peut penser à Aaron Schwartz, qui a téléchargé l'intégralité de la base de données JSTOR pour la diffuser au nom de la libre connaissance, ou d'Alexandra Elbakyan qui a fondé *Sci-hub*. Le vol n'est pas dans leur intérêt propre

62. CAILLÉ, *loc. cit.*

63. R. VANEIGEM, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Folio 28, Paris : Gallimard, 1992, p. 81.

mais dans l'intérêt d'une science ouverte au bénéfice des chercheurs, ce qui légitime leur action moralement (qui reste pénalement répréhensible et condamnée). Dans le domaine des biens symboliques, on trouve des argumentaires pour le P2P au nom de la circulation des productions (et de la non-lucrativité de ces échanges), comme par exemple à LQDN⁶⁴.

Au-delà des échanges non-marchands ou du piratage, Internet regorge d'espaces où les liens « donnent par excès de richesse » comme le dit l'auteur — des pages personnelles aux RSN en passant par les sites comme *Wikipédia*.

Le don caractérise aussi les rapports du milieu universitaire, qui a largement contribué à façonner le fonctionnement d'Internet. Les chercheurs partagent leurs découvertes, de journées d'études en articles, créant ainsi une discussion scientifique, fondée sur le don qui implique en retour certaines obligations. Il est ainsi d'usage de citer ses sources, de ne pas s'approprier les travaux d'autres auteurs, etc. Dans le cas de l'université, la sanction sociale est plus forte que la sanction légale en cas d'enfreinte à la règle⁶⁵. Selon G. Frosio, cette tradition universitaire découle directement de la vision chrétienne de la connaissance, qui aurait été transférée de l'Église à l'Université au XIII^e siècle⁶⁶. Ainsi à l'époque médiévale, « la connaissance est un don de Dieu et ne devrait pas être vendue⁶⁷ ». Cette tradition du don dans la connaissance se retrouve aujourd'hui dans les mouvements pour la science ouverte⁶⁸ dont les développements sont aussi constitutifs d'une représentation des réseaux — et proches du monde du Libre, comme nous l'avons évoqué plus haut⁶⁹.

Cette tradition du don issue du monde de la connaissance est aussi constitutive de la culture *hacker*. On peut penser au fonctionnement des *Requests for comments* (RFC)*. Ce système de définition de standards élaboré autour d'une proposition initiale publique, que tout le monde peut commenter, pour suggérer des améliorations, s'inspire de la tradition universitaire de la publication, ou du colloque. Ce mode de fonctionnement créé en 1969, ouvert à toutes les personnes impliquée dans le développement du réseau Arpanet a permis d'offrir un espace de liberté⁷⁰, où des poèmes et des blagues côtoient des documents

64. Voir notamment LA QUADRATURE DU NET, *Eléments pour la réforme du droit d'auteur et des politiques culturelles liées*, La Quadrature du Net, 2012, URL : <https://www.laquadrature.net/elements-pour-la-reforme-du-droit-dauteur-et-des-politiques-culturelles-liees/> (visité le 01/02/2023). L'auteur principal semble être P. Aigrain.

65. On peut par exemple penser à la démission d'un ministre en Allemagne — ironie du sort l'ancien ministre s'appelle Guttenberg — dont il avait été découvert que sa thèse était une compilation de plagiats. Un outil avait été fabriqué et mis en ligne qui avait permis à une multitude d'internautes de retrouver les sources de plus de 90% du texte, qui avait été recopié plus ou moins grossièrement d'autres travaux. Voir COLLECTIF, *Guttenberg-2006*, GuttenPlag Wiki, 2011, URL : <https://guttenplag.wikia.org/de/wiki/Guttenberg-2006> (visité le 02/09/2019); M. GANTEFÖHR, « Crowdsourcing : Die Formel GuttenPlag », dans : *Die Zeit, Digital* (17 mar. 2011).

66. G. FROSIO, « User Patronage : The Return of the Gift in the 'Crowd Society' », dans : *Michigan State Law Review* n°1983 (10 sept. 2015), p. 2000.

67. *Ibid.*, p. 1999.

68. Voir par exemple *Access to knowledge in the age of intellectual property* qui fait un état des lieux de la question au début du XX^e siècle sans se référer à cette histoire. KAPCZYNSKI et KRİKORIAN, *op. cit.*

69. Voir 2.2.3 p. 104.

70. PROULX et GOLDENBERG, *op. cit.*

qui régissent le fonctionnement de différents protocoles⁷¹. Là encore, le don préside aux échanges, dans la mesure où ces spécifications n'apportent rien à ceux qui les ont proposées. C'est un processus fondamentalement différent du brevet avec lequel la RFC partage la dimension publique du produit fini, mais avec une approche fort différente — une RFC peut rester ouverte longtemps tant qu'elle n'est pas collectivement validée et d'un point de vue économique, un protocole présenté et raffiné dans une RFC ne sera pas nouveau, donc brevetable, et l'usage des protocoles adoptés semble être systématiquement gratuit⁷².

Le logiciel libre est représenté dans la culture *hacker* comme un don pur, caractéristique de ceux qui peuvent s'élaborer sur Internet. D. Wershler-Henry propose une analyse convergente avec cette conception :

Avec l'avènement du logiciel libre et des réseaux en pair-à-pair, surgissent plusieurs nouveaux mythes puissants et, bien qu'il puisse y avoir des aspects destructeurs à ces mythes, personne n'a eu à être sacrifié pour les faire exister. Bien que les économies du don fonctionnent selon un paradoxe qui est en grande partie étranger à notre façon conventionnelle de penser — comment quiconque pourrait tirer profit de l'excès et du déchet ? — ils sont néanmoins un véritable moyen d'acquérir des choses et de s'assurer que les biens restent en circulation, hors du contrôle de ceux qui voudraient les accumuler et nous les faire payer une fortune⁷³.

Ainsi, le don serait la meilleure arme contre la société capitaliste et le logiciel libre remplirait cette fonction. Il incarne ainsi, selon les auteurs, un don véritable, car sans attente de retour (« Au principe d'équivalence caractérisant l'échange marchand s'oppose le principe de réciprocité, caractérisant le moment du retour du don⁷⁴ »). Le *copyleft* assure l'impossibilité de l'appropriation marchande, produisant « des produits non considérés comme sacrés⁷⁵ ».

Le logiciel libre constitue enfin une nouvelle mythologie, non articulée autour du marché. L'imaginaire du Libre, son *ethos* serait alors porteur du germe de l'alternative à la société marchande, et la gratuité qu'il incarne est celle du don pur, et le logiciel libre permettrait même de dépasser le fétichisme de la marchandise décrit par K. Marx.

71. Par exemple J. POSTEL *et al.*, *RFC 1121 : Act one - the poems*, The RFC Archive, sept. 1989, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc1121> (visité le 02/09/2019) ; L. MASINTER, *Hyper Text Coffee Pot Control Protocol (HTCPCP/1.0)*, 1^{er} avr. 1998, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc2324> (visité le 02/09/2019).

72. C'est ainsi que les protocoles majeurs d'Internet, les protocoles TCP/IP sont devenus des standards de fait parce qu'ils étaient efficaces, pertinents et librement réutilisables. Ils ont tous deux fait l'objet de RFC : *DoD standard Internet Protocol*, jan. 1980, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc760> (visité le 17/09/2019) ; *Transmission Control Protocol*, sept. 1981, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc793> (visité le 17/09/2019).

73. D. WERSHLER-HENRY, *Free as in Speech and Beer : The Internet, Gift Economies and the Intellectual Property Crisis*, London ; New York : Financial Times ; PrenticeHall, 2002, p. 13.

74. CORIS, *op. cit.*, p. 174.

75. J. T. GODBOUT, « Une « nouvelle frontière » pour le don », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (1^{er} déc. 2010), p. 499.

Le logiciel libre incarne certes un don, qui plus est un don désintéressé, potentiellement pur et a aidé à construire — pour certains — un imaginaire de dépassement des rapports marchands et d'accumulation. Le don est particulièrement mobilisé pour caractériser le travail au sein des communautés du logiciel libre et plus largement du Libre.

6.3.2 Logiciel libre, le renouveau du don ?

Le logiciel libre et le Libre en général ont été analysés à de nombreuses reprises comme du don à l'ère numérique. On retrouve par exemple cette idée chez J. T. Godbout qui analyse le *copyleft* comme un contrat « interdisant l'appropriation privée, interdisant le *copyright*⁷⁶ ». Ce que l'auteur note comme une nouveauté, c'est que c'est au nom de l'efficacité de la circulation que le *copyleft* est défendu, remettant en cause la « supériorité historique affichée du marché⁷⁷ ». L'auteur avait noté que dans le cas de dons dans les cercles primaires, notamment la famille, ou quand une dimension particulière entre en jeu (l'auteur donne l'exemple de la gratuité du don du sang, lié au corps, sacré dans la plupart des sociétés) le don avait déjà été identifié comme meilleur. Mais « pour la première fois, la circulation par le don se situe sur le même terrain que le marché et prétend lui être supérieur⁷⁸ ! »

M. Coris va plus loin en fondant son argumentaire sur la communauté et l'éthique *hacker*⁷⁹. Ainsi, en l'inscrivant dans un lien social fort, l'autrice réintroduit un don justifié par les liens qui lient la communauté. En revanche, son étude propose de dépasser la croyance, que les contributeurs à l'écosystème libre n'agissent pas uniquement suite un calcul coûts/bénéfices, ou dans une version moderne du *potlach* où la réputation se gagne en fonction de la quantité et de la qualité des efforts fournis. L'autrice distingue, avec A. Caillé, un « intérêt à », qui relève de l'utilitarisme et de l'instrumentalité et un « intérêt pour », qui désigne une action effectuée pour elle-même et relève du plaisir. Même si elle note que les deux formes d'intérêts sont toujours imbriqués dans une certaine mesure, M. Coris fait relever la participation au logiciel libre de l'« intérêt pour⁸⁰ » plutôt que de « l'intérêt à » sans que ces motivations soient mutuellement exclusives⁸¹.

Comme d'autres auteurs M. Coris distingue le Libre et l'*open source*. Ce dernier

rend possible l'introduction d'un « intérêt à » dominant, non seulement en ce qui concerne les développeurs bénévoles, mais surtout à travers l'introduction d'intérêts marchands⁸².

76. *Ibid.*, p. 499.

77. *Ibid.*, p. 499.

78. *Ibid.*, p. 499.

79. CORIS, *op. cit.*

80. *Ibid.*, p. 177.

81. *Ibid.*, p. 178.

82. *Ibid.*, p. 184.

L'autrice arrive à des conclusions similaires à ce qu'a montré S. Broca en affirmant une différence d'ordre politique plus que d'usage entre les deux communautés⁸³.

Mais les auteurs restent prudents sur la possibilité que le logiciel libre comme don puisse fournir une véritable alternative ou opposition au logiciel propriétaire et au capitalisme qu'il sert. Ainsi, J. T. Godbout s'interroge en fin d'article :

Plusieurs questions se posent concernant l'avenir du don comme principe de circulation dans le monde économique. Est-ce un modèle stable ? Comment va-t-il se transformer ? Est-ce un modèle fort ? Suffit-il d'une volonté politique pour assurer sa stabilité ? Va-t-il être récupéré, absorbé ? L'histoire montre la force de récupération du modèle marchand, du *self interest*⁸⁴.

De la même façon M. Coris s'interroge :

Les attraits des logiciels libres et *open source* peuvent-ils faire qu'à terme, la production de ces logiciels ne soit plus cantonnée aux communautés, mais que l'industrie se peuple de logiciels « à code source ouvert » ? Les acteurs marchands ne s'en saisiront pas pour des raisons éthiques ou simplement technique : quelle peut alors être la nature des intérêts stratégiques des firmes à jouer le jeu de l'hybridation de deux logiques productives, jusqu'à présent largement opposées⁸⁵ ?

Ces questionnements nous semblent d'autant plus pertinents que nous avons d'ores et déjà vu dans les chapitres précédents que le Libre comme don avait trouvé ses limites dans la dernière décennie, notamment avec l'avènement d'entreprises capables de capitaliser et de se développer, sans nécessairement valoriser la propriété intellectuelle. Ces développements montrent aussi les limites des généralisations en termes de communs informationnels ou communs de la connaissance, étant donné que les acteurs des logiciels disposent de modalités de valorisation différentes que les acteurs dans les biens symboliques. Ainsi, si un ensemble d'acteurs capitalistes du monde logiciel ont placé une partie du code de leurs programmes sous licence libre, on ne voit quasiment aucun modèle économique où les firmes capitalistes placent tout ou partie des biens symboliques sous licence libre. Ceci étant, la question du don, y compris dans le logiciel libre produit par des firmes capitalistes est discutable et il faut donc nous intéresser plus avant à l'intrication entre le don et le marchand sur Internet.

6.3.3 Don et échange marchand : une symbiose ?

Nous avons vu que le don, tel que conçu par les penseurs du MAUSS relevait d'un dépassement de l'utilitarisme et qu'il s'opposait à la société marchande capitaliste. Mais cette opposition a été remise en cause à de nombreuses reprises. Dans ces théories, Internet permettrait de dépasser cette opposition dialectique.

83. BROCA, *op. cit.*

84. GODBOUT, *op. cit.*, p. 500.

85. CORIS, *op. cit.*, p. 185.

G. Frosio développe cette idée dans son article : la connaissance a toujours été en tension entre une relation de don et un rapport marchand. L'auteur affirme que cette tension découle à la fois des besoins matériels des concepteurs et des conditions de reproduction des biens symboliques. Il argumente en faveur d'une extension du domaine public, eu égard à la tradition du don et à la tendance à la baisse du coût de reproduction, tout en proposant un rétablissement du mécène [*patron*]⁸⁶ à travers le *crowdfunding*. Pour justifier sa position, J. Baudrillard, un penseur élaborant notamment à partir des situationnistes, est abondamment cité. Au philosophe demandant si la société retournerait un jour à une ère de prodigalité⁸⁷, G. Frosio répond par l'imaginaire d'une reproduction gratuite sur Internet :

L'économie de la foule [*crowd society's economics*] de la production par les pairs fondée sur les communs s'adapte parfaitement à l'appel révolutionnaire de J. Baudrillard pour la « prodigalité » au-delà de l'économie de marché⁸⁸.

L'argumentation porte sur le fait qu'Internet est source d'affluence plutôt que de rareté, et que le coût marginal de reproduction tend vers zéro. Cette vision semble avoir les mêmes travers que les analyses du Libre occultant la dimension économique qui sous-tend Internet ou, pour le dire avec M. Pasquinelli, partage les croyances de ce que l'auteur nomme *freeculturalism* :

Les communs numériques sont devenus des pseudo-communs, un espace idéal, détaché de la base matérielle de la production, où la survaleur et l'exploitation sont vertueusement expurgées. En effet, « l'âge de la reproduction numérique » a accéléré tout à la fois les communs immatériels et la compétition plus largement⁸⁹.

Ce détachement d'un ensemble de réalités matérielles qui sous-tendent les échanges en apparence gratuits et les rapports de dons doit être réévalué, pour considérer les conditions du don dans un environnement marchand. La coexistence symbiotique du don avec la dimension économique est au centre d'une lecture courante des fonctionnements d'Internet,

86. FROSIO, *op. cit.*, p. 2039-2046.

87. G. Frosio cite J. Baudrillard :

Reviendrons-nous un jour, au-delà de l'économie du marché, à la prodigalité ? Au lieu de la prodigalité, nous avons la « consommation », la consommation forcée à perpétuité, sœur jumelle de la rareté. C'est la logique sociale qui a fait connaître aux primitifs la « première » (et la seule) société d'abondance. C'est notre logique sociale qui nous condamne à une pénurie luxueuse et spectaculaire.

J. BAUDRILLARD, *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Folio Essais 35, Paris : Gallimard, 2018, p. 92 cité par FROSIO, *op. cit.*, p. 2038.

88. *Ibid.*, p. 2038.

89. M. PASQUINELLI, *Animal spirits : a bestiary of the commons*, Studies in network cultures, Rotterdam : NAI, 2008, p. 15-16.

qui s'éloigne de M. Mauss et plus encore de l'analyse des auteurs du Mouvement anti-utilitariste en sciences sociales. On la retrouve de façon paradigmatique chez R. Barbrook, quand il affirme que « le Net existe comme une marchandise et comme cadeau⁹⁰ ». Il défend ainsi une vision du don comme intrinsèquement liée à la forme marchandise :

Contrairement à la vision éthique-esthétique de la Nouvelle Gauche, la marchandise-argent [*money-commodity*] et les relations de don ne sont pas seulement en conflit, mais elle coexistent en symbiose⁹¹.

L'auteur appelle à une collaboration entre l'économie du don et le capitalisme qui, selon lui, sont liés. R. Barbrook propose une lecture quasi naturaliste du don sur Internet : « Pour la plupart des gens, l'économie du don est simplement la meilleure méthode pour collaborer dans le cyberspace⁹² ».

Cette vision du don désintéressé, mais enchâssé dans l'économie, est l'idéologie qui sous-tend les formes de gratuité à but lucratif sur Internet et l'économie des plateformes que nous avons évoquées plus haut et s'éloignent d'une opposition à la marchandisation du monde. Cette tension trouve des échos dans les discussions sur la question de l'art et de l'argent : comment les productions symboliques peuvent-elle être à la fois un don et une marchandise ? À quel type de marchandise faisons-nous alors face ?

Pour mettre en perspective cette coexistence de la marchandise et du don, M. Wark propose un retour d'expérience dans *Copyright, Copyleft, Copygift* permettant de pondérer la critique du mélange entre le don et la forme commerciale qui vient d'être faite. Elle explique la position dans laquelle elle se trouve en tant qu'auteurice, entre une adhésion à l'idéologie du don et la critique de la propriété intellectuelle — au sein même de l'ouvrage⁹³ et la nécessité pour une auteurice, pour être lue, de se faire publier, si possible dans une maison d'édition suffisamment renommée pour que le livre soit reconnu, diffusé et lu. Prise dans cette contradiction, l'auteurice explique avoir concédé que son ouvrage ne soit pas sous licence libre, mais dans le même temps, explique l'avoir donné lors de rencontres, gardant la relation de don à l'échelle individuelle de la rencontre⁹⁴. Sans prétendre avoir développé la solution idéale, elle propose la façon dont elle a dépassé cette contradiction par ailleurs souvent ignorée de la pensée du don numérique, qui présuppose que l'information de qualité trouvera toujours son chemin vers le lecteur qu'elle intéresse, comme si Internet était un espace transparent, sans friction et méritocratique, en plus d'ignorer les enjeux en termes de réputation et de rémunération des auteurices et auteurs.

90. BARBROOK, *op. cit.*

91. *Ibid.*

92. *Ibid.*

93. L'auteurice parle ici de WARK, *op. cit.*

94. M. WARK, *Copyright, Copyleft, Copygift*, Online Open, 26 mar. 2007, URL : <https://onlineopen.org/copyright-copyleft-copygift> (visité le 02/09/2019).

La question de la symbiose entre l'univers marchand et l'acte de don est délicate. D'un côté, le *freectulturalism* dénoncé par M. Pasquinelli nous interroge sur le don comme une option qui soit autre chose qu'une fuite en avant vers plus d'accaparement des richesses par la machine — technique et sociale — que constitue le capitalisme. De l'autre, le don est perçu comme une échappatoire, ou une opposition à l'utilitarisme et à la marchandisation. Pour autant, il faut probablement dépasser l'échelle individuelle — où on trouve certainement du don pur, dans le domaine du logiciel libre ou d'autres communs informationnels comme *Wikipédia*, ou de la part de concepteurs divers sur Internet — pour mesurer la puissance d'accaparement du capitalisme, en particulier dans le domaine informationnel et plus encore des acteurs capitalistes du numérique (et notamment les RSN et les diverses plateformes). L'enjeu se déplace alors de la question du don à la question de la possibilité de conserver un espace non capitaliste dans les échanges culturels et informationnels notamment sur Internet.

Qu'en est-il quand le don est lui-même sous la forme d'argent ? Le don d'argent de multiples sources, organisé sur Internet, c'est-à-dire le *crowdfunding* est-il une forme de gratuité qui permet de dépasser l'utilitarisme, et d'ouvrir des territoires nouveaux de gratuité ?

6.3.4 *Crowdfunding*, don et gratuité

Les dons et contre-dons dont il est question diffèrent de ceux évoqués dans la sous-section précédente : il s'agit ici de dons matériels. Cette matérialité correspond aux besoins fondamentaux de l'artiste, et notamment ses besoins élémentaires. Les relations de don évoquées dans la section précédente, notamment quand elles désignent le Libre — que l'on parle ici de logiciel ou de biens symboliques — relèvent d'échanges immatériels. Si une production libre peut donner lieu à une rémunération sur d'autres chantiers ou par le biais de services associés, la relation idéalisée de dons / contre-dons décrite dans l'environnement numérique et en particulier par les auteurs cités dans le domaine du logiciel, ignore ces contraintes matérielles. Les relations de don et de contre-don étudiées par M. Mauss organisaient d'ailleurs des relations sociales, où le prestige prenait une place centrale. La question économique y était largement secondaire.

C'est le problème auquel s'attelle K. Veale, qui envisage les limites aux « récompenses intangibles » — l'autrice évoque plusieurs autres auteurs, qui font appel à l'éthique *hacker* pour montrer que la reconnaissance est tout ce que recherchent les personnes qui contribuent⁹⁵. Pour autant, K. Veale envisage la possibilité d'un contre-don tangible (et en l'occurrence monétaire) comme réponse au don dans le domaine immatériel. C'est en ce sens qu'elle choisit de lire la « symbiose » entre l'économie du don et l'économie marchande

95. K. VEALE, « Internet gift economies : Voluntary payment schemes as tangible reciprocity », dans : *First Monday* Vol. 8. n°12 (1^{er} déc. 2003).

chez R. Barbrook⁹⁶. Elle développe ensuite des mécanismes de contre-don monétaires, sous la forme de pourboires [*tip*], de listes d'achats ou de publications des productions par paliers. Tous ces développements — associés à des services ou des protocoles existants en 2003, date de publication de l'article — ont trouvé des incarnations dans les services de *crowdfunding* qui se sont multipliés en 2009 avec l'ascension de *Kickstarter*[†]. Ces services proposent pour la plupart d'entre eux de mettre en place une page *web* pour y afficher les informations relatives à une collecte de fonds, proposer des contreparties au don, en plus de la réalisation que ceux-ci servent à financer⁹⁷.

Le terme *crowdfunding* apparaît peu après celui de *crowdsourcing*. Ce dernier, connotation de *crowd* [la foule] et de *outsourcing* [délocalisation], semble trouver son origine dans un article de J. Howe en 2006 dans le magazine *Wired*. Dans cet article l'auteur explore les différentes formes de mise au travail de la foule. Dès la naissance du terme, il compare le *crowdsourcing* à la délocalisation et commence sa présentation par des alternatives « amateur » — et fort mal payées — aux banques d'images professionnelles :

Le travail n'est pas toujours gratuit, mais il coûte beaucoup moins que de payer des employés traditionnels. Ce n'est pas la délocalisation [*outsourcing*]; c'est le *crowdsourcing*⁹⁸.

Cette pratique consiste donc à déléguer à un grand nombre de personnes des tâches fastidieuses que les machines n'arrivent pas — encore — à faire ou pour lesquelles les ressources à investir seraient trop grandes. L'addition des contributions, aussi appelé micro-travail, peut représenter des milliers ou millions d'heures dans certains cas. La dimension ludique, la pertinence scientifique ou une rémunération à la tâche peuvent être incitatifs pour certains contributeurs. Mais la première raison du *crowdsourcing*, comme son nom l'indique est une diminution des coûts. L'auteur insiste ensuite sur la quantité de travail fournie pour peu d'argent. Le *crowdsourcing* organise donc les contributions volontaires et est analysé comme du *digital labor* comme nous l'avons déjà évoqué au chapitre précédent⁹⁹.

96. *Ibid.*

97. Ces contreparties vont des produits dérivés à des rencontres avec les personnes impliquées dans le projet. Quand le financement sert à amorcer la production de biens, certaines contreparties relèvent plus du pré-achat. Il existe aussi d'autres formes de *crowdfunding* — elles sont nombreuses, nous ne listons ci-après que celles les plus fréquemment rencontrées pour le financement de biens symboliques — telle que la prise de part dans une co-production (le risque est alors partagé entre les participants co-producteurs) ou des systèmes de prêts (dont les sommes peuvent être ensuite attribuées à de la production) avec intérêts.

98. HOWE, *op. cit.*

99. Voir 5.1.2 p. 214.

Le terme a rapidement servi de base pour un autre terme sur lequel nous souhaiterions nous arrêter plus longuement, celui de *crowdfunding*. Le terme apparaît en 2006 sur le blog d'un entrepreneur (M. Sullivan) qui essayait de définir au mieux ce qu'il était en train de faire avec son service (*Fundavlog*[†], fermé depuis¹⁰⁰). Si on peut faire remonter le *crowdfunding* aux souscriptions du XVIII^e siècle, sa version contemporaine, organisée sur Internet, remonte à 2001 avec l'ouverture d'*ArtistShare*[†]. Des plateformes de *crowdfunding* commencent à se multiplier et à être connues du public en 2009 avec l'essor de *Kickstarter*. Une définition du *crowdfunding* est proposée par J. T. Matthews, V. Rouzé et J. Vachet :

Le *crowdfunding* (littéralement financement par la foule) est une technique de financement de projets (culturels, humanitaires, entrepreneuriaux...) permettant de solliciter via Internet des milliers de personnes afin de réunir les capitaux nécessaires à la phase d'amorçage du projet¹⁰¹.

Cette définition rappelle les éléments essentiels : le *crowdfunding* passe par Internet, fait appel à un nombre conséquent de personnes et permet de financer des projets, notamment artistiques. Il faudrait ajouter qu'une part très largement majoritaire du *crowdfunding* passe par des plateformes qui, au-delà de fournir une solution technique clé en main¹⁰², agissent comme un intermédiaire de confiance pour les personnes souhaitant donner, prêter, ou investir dans le projet¹⁰³.

Le *crowdfunding*, quel que soit le rôle actuel des plateformes s'inscrit dans une histoire qui s'écrit en tension entre le financement et l'indépendance, entre la commande et la liberté artistique. Dans son texte déjà évoqué plus haut, G. Frosio propose d'envisager le retour des mécènes, en lieu et place du marché, comme mode de circulation et d'échange de l'art. D'après l'auteur, si le don était la norme à l'antiquité, le mécène [*patron*] donnait lui-aussi en retour¹⁰⁴. L'évolution majeure de ce point de vue, à la Renaissance, a été le détachement de l'artiste des élites (religieuses et politiques), donnant lieu à un renforcement

100. On peut trouver une archive de son post sur le blog de *Fundavlog* ici : M. SULLIVAN, *Crowdfunding* [Archive], <http://fundavlog.com/>, 12 août 2006, URL : <https://web.archive.org/web/20070224191008/http://fundavlog.com/community/index.php?op=ViewArticle&articleId=9&blogId=1> (visité le 09/09/2019).

101. MATTHEWS, ROUZÉ et VACHET, *op. cit.*, p. 9.

102. En général, une page de présentation de la page, un système de paiement — immédiat ou différé si un palier est atteint — mais aussi une intrication toujours plus grande avec les réseaux sociaux ainsi qu'un outil de blog, permettant de tenir au courant les personnes durant la campagne de dons et ensuite.

103. Malgré tout, les plateformes ne garantissent pas que les personnes financées réalisent ce qu'elles se sont engagées à faire, ni même qu'elles assurent les autres contreparties proposées. Par exemple *Kickstarter* affiche un message rappelant que la plateforme se dégage de toute responsabilité quant à la réussite du projet sur la page permettant de soutenir. Elle renvoie vers une page qui détaille :

Les créateurs sont responsables de leurs projets. Lorsque vous décidez de soutenir un projet, vous faites confiance à son créateur. [...] Si vous ne connaissez pas l'auteur du projet, personnellement ou de réputation, faites quelques recherches. [...] [N]otre rôle n'est pas de résoudre les conflits entre contributeurs et créateurs, et nous ne proposons aucun remboursement : les contributeurs décident seuls de financer, ou non, les projets.

Voir KICKSTARTER, *Confiance et sécurité*, URL : <https://www.kickstarter.com/trust> (visité le 09/09/2019).

104. Le don recouvrait l'ensemble de ce qui était nécessaire à la bonne de vie du poète.

des logiques de marché, avec l'apparition de l'amateur d'art. Aux mécènes, parfois « trop invasifs et exclusifs¹⁰⁵ », s'oppose le marché et l'indépendance, même si le don reste encore la norme. L'auteur nous explique que l'impression mécanisée, c'est-à-dire l'évolution technique, a permis d'aider à normaliser le marché, étant donné que la reproduction des biens — des marchandises — ne demandait plus autant d'efforts. Les Lumières finissent d'affaiblir la relation du mécénat, en valorisant les institutions — pourtant créées par le pouvoir — telles que l'Académie Française¹⁰⁶.

Cette brève synthèse d'une histoire tumultueuse du mécénat comme relation de don et de la tension entre le marché et le don dans l'art se retrouve dans un article de M. Hénaff, pourtant porté sur la position de l'enseignant entre le don (de son savoir) et sa rémunération (pour son travail). L'auteur revient sur l'histoire des honoraires, en lieu et place des salaires, pour certaines professions libérales, dont les métiers de l'art. Les honoraires ne peuvent être réduits à un salaire :

Ces métiers sont d'abord des activités supposant une compétence et agissant sur les destinataires d'une manière particulière : par des effets sur leurs esprits, sur leur santé, ou sur leurs relations aux autres. Elles ne produisent pas des biens comme le sont par exemple des céréales, des vêtements, des meubles. Quant aux œuvres visibles ou audibles que produisent les artistes, ce ne sont pas des biens utiles mais des biens de prestige ou de jouissance désintéressée¹⁰⁷.

Cette conception de l'artiste (et des autres professions libérales) le place sur un piédestal, qui justifie les honoraires : « En le payant, on sait qu'on n'achète pas un produit : on honore ce qui, dans le poème, la pièce de musique, [...] vient de plus loin ou plus haut que leurs auteurs¹⁰⁸ ». Dans les deux cas, il semble que la réduction à la seule marchandise pose problème, sans que jamais cette option fût écartée. Il y a donc une relation marchande sans marchandise, une marchandise qui ne serait pas soumise, au même titre que les autres, aux règles du commerce¹⁰⁹. M. Hénaff dépasse la tension entre le don et le salaire de l'enseignant, en expliquant que l'enseignant travaille — et justifie ainsi son salaire — mais qu'il produit quelque chose de plus, notamment dans la relation aux élèves — qui relève du don. Dans les deux cas, il est donc fait appel à un supplément d'âme, une forme transcendantale qui justifie le don et le contre-don, dont la justification pourrait être questionnée, notamment au vu de la grande étendue des objets du don dans les travaux du MAUSS qui dépassent largement les seules transmissions symboliques.

105. FROSIO, *op. cit.*, p. 2007.

106. *Ibid.*, p. 2010.

107. M. HÉNAFF, « Salaire, justice et don. », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (1^{er} déc. 2010), p. 220.

108. *Ibid.*, p. 220.

109. Cette exception se retrouve dans le combat pour l'exception culturelle, dont la France tente régulièrement de défendre l'existence, notamment au sein des négociations internationales relatives au commerce (dans le cadre de l'OMC ou des accords bilatéraux).

Le *crowdfunding* fait appel à la foule de façon très structurée. Ainsi, les plateformes incitent à organiser la collecte selon trois cercles représentés concentriques et croissants : les proches, les amis des proches et le public au sens large¹¹⁰. J. T. Matthews, V. Rouzé et J. Vachet notent que, dans le domaine artistique, ce sont essentiellement les deux premiers cercles qui sont effectivement mobilisés.

Comme le format de la page est sérialisé, sur chaque plateforme de *crowdfunding* de façon assez similaire, un certain nombre d'attendus plus ou moins implicites conditionnent la réussite de la levée de fonds : le projet doit être présenté clairement, une vidéo de qualité correcte est souvent nécessaire, les contreparties doivent exister, être proportionnées aux dons, attractives. Surtout, il faut faire « vivre » la campagne, souvent limitée dans le temps. Ainsi le porteur du *crowdfunding* doit-il être en mesure de faire la promotion (et les supports de promotion) qui dépassent largement les compétences requises pour son activité première, celle qu'il tente de financer. On est typiquement dans la pluri-activité et la pluri-compétence que plusieurs études ont mises en évidence ces dernières années sur les travailleurs « créatifs » et artistiques¹¹¹.

Il convient de se demander avec les auteurs, si le *crowdfunding* (et pour eux, le *crowdsourcing* également) relèvent d'un processus qui permet d'échapper aux logiques industrielles ou si, au contraire, elles les renforcent. Car si les plateformes mobilisent le discours du don/contre-don et celui des communautés, pour promouvoir une plus grande diversité parmi les acteurs culturels, la mise en œuvre de ces nouveaux intermédiaires financiers est-elle aussi hautement industrialisée J. T. Matthews, V. Rouzé et J. Vachet s'interrogent :

Le *crowdfunding* et le *crowdsourcing* culturels — quasi unanimement salués comme facteurs d'*empowerment* — c'est-à-dire de prise de pouvoir par l'utilisateur — pourraient-ils *in fine* s'avérer être le Cheval de Troie de formes d'industrialisation accrue¹¹² ?

Les auteurs tendent vers une réponse affirmative, en avançant quatre facteurs :

- Le *crowdfunding* et le *crowdsourcing* contribuent à une financiarisation accrue des secteurs culturels et artistiques ;
- Les plateformes contribuent à la réorganisation des filières jusqu'alors peu industrialisées ;

110. MATTHEWS, ROUZÉ et VACHET, *op. cit.*, p. 38-39.

111. Ce sujet est abordé dans G. LOVINK et N. ROSSITER, (dir.), *MyCreativity reader : a critique of creative industries*, Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2007 ; A. ROSS, « Precarious labour in the field of art », dans : *OnCurating.org* n°16 (2013), sous la dir. de ZORAN ERIC et S. VUKOVIĆ. Il est particulièrement développé dans M.-C. BUREAU, M. PERRENOUD et R. SHAPIRO, (dir.), *L'artiste pluriel. Démultiplier l'activité pour vivre de son art*, Le regard sociologique, Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion, 2009 ; P.-M. MENGER, *La Profession de comédien : Formations, activités et carrières dans la démultiplication de soi*, Paris : La Documentation Française, 11 déc. 1997.

112. MATTHEWS, ROUZÉ et VACHET, *op. cit.*, p. 31.

- Les plateformes se présentent comme une alternative à l'État, sa bureaucratie et participent de la montée en puissance des industries créatives¹¹³ ;
- Ces plateformes portent, par leur simple existence, le modèle du « travailleur créatif — autonome, responsable et fondamentalement calculateur¹¹⁴ ».

Ainsi, les plateformes de *crowdfunding* proposent une alternative aux ICC « traditionnelles », dans le sens où elles sont « vécues majoritairement de manière enthousiaste dans les phases de lancement¹¹⁵ » par des acteurs qui peuvent financer leurs activités sans dépendre des *gatekeepers* traditionnels. Pour autant, ces services s'illustrent aussi par « l'opacité de la gestion financière ou des choix éditoriaux opérés¹¹⁶ ».

Il faut évidemment mentionner le fait que ces nouveaux intermédiaires financent leur activité par un prélèvement sur les levées de fonds réussies¹¹⁷, qui s'additionnent aux frais bancaires.

Ici encore, les plateformes de *crowdfunding* sont des intermédiaires qui relèvent plus d'un rôle de *gateowner* que de celui d'un *gatekeeper* : tout le monde peut s'organiser pour faire une levée de fonds grâce à leurs outils, sans discrimination d'aucune sorte à l'entrée (faisabilité, compétence, qualité artistique etc.), sans garantie de succès, mais chaque porteur assume les risques seul, la plateforme ne se positionnant qu'en intermédiaire dans le processus. L'importance de la transformation industrielle induite est à l'endroit de l'intermédiaire de financement. À la figure de l'éditeur, dont le rôle est d'adjoindre un choix artistique à un financement, se substitue un acteur supposément neutre, qui ne propose pas ouvertement d'éditorialisation — ou algorithmique pour qu'elle reste « objective¹¹⁸ » — et délègue encore une fois les tâches d'édition et de diffusion aux concepteurs.

La plateforme de *crowdfunding* est un véritable *gateowner* : elle se présentant comme une simplification face à l'arbitraire de l'éditeur ou du financement public, ce type de plateformes reporte en réalité certaines tâches de l'éditeur vers la foule, c'est-à-dire les consommateurs *et* mécènes : sélection des projets intéressants, puis financement de ces projets. Les dissymétries de capital attentionnel engendrent des inégalités de visibilité des projets. À l'exception de certains rares projets mis en avant sur les plateformes (parce qu'ils sont très financés, parce qu'ils sont près du but, ou par choix éditorial de la plateforme), l'ensemble des projets sont perdus dans la masse. Les projets lancés ou soutenus par des entreprises ou des « influenceurs » capables de mobiliser un grand nombre de personnes ont plus de chances d'atteindre une masse critique suffisante pour financer leurs

113. Voir 4.2.4 p. 191.

114. MATTHEWS, ROUZÉ et VACHET, *op. cit.*, p. 32-33.

115. *Ibid.*, p. 44.

116. *Ibid.*, p. 44.

117. Certaines plateformes conditionnent la possibilité de garder les fonds pour les porteurs de projet au fait d'atteindre un objectif. D'autres permettent, à l'issue du temps déterminé de la campagne, de garder l'ensemble des fonds levés, quel que soit le montant.

118. Sur l'objectivité algorithmique, voir 5.1.3 p. 218.

projets. Par ailleurs, la standardisation de fait des présentations de projets par les plateformes — par la présentation générique et sérielle des pages, mais aussi par les attendus implicites ou explicites pour une bonne campagne de levée de fonds — peut contribuer à l’industrialisation de tâches encore peu industrialisées. Il est en outre parfois utilisé par les ICC directement pour s’assurer de la rentabilité économique d’une activité qui lui incombe, comme la réédition¹¹⁹, ou pour renforcer la popularité d’un lancement — plus encore que d’en assurer le financement¹²⁰.

Pour autant, ce type de financement par la foule, porte l’ambiguïté régulièrement associée aux potentiels d’Internet. Le *crowdfunding* est utilisé par des concepteurs de biens symboliques qui y trouvent des moyens de leur autonomie, ou dans le cas de communs, où des projets artistiques existent et persistent par des financements ponctuels ou réguliers, que l’on peut effectivement associer à une relation de don/contre-don, étant donné que chaque partie est libre et n’a d’obligation que sociale. Le *crowdfunding*, parfois même organisé hors des nouvelles plateformes qui y sont dédiées, porte une possible émancipation.

La relation de don/contre-don relève parfois plus du spectacle du don que du don lui-même. Le don comme gratuité relève donc d’une volonté de partage, dont nous avons vu dans les chapitres précédents, qu’elle fait l’objet d’un accaparement qui en nie la dimension sociale. Le contre-don monétaire répond au don, et produit une sorte de communauté fluide, celle des financeurs (parfois appelés *backers* — ou plus simplement, des mécènes). Il semble complexe d’assimiler le *crowdfunding* à une relation de don/contre-don si ce qui est financé n’a pas vocation à dépasser la communauté des *backers*. Autrement dit, si avatar numérique il y a, le placer sous une licence libre permettrait de s’extraire d’une relation plus proche d’un pré-achat ou de mécénat. On serait alors dans un rapport ou celui qui produit donne et reçoit, et pas forcément aux mêmes personnes.

Cette communauté des *backers* est souvent associée à un artiste plutôt qu’à un collectif, et pose des questions quant à son autonomie : sera-t-il financé s’il travaille sur un autre genre artistique, si ses projets futurs font l’objet de publications moins fréquentes, mais aussi moins populaires ? Comment ce mode de financement s’articule-t-il avec le salaire et la protection normalement socialisées (retraite, maladie, maternité, etc.). Le don financier peut permettre de répondre à des besoins de financements, notamment pour des communs ayant besoin de capitaliser pour se développer, réaliser des investissements, voire constituer une communauté autour d’une ressource nouvelle.

Il est aussi à noter que ces dernières années, les plateformes ont eu une tendance à internaliser ces outils pour certaines d’entre elles, notamment dans le *streaming* vidéo en direct. Certaines permettent en effet de verser de l’argent aux concepteurs, via l’« abonnement » ou le don ponctuel sur *Twitch*[†] et uniquement le don ponctuel sur *Youtube*. Dans

119. S. FANEN, « Universal Music invente le crowdfoutage de gueule », dans : *Libération.fr* (15 juil. 2013).

120. « Crowdfunding », dans : B. WARF, *The SAGE Encyclopedia of the Internet*, Thousand Oaks : SAGE Publications, 2018.

les deux cas, en internalisant le dispositif, ces plateformes empêchent qu'un autre *gateowner* puisse interférer, maximisent les profits (puisqu'ils perçoivent un pourcentage), et maintiennent également, particulièrement dans le cas de *Twitch*, une dépendance multiple à la structure : parce que les spectateurs y sont, mais aussi le dispositif de financement régulier.

Le *crowdfunding* entre-t-il alors dans une logique de don contre-don ? Il est possible que dans certains cas, un don financier puisse venir honorer le travail intellectuel fourni, ou mécéner une production artistique, notamment. Mais les plateformes qui se comportent en *gateowners*, profitent de la générosité et l'organisent. Face aux aléas des subventions, des refus d'éditeurs, le *crowdfunding* peut sembler offrir une source de financement renouvelé pour les concepteurs en manque de financements. Mais ces plateformes déportent surtout le risque vers les utilisateurs (concepteurs et *backers* et générant une charge supplémentaire de travail (pour le concepteur qui doit organiser la collecte, la communication, les produits dérivés) et financière (puisque la plateforme de *crowdfunding* se paye en prélevant un pourcentage des financements reçus dans les campagnes). Reste aussi que le *crowdfunding* ne doit pas se substituer à l'État et servir à accompagner ou renforcer le désengagement public¹²¹, dans la mesure où la décision de financer ou non un projet (dont le poids dépend dans le *crowdfunding* de la capacité à investir, c'est-à-dire du capital) ne doit pas se substituer à des décisions collectives et démocratiques organisées par l'État, ou non. La gratuité est aussi une modalité d'action qui dépasse la dimension du don ou la lucrativité déguisée à l'échelle de la société. Elle fait en effet partie des répertoires d'action de la puissance publique.

6.4 Gratuité, public et commun

6.4.1 Services publics et communs

Dans la logique de la gratuité des services publics, l'intérêt général peut justifier la gratuité. Du point de vue des économistes néolibéraux, l'intervention de l'État est contrainte par le marché (dans la mesure où chaque intervention doit avoir une justification envers le marché). D. Demazière, F. Horn et M. Zune listent les justifications possibles à l'action de l'État dans cette idéologie.

Vient en premier l'efficacité économique, notamment pour ce que les auteurs décrivent comme des biens collectifs purs. Ces biens se rapprochent de ce que nous avons nommé Biens publics (non rivaux, non excluables) dans notre tableau 1.1¹²², si ce n'est que les auteurs précisent en plus qu'ils sont indivisibles (leur coût ne dépend pas du nombre d'utilisateurs). L'exemple donné est celui du phare, qui fonctionne quel que soit le nombre

121. C. PALUSINSKI, *Le crowdfunding*, Que sais-je ?, Presses universitaires de France, 2018, p. 107.

122. Voir tableau « Répartition des destinations par la nature des biens » en 1.1 p. 46.

de bateaux en activité sur la mer. C'est le seul cas où les économistes classiques considèrent l'action publique comme plus efficace économiquement. C'est aussi le type de cas où la création, de rareté, même artificielle, est rigoureusement impossible c'est-à-dire où les fondements de l'économie politique classique — dédiée la gestion des biens rares — s'avère inopérante. La justice sociale est une deuxième justification possible : c'est le sens des services publics que d'assurer à tous, sans condition de revenu, un certain nombre de circonstances minimales pour une vie décente. La définition de ce qui relève de la justice sociale ou d'une concurrence déloyale au marché parmi ces services publics est l'objet de nombreux débats. La volonté de puissance politique est une autre justification possible : selon les auteurs, cette volonté relève d'un intérêt considéré supérieur par l'État, ou d'une accumulation de pouvoir pour les décideurs politiques¹²³.

Si la délégation à l'État dans le premier cas ne pose que rarement question, du fait de la difficulté à commercialiser ce type de services, il en va autrement de la deuxième catégorie, qui fait l'objet d'un combat entre les partisans d'un marché privatisé et ceux d'une extension du domaine de la gratuité. Dans le domaine des biens symboliques, il semble acquis que les marchés fonctionnels (biens reproductibles, marché de l'art) bénéficient, dans une moindre mesure, d'interventions étatiques — quoique non négligeables — tandis que les marchés ne pouvant parvenir à un équilibre font l'objet de subventions conséquentes (les arts du spectacle, notamment¹²⁴).

Mais les politiques publiques — et la gratuité qu'elles mettent en place — ne peuvent dépendre uniquement de l'opportunité de marché. La gratuité, telle que permise par l'intervention de l'État, relève de la reconnaissance de nouveaux droits pour les citoyens, selon J.-L. Sagot-Duvaurox, qui défend que ces nouveaux droits sont des acquis sur lesquels il est ensuite plus difficile de revenir. Selon l'auteur, la gratuité pose un front qui s'oppose à la marchandisation de toute chose et à l'équivalence généralisée qu'impose le règne de la marchandise. La gratuité ne remet pas en cause le coût (l'école est gratuite, bien qu'elle ait un coût), mais bien le prix. L'auteur envisage la gratuité comme un objectif politique

123. DEMAZIÈRE, HORN et ZUNE, *op. cit.*

124. Pour une analyse économique du spectacle vivant, l'étude faisant date est *Performing arts* de W. J. Baumol et W. G. Bowen. Pour en résumer sommairement le propos, les auteurs cherchent à expliquer les faillites successives à *Broadway* et montrent qu'il existe un effet de ciseau produit par l'inflation et l'augmentation constante de la masse salariale, sans possibilité de faire des gains de productivité (ou minimes), comme dans le reste de l'économie. L'effet de ciseau vient de l'inélasticité des prix, qui ne peuvent pas augmenter au même rythme que les coûts. Le public jugeant certains tarifs inacceptables, le décalage entre les produits et les charges se creuse, conditionnant de fait l'avenir du spectacle vivant à l'intervention publique. Pour une analyse de ce travail, voir notamment J. HEILBRUN, « Baumol's cost disease », dans : *A handbook of cultural economics*, sous la dir. de R. TOWSE, Cheltenham : Elgar, 2003 ou en français I. BARBÉRIS et M. POIRSON, *Économie du spectacle vivant*, Que sais-je ?, Presses universitaires de France, 2013, p. 62-82.

dans la lutte contre un État toujours plus libéral. Il tente de justifier en quoi la gratuité ainsi instituée ne signifie pas un recours généralisé à la centralisation et évoque le commun mais dans le sens d'un intérêt commun, qui nous apparaît relever de l'intérêt général, ou de celui de public (notamment quand il évoque la nécessité d'un espace commun).

J.-L. Sagot-Duvaurox présente aussi d'autres formes de gratuités, qu'il appelle de « gratuités partielles », dans lesquelles les prix ne correspondent en rien aux coûts. On peut par exemple citer l'opéra, dont les revenus de billetterie — en France tout au moins — sont grandement inférieurs au coût réel de fonctionnement et de représentation rapportés à la place¹²⁵. La gratuité étatique (totale ou partielle) offre donc la chance de rendre possible la production (comme l'opéra) ou en en permettant l'accès (comme dans le cas des musées gratuits).

Cette gratuité est financée par l'impôt, ce qui a pu provoquer des débats sur la légitimité de cette gratuité et d'un financement par l'impôt d'un accès gratuit qui pourrait *a priori* bénéficier majoritairement aux classes supérieures. Pourtant, les études semblent converger vers le fait que la gratuité totale dans les musées a eu un effet plus important que le seul effet d'aubaine pour les plus aisés et fasse venir les classes populaires — en nombre et en proportion supérieurs¹²⁶. La puissance publique peut donc mobiliser la gratuité pour agir en termes de justice sociale.

Ainsi, la gratuité vient garantir un accès à certains droits pour toutes et tous. Ici aussi, la gratuité n'est évidemment pas sans coût. Dans le domaine de la culture, il peut s'agir de gratuités totales (art dans l'espace public, infrastructures, politiques tarifaires) ou partielles (financement de la création, de la diffusion, politiques tarifaires). Mais si la gratuité totale ou partielle est une modalité de son action, elle ne permet pas de circonvenir au biais d'une forte hiérarchisation des pratiques culturelles : quelles pratiques sont gratuites ? Comment déterminer qui bénéficie de gratuités partielles et qui doit s'en tenir au seul marché ? La subvention interroge l'autonomie des productions¹²⁷. Nous souhaitons donc explorer les modalités selon lesquelles la force publique peut continuer à financer des gratuités sans nécessairement imposer des pratiques artistiques et culturelles.

125. L'opéra est un exemple paradigmatique du fait des coûts conséquents imposés par la forme (orchestre, solistes, chœurs) mais la gratuité partielle permet l'existence d'une grande partie du spectacle vivant.

126. Voir par exemple J. EIDELMAN et B. CÉROUX, « La gratuité dans les musées et monuments en France : quelques indicateurs de mobilisation des visiteurs », dans : *Culture études* Vol. 2. n°2 (2009) ; S. GRELET, « Musées : la gratuité, pour quel peuple ? », dans : *Vacarme* n°50 (2010).

127. Les déclarations de ministres et parlementaires consécutives au discours de la réalisatrice qui a reçu la Palme d'or du Festival de Cannes en 2023 le rappellent.

6.4.2 L'État au-delà de la gratuité ?

Une des modalités de contribution de l'État (qui dépasse le cadre de la gratuité) est probablement ce que plusieurs chercheurs ont appelé les partenariats public-commun (PPC)^{*128}. K. Milburn et B. Russell prennent l'exemple britannique où ils montrent que l'État a failli à sa mission de service public en embrassant l'idéologie néolibérale. Les auteurs développent un argumentaire relatif à la vision de la société — au-delà de l'économie — que porte le néolibéralisme et cherchent une définition de la liberté [*freedom*] qui ne soit pas chargée de l'idéologie néolibérale, c'est-à-dire porteuse d'une défiance vis-à-vis de la force publique¹²⁹. Les auteurs plaident pour un passage au commun [*commoning*] de nos institutions¹³⁰.

Cela ne signifie pas laisser la main au secteur privé, mais plutôt développer des formes distribuées de gouvernance au moyen desquelles les gens sont fondamentalement plus proches des décisions qui leur importent. Nous défendons qu'il s'agit du projet politique des communs, dans lequel « le projet politique d'instituer le commun [...] prend ces fausses alternatives à revers — ni privé ni public, ni capitaliste ni socialiste — et ouvre un nouvel espace pour la politique »¹³¹.

Les auteurs développent l'exemple d'une coopérative mise en place dans une petite ville allemande, Wolfhagen. Au sein de la coopérative, « la propriété et la décision de l'infrastructure sont distribuées » aux habitants qui sont aussi actionnaires, et « la municipalité [agit] comme un partenaire, ce qui garantit l'aspect collectif de la décision et de la participation sur les actifs et les surplus¹³² ». Les auteurs distinguent ce type d'organisation d'autres, que nous pourrions englober sous le terme de « participatives », dans la mesure où il ne s'agit pas de faire redescendre la décision, mais de la faire sortir de la collectivité : « les habitants ne sont plus réduits à des consommateurs [...] ou à des électeurs [...], mais prennent part collectivement à la prise de décision¹³³ ». Les communs, dans les travaux d'E. Ostrom, requièrent une légitimation des règles locales de la part des collectivités. Dans un PPC, la collectivité ne valide pas seulement la légitimité du commun, elle en affirme la primauté et la centralité pour garantir le service public. Le PPC repose sur la confiance dans la capacité, de la part d'un ensemble d'habitants auto-organisés et auto-gouvernés, à gérer un service public. Pour assurer une participation ouverte à tous à la gouvernance et dans la prise de décisions, il est indispensable de rappeler l'importance

128. H. DEFALVARD, « Des communs sociaux à la société du commun », dans : *RECMA* n°345 (1^{er} nov. 2017) ; K. MILBURN et B. RUSSELL, « What can an institution do ? Towards Public-Common partnerships and a new common-sense », dans : *Renewal : A journal of social democracy* Vol. 26 (7 nov. 2018).

129. Dans le néolibéralisme, le mieux vient souvent avec moins d'État, ou avec un État qui se comporte toujours plus comme le marché.

130. MILBURN et RUSSELL, *op. cit.*

131. *ibid.* citant M. HARDT et A. NEGRI, *Commonwealth*, trad. par E. BOYER, Paris : Gallimard, 2013, p. 13.

132. MILBURN et RUSSELL, *op. cit.*

133. *Ibid.*

pour le commun de se structurer autour des droits humains¹³⁴. En effet, on ne peut que difficilement concevoir un service public qui n'aurait pas comme objectif premier de respecter les droits de toutes et de tous¹³⁵. Dans le cas du PPC, il est inconcevable que le service public se restreigne à une caste, une classe sociale ou tout autre sous-ensemble de la population. Dans le domaine des communs culturels, un PPC devrait donc certainement articuler les politiques culturelles avec les droits culturels.

La gratuité publique n'est donc pas à confondre avec les communs culturels. Les politiques publiques de la culture peuvent avoir des objectifs différents (soutien aux artistes, démocratisation ou démocratie culturelle¹³⁶, prestige ou rayonnement — du territoire, de la collectivité ou des élus). Ces politiques ont — au moins en théorie — une portée d'intérêt général. L'état joue aussi un rôle, au-delà des gratuités partielles ou totales, dans sa dimension de législateur : il régit par exemple le droit d'auteur, ses modalités d'application, ses exceptions, mais aussi règlemente sur les clés de perception et de répartition des droits d'auteur (et droits voisins). L'état intervient donc à la fois dans la production, la circulation et la consommation.

Il y a là une forme de contradiction interne, ou une tension que les communs culturels auront à résoudre dans le cadre de PPC, parce que le commun a une dimension oppositionnelle et un objectif d'auto-organisation, c'est-à-dire une visée auto-instituante¹³⁷ : ces objectifs ne peuvent pas nécessairement être réalisés par l'État, mais ce dernier peut se retrouver en position de faciliter, d'empêcher ou de collaborer.

Nous avons assisté récemment à l'adoption de textes législatifs, comme ceux visant à faciliter la prise en compte des droits culturels (dans le cadre de la loi n° 2015-991 du 7 août 2015 portant sur la nouvelle organisation territoriale de la République (dite loi NOTRe) dont l'article 103 stipule :

La responsabilité en matière culturelle est exercée conjointement par les collectivités territoriales et l'État dans le respect des droits culturels énoncés par la convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles du 20 octobre 2005¹³⁸.

Par ce texte, le législateur rappelle que les collectivités et l'État sont porteurs de la « responsabilité » en matière culturelle, mais introduit surtout une référence aux droits culturels dans un texte législatif — ce qui n'est pas sans interroger les collectivités et l'État quant à la mise en application de ces dispositions. La prise en compte des droits culturels ouvre cependant la porte à des PPC dans le domaine culturel — entendu ici nécessairement au sens plus large que les seuls biens symboliques.

134. Voir 1.2.3 p. 68.

135. S'il n'est pas respectueux des droits de chacun, il perd alors son caractère de service *public*.

136. Pour une approche historique des différents temps de la politique culturelle depuis son « invention », voir P. URFALINO, *L'invention de la politique culturelle*, Pluriel, Paris : Fayard, 2013.

137. Comme nous l'avons vu en 1.3.2 p. 75.

138. *Loi n° 2015-991 du 7 août 2015 portant nouvelle organisation territoriale de la République (JORF n°0182 du 8 août 2015)*, 7 août 2015.

H. Defalvard intègre le PPC au sein d'une société des communs, qui dépasse la seule action de l'État et fait écho à la structuration présente du milieu artistique et culturel en France. En effet, l'auteur travaille sur quatre formes productives (les entreprises capitalistes, les entreprises et administrations publiques, les organisations de l'ESS¹³⁹ et les entreprises individuelles ou familiales). Après avoir observé que les communs existent aujourd'hui « à la marge du bloc néolibéral », il cherche, pour chacune de ces formes productives, à déterminer les modes de régulations souhaitables « à même de fonder une alternative à la société néolibérale par l'institution du commun¹⁴⁰ ». Selon H. Defalvard, en effet, il faut dépasser « l'erreur de Gide et de sa "République coopérative" » qui « ne sont pas une alternative macro-institutionnelle qui exige leur pleine inscription dans un projet politique alternatif¹⁴¹ ». Il souhaite donc emmener les entreprises capitalistes vers un « état communal » (les entreprises seraient alors gérées par les comités d'entreprises), et l'ESS vers une dimension non marchande et vers le commun :

On peut attendre de l'émergence d'un bloc communal dominant, d'une part, l'évolution de l'ESS financiarisée vers une ESS marchande davantage tournée vers les territoires et, d'autre part, une ESS non marchande qui, en perdant sa dépendance à l'État néolibéral, pourra mieux faire reconnaître ses missions d'intérêt public sur les territoires¹⁴².

H. Defalvard développe dans cet article une vision macro-institutionnelle d'une société organisée autour des communs, qui a pour intérêt non-négligeable de ne pas se situer dans une réfutation de l'État et du marché, mais dans une forme de complémentarité et d'une forme de subordination de la puissance publique au public. Il ne s'agit ni d'un idéal libéral organisé autour d'un libre marché, ni d'une centralisation de l'État, puisque celui-ci tend à confier une partie de ses missions aux communs via des PPC. Du point de vue des communs culturels, cette perspective permet d'entrevoir des modes de diffusion pour les productions artistiques, organisés autour de l'ESS, d'entreprises comme communs, où le marché capitaliste est à la marge et où l'État est partenaire sans être exclu. Une telle organisation évite tout à la fois le désengagement public en termes de financements pour l'ensemble des biens dont la viabilité économique n'est pas envisageable, tout en gardant une forme d'indépendance politique relative aux biens symboliques produits, dans le respect des droits culturels de chacun. La gratuité publique ne constitue donc pas une

139. Bon nombre des entreprises artistiques et culturelles relèvent de l'ESS comme le rappelle le manifeste *Pour une autre économie de l'art et de la culture* produit par des acteurs culturels membres de l'UFISC (Union fédérale d'intervention des structures culturelles). Voir A. GAUTIER et B. COLIN, *Pour une autre économie de l'art et de la culture*, Sociologie économique, Toulouse : ERES, 2010.

140. DEFALVARD, *op. cit.*, p. 51.

141. *Ibid.*, p. 52.

142. *Ibid.*, p. 54.

modalité d'action du commun. En revanche, les PPC relèvent de la puissance publique, dans une délégation au commun de l'organisation de la vie artistique. Les communs culturels développés dans ce cadre peuvent avoir recours la gratuité, y compris financée avec des fonds publics.

Les différentes gratuités dont nous avons tracé à grands traits les caractéristiques — gratuité à but lucratif, les gratuités pirates, la gratuité du don/contre-don et la gratuité publique — sont en réalité rarement mutuellement exclusives. Sous un même vocables, elles recouvrent pourtant des notions qui relèvent de plans parfois différents (économique, social, éthique, politique) et peuvent s'articuler. À l'instar de ce que nous avons rappelé sur les nouveaux communs, le choix de la gratuité est parfois une alternative parmi d'autres (la sous-traitance, la délégation au marché, un autre modèle économique). La possibilité de la gratuité ne semble pas être inhérente à la nature du bien. Cependant, elle ne semble pas être l'objectif premier des communs culturels mais certains vont articuler la gratuité et le don pour faire valoir les droits culturels. Là encore, il s'agit de dépasser la forme de don ou de gratuité revendiquée dans la culture libre, pour construire collectivement des alternatives, prenant en compte leur réalité matérielle, et potentiellement, prendre un rôle dans la construction des politiques culturelles dans le cadre de PPC. Cependant, on commence à percevoir ici que la gratuité n'est pas nécessairement l'objet central du commun, qui se distingue donc du Libre, mais aussi des visions pirates. Si la gratuité peut être mise au service d'un commun culturel, il convient d'en préciser la manière.

6.5 Quelles gratuités pour les communs culturels ?

Si la question du Libre est liée à celle de la gratuité dans l'environnement numérique, la reproduction des avatars numériques à moindre coût, au moins en apparence, le commun doit prendre en compte les conditions matérielles de production — la rémunération des concepteurs, le coût des avatars physiques et numériques — dans les modèles de diffusion, tout en favorisant la circulation. Les communs culturels se retrouvent devant l'apparente contradiction posée depuis les développements d'Internet aux ICC. Un des auteurs travaillant sur la gratuité, J.-L. Sagot-Duvaurox, propose de dépasser cette contradiction par une autre expérience, qui fait écho à celle de M. Wark évoquée plus haut.

6.5.1 Le Lyber* et le livre ou la gratuité de ce qui peut l'être ?

On pourrait envisager les communs culturels dont nous essayons de tracer les contours comme une forme de marchandisation, dans la mesure où nous traitons des biens symboliques, qui sont par définition, conçus pour un marché et sont dès lors des marchandises. J.-L. Sagot-Duvaurox propose un développement sur le Lyber et le livre, qui sont une

particularité de son éditeur (Editions de l'éclat)¹⁴³. Le Lyber consiste en un accès intégral à certains ouvrages de cet éditeur en ligne¹⁴⁴, sans effort particulier de mise en page¹⁴⁵. La coexistence de l'avatar numérique gratuit et d'un avatar physique payant est-il une option viable pour être envisagée comme s'approchant du commun ?

Dans son développement, J.-L. Sagot-Duvaurox distingue l'œuvre, qui selon lui doit être gratuite et le livre, qui doit être vendu, parce qu'il inclut un travail de composition et un coût conséquent (le papier, l'impression, l'acheminement, etc.). Il célèbre alors le Lyber comme l'avènement du gratuit, qui par ailleurs ne nuit pas aux ventes, voire aurait l'effet inverse. L'ouvrage a fait l'objet d'une réédition augmentée d'une préface et d'une postface, d'après l'éditeur¹⁴⁶.

Si l'auteur célèbre cette possible gratuité, tout en actualisant sa critique de la propriété intellectuelle (le chapitre est titré « Le langage en crise »), il suppose par avance que dans la plupart des cas, les auteurs ne peuvent se rémunérer par la vente de leurs ouvrages. Une étude menée par des « Auteurs en colère¹⁴⁷ » confirme cette tendance puisqu'elle avance que 90% des auteurs interrogés sont rémunérés en dessous du SMIC (Salaire minimum interprofessionnel de croissance) pour de leur travail d'écriture, chiffre qui confirme l'étude de 2016 du MC¹⁴⁸. L'auteur précise aussi qu'il aura pu vivre en vendant des conférences ou d'autres interventions, rendues possibles grâce au livre, que par des droits d'auteur. Si la résignation quant à la possibilité de vivre de son travail est à déplorer, la capacité à dépasser un système dysfonctionnel pour rentrer dans un rapport fondamentalement différent aux productions et leur circulation est intéressant.

L'auteur semble aussi effectuer un raccourci un peu rapide, étant donné qu'il oppose l'œuvre elle-même et l'avatar en papier que constitue le livre ; il néglige le fait que le numérique constitue lui aussi un avatar et que celui-ci n'est pas gratuit (il évoque un « coût marginal¹⁴⁹ »). Il faut néanmoins reconnaître que, rapporté à chaque lecture, le coût de diffusion d'un texte brut est bien moindre pour un avatar numérique par rapport à celle d'une diffusion papier. L'auteur sépare la possibilité d'une proposition culturelle, qui relève de la gratuité, du bien symbolique qui en est *un* support possible.

143. L'idée de diffuser certaines œuvres gratuitement sous forme numérique en supplément de la mise en vente d'un ouvrage n'est pas nouvelle, mais a souvent été l'objet de négociations individuelles entre les auteurs et l'éditeur, tandis que celui-ci semble en avoir systématisé la possibilité. D'autres maisons d'édition, comme l'*Institute of Network Cultures* qui travaille précisément sur les questions dont nous traitons, publient une grande partie de leurs publications en papier et les offrent gratuitement sur Internet et complément.

144. Par exemple, celui de J.-L. Sagot-Duvaurox est disponible à l'adresse <http://www.lyber-eclat.net/lyber/sagot1/gratuite.html>.

145. Le texte est livré brut ou presque, chapitre par chapitre sur une page en HTML.

146. J.-L. SAGOT-DUVAUROUX, *Pour la gratuité*, Paris : Editions de l'éclat, 2016, p. 14.

147. CONSEIL PERMANENT DES ÉCRIVAINS, *Les points de la réforme*, Auteurs en colère, 2018, URL : <https://www.auteursencolere.fr/tome-1/les-points-de-la-reforme> (visité le 01/08/2019).

148. H. RENARD, *La situation économique et sociale des auteurs du livre*, Paris : Ministère de la Culture, déc. 2016.

149. SAGOT-DUVAUROUX, *op. cit.*, p. 12.

Ainsi donc J.-L. Sagot-Duvaurox affirme de fait un droit à l'expression culturelle des personnes, entendue comme le droit de s'exprimer et d'avoir accès aux expressions des autres personnes comme la liberté d'user du langage et d'exprimer des opinions, seul ou en commun. La gratuité des expressions semble alors nécessairement relever du don mais peut coexister avec des formes payantes qui prennent la forme des biens symboliques : la gratuité ne s'oppose donc pas nécessairement au commerce. Reste qu'une telle initiative reste le privilège de l'auteur et nécessite d'avoir des sources de revenus alternatives, ce qui n'est pas donné à tous les auteurs, ni nécessairement souhaitable. Cette possibilité se rapproche finalement de celle offerte par une licence *Creative Commons* BY-SA-NC ou une licence libre équivalente. Plusieurs ouvrages sous ces licences (parfois même sans la clause NC) ont été publiés en version papier. Là aussi, l'ensemble dépend de l'auteur (et de l'accord, souvent difficile à obtenir, de l'éditeur), repose sur un avatar numérique gratuit et un avatar physique payant. Au final, cette option reste une approche individuelle qui nous semble devoir être dépassée pour envisager le commun.

6.5.2 Pour un déplacement de la personne vers le commun

Une forme de paradoxe peut sembler se dégager de notre étude de la gratuité : d'un côté, la dimension symbolique des biens incite à penser que les expressions culturelles relèvent d'abord du don, notamment si on les envisage selon les droits culturels. De l'autre, les formes de gratuité participent des formes de valorisation par des tiers, sans rémunérer non plus les auteurs de façon acceptable. Cela confirme que l'objet des communs culturels n'est alors pas à chercher dans la seule circulation libre et gratuite, structurée par les acteurs des ICC ou par l'État mais doit être d'organiser la production et la circulation ; les communs culturels doivent venir compléter ou remplacer les mécanismes introduits par le marché ou par l'État pour assurer la circulation et la valorisation — symbolique et économique — des productions culturelles.

Le commun culturel relève certainement plus de la possibilité offerte à chacun de s'exprimer et de choisir si, et selon quelles modalités ses expressions peuvent faire l'objet d'une marchandisation. Autrement dit, si les productions culturelles sont données, il faut s'assurer qu'elles incitent à d'autres dons en retours et ne facilitent pas le développement d'un rapport extractiviste ou parasitique. La contrainte est aujourd'hui volontairement absente dans le Libre, ce qui le rapproche effectivement du vrai don. Les auteurs cités plus haut insistent sur le fait qu'un don n'attend pas de retour en contrepartie. Mais ils induisent aussi que le contre-don est une obligation *sociale* à laquelle les personnes morales que constituent les multinationales capitalistes derrière les plateformes ne se considèrent pas assujetties.

Les communs culturels doivent donc se développer dans les espaces où les ICC arrivent à capitaliser sur les échanges culturels et se construire en alternative aux *gatekeepers* et aux *gateowners* pour reprendre en main les institutions de la circulation et de la valorisation des biens symboliques.

Cela peut se traduire par moins de gratuité, si celle-ci sert plus les intermédiaires à but lucratif que les personnes. Il ne s'agit pas de revenir à une sacralisation du droit d'auteur, qui renvoie la valorisation au succès individuel et ne permet pas à la majorité des auteurs de vivre de leurs productions. Si la liberté des expressions culturelles et le droit à la rémunération pour le travail des auteurs doivent être garantis, il faut probablement envisager une direction différente.

Ce que les licences libres n'ont pas rendu possible — la mort de l'alternative marchande, cette dernière s'étant juste transformée —, la réappropriation des moyens de valorisation et de circulation doit pouvoir y répondre. C'est en effet dans ces processus que la valeur est aujourd'hui concrétisée. C'est le sens de l'analyse des industries culturelles, puis des ICC menée depuis 40 ans par de nombreux auteurs. C'est aussi le cœur de la critique des licences libres par D. Kleiner dans *The telekommunist manifesto*.

Dans une analyse marxienne de la situation, D. Kleiner montre comment les logiciels sous licences libres sont des outils de production gratuits que peut s'approprier le capital. Les biens symboliques ont, selon lui, un statut différent : ceux-ci ne sont pas des outils de production, mais des biens de consommation. Le Capital ne les *utilise* pas pour produire des biens, mais s'assure un profit par le contrôle de leur circulation. Selon l'auteur, les capitalistes soutiendront le logiciel libre dont ils peuvent tirer des revenus, en tant qu'outil de production, mais pas l'art libre, puisqu'ils ne pourront pas en tirer de revenus¹⁵⁰. L'avènement des plateformes remet en cause cette partie de son analyse : les entreprises capitalistes ont pu trouver des moyens de contrôler la distribution et la valorisation des biens symboliques, notamment sur Internet, y compris de productions libres et valoriser la créativité qui, réifiée, participe des outils de production. Pour autant, il nous faut continuer avec D. Kleiner. L'auteur décrit les limites des licences *copyleft* et les tentatives de les contourner, en inventant des licences qui insèrent les productions protégées « dans un mouvement social plus vaste¹⁵¹ ». Il rappelle aussi que les revenus du *copyright* sont minimes pour les auteurs. L'auteur développe une position à la croisée de l'*anticopyright*, des objectifs socialistes qu'il porte et des licences existantes :

150. KLEINER, *op. cit.*, p. 40.

151. L'auteur évoque par exemple un journal contributif en ligne, voulant se prémunir de contributions ou détournements des articles par l'extrême-droite en Hongrie. Voir *ibid.*, p. 41.

La clause non-commerciale est problématique pour ceux, au sein de la gauche socialiste, qui défendent l’auto-organisation de la production par les travailleurs, puisque une telle clause restreint la capacité des entreprises non-capitalistes à reproduire de telles œuvres. Dès lors, ces licences font du tort non seulement aux intérêts des artistes, mais à tous les travailleurs, puisqu’elles ne sont pas compatibles avec l’objectif général de la gauche socialiste : la création d’une économie contrôlée par les travailleurs.

Afin que le *copyleft* mute en un instrument révolutionnaire dans le domaine de la production culturelle, il doit devenir un *copyfarleft**. Il doit exiger la propriété des travailleurs sur les moyens de production¹⁵².

Ainsi donc, D. Kleiner pose dès 2010¹⁵³ les termes de ce que d’autres auteurs ont nommé licence à réciprocité renforcée* : une licence qui discrimine les droits. Évidemment, cette discrimination ne se fonde pas sur les origines, croyances, ou appartenances, mais sur les modalités collectives d’organisation.

S’appuyant sur le texte juridique de la licence libre CC BY-NC-SA 3.0¹⁵⁴, il propose la *Peer production licence (PPL)** qui en modifie les conditions d’applications essentiellement dans les articles 4.c et 4.d :

- c. Vous pouvez exercer les droits garantis dans la section 3 pour des usages commerciaux, seulement si :
 - i. Vous êtes une entreprise détenue par ses salariés ou un collectif détenu par ses travailleurs ; et
 - ii. tous les produits financiers, surplus, profits et bénéfices produits par l’entreprise ou le collectif sont redistribués entre les salariés propriétaires
- d. Tout usage par une entreprise qui est détenue et gérée de façon privée, et qui vise à générer du profit à partir du travail de ses employés, rémunérés par les salaires ou d’autres formes de rétribution, n’est pas permis par cette licence¹⁵⁵.

Cette licence, fonctionnelle quoique peu utilisée, pose les fondements d’une réappropriation collective des moyens de valorisation. Elle n’a pas fait autant d’émules que les licences libres, et son caractère restrictif en est probablement la cause. Sa non-adoption semble relever de son caractère radical, qui rendrait rares les conditions de sa possible mise en œuvre (seulement les coopératives ou les organisations collectives détenues par

152. *Ibid.*, p. 41-42.

153. Mais les premières formulations écrites datent de 2007. Voir D. KLEINER, « Copyfarleft and Copyjustright », dans : *Mute* (18 juil. 2007).

154. Les licences ont subi des évolutions pour s’adapter aux évolutions du droit de propriété intellectuelle et notamment mieux prendre en compte les nouveaux objets qui concernent le droit d’auteur — par exemple récemment les bases de données. Les différentes versions des licences sont archivées et la licence évoquée est disponible en ligne : CREATIVE COMMONS, *Creative Commons Attribution Non Commercial ShareAlike 3.0 licence*, URL : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode> (visité le 16/09/2019).

155. KLEINER, *The telekommunist manifesto*, p. 46-47.

leurs salariés ou travailleurs). Des critiques et des propositions de raffinement ont été adressées à la PPL¹⁵⁶. Dans le même mouvement, une série d'autres licences à réciprocité renforcée¹⁵⁷ se sont créées, qui tentent de placer la réciprocité à d'autres endroits que la coopérative salariale (la contribution au commun, en nature ou financière et la réciprocité pour les entreprises de l'ESS ont par exemple été explorées¹⁵⁸). Chacune de ces licences est difficile à mettre en œuvre : celle de D. Kleiner du fait de la définition jugée trop restrictive, les suivantes parce qu'il est complexe — et pas forcément souhaitable — de mesurer les contributions à un commun. Plusieurs licences proposent de conditionner la réciprocité à la forme juridique des entreprises (pour D. Kleiner la coopérative, pour d'autres¹⁵⁹ les entreprises de l'ESS). Un des problèmes de ces définitions est que la définition de ces statuts n'est pas du tout homogène entre les pays. Paradoxalement, il semble que la majorité de ces licences ne soient que difficilement transposables dans les droits nationaux, parce que les statuts sur lesquelles elles reposent sont beaucoup moins unifiés que ne l'est la propriété intellectuelle et en particulier le droit d'auteur.

Reste que la PPL offre une alternative intéressante en ce qu'elle réaffirme la nécessité de se réappropriier *collectivement* les infrastructures sociales et techniques de la circulation et de la valorisation — symbolique et pécuniaire. Les choix individuels d'une personne de partager, donner, gratuitement ou non ses productions n'a finalement qu'une incidence négligeable pour lutter contre l'appropriation et l'équivalence généralisée de la marchandise, y compris symbolique, que produisent les ICC, particulièrement dans un environnement où le contre-don ne représente pas une obligation sociale forte.



Nous avons pris le temps d'explorer les différentes formes de gratuité avec l'objectif de mieux les comprendre, les dissocier et de percevoir lesquelles pourraient correspondre aux communs culturels. Une fois écartées les gratuités à but lucratif qui relèvent essentiellement de méthodes commerciales pour maximiser la consommation, nous avons pu nous concentrer sur différents aspects de la notion qui constituent des apports qu'il nous a fallu confronter au commun culturel. La gratuité pirate nous a permis de revenir sur l'imaginaire associé au terme, et considérer la « prise » plutôt que le don. Le

156. Un article proposant une amélioration fondée sur une obligation de réciprocité fait une bonne synthèse des critiques adressées à la PPL : M. S. VIEIRA et P. DE FILIPPI, « Between Copyleft and Copyleft : advanced reciprocity for the commons », dans : *Journal of Peer Production* n°4 (mai 2014), p. 4-6.

157. Ce terme ne fait pas l'unanimité, mais est une traduction fréquente du terme *reciprocity licence* souvent trouvé en anglais.

158. Pour un état des lieux des différentes licences à réciprocité renforcée en 2017, voir C. BERNAULT, « « Licences réciproques » et droit d'auteur : l'économie collaborative au service des biens communs ? », dans : *Liber amicorum : mélanges en l'honneur de François Collart Dutilleul*, sous la dir. de F. COLLART DUTILLEUL et P. ANCEL, Paris : Dalloz, 2017.

159. L. MAUREL, *Copyright : enfin une licence à réciprocité pour faire le lien entre Communs et ESS ?*, - S.I.Lex -, 2 mar. 2018, URL : <https://scinfolex.com/2018/03/02/coopyright-une-licence-a-reciprocite-pour-faire-le-lien-entre-communs-et-ess/> (visité le 29/11/2022).

pirate interroge la légitimité de la propriété même et l'accusation en piraterie a fait l'objet d'un retournement, notamment avec la biopiraterie qui désigne l'accaparement des savoirs traditionnels qui relevaient du commun, dans le domaine scientifique et médical en particulier. La deuxième dimension du gratuit a été celle qui se réfère à M. Mauss ou au mouvement anti-utilitariste. Ici la gratuité relève d'une dimension éthique plus qu'économique. Elle représente des formes de production du social qui dépassent le seul rapport marchand. Le logiciel libre a été analysé comme un don, non sans contradiction, notamment en termes d'obligations réciproques. Nous avons questionné ici la possibilité qu'Internet constitue un espace, particulier, privilégié, où le don et le commercial coexisteraient dans une hypothétique symbiose, que nous avons largement remise en cause, au profit de sa dimension commerciale. Le *crowdfunding* a aussi fait l'objet d'une exploration sommaire où nous avons envisagé la rétribution financière comme contre-don. Outre le rappel du rapport ambivalent à la rémunération des productions intellectuelles dans l'histoire, cette courte étude nous a surtout permis de conclure que les plateformes qui se placent en intermédiaires agissent en *gateowner* sur la dimension financière, déportant le risque et la sélection vers les producteurs et les consommateurs. La dernière gratuité envisagée est celle que l'État peut offrir avec des services publics. Nous avons vu que cette gratuité était souvent conditionnée à des impératifs fixés par le marché, et non l'inverse. Dès lors, face à la propension des États à se tourner vers le libéralisme économique et le marché pour gérer y compris des biens publics au dépens de sa qualité ou sa dimension gratuite, nous avons envisagé les PPC comme option, les collectivités ayant l'obligation de respecter les droits culturels. La prise de conscience par les collectivités est plutôt lente, mais elles vont nécessairement devoir apprendre à développer quelque chose approchant des PPC étant donné l'impossibilité de définir une politique publique qui respecterait les droits culturels des personnes, seules ou en commun, sans que celles-ci ne soient actrices de la définition et de la mise en œuvre de ces politiques.

Nous avons enfin exploré deux approches pour le rapport à la gratuité des communs culturels. Le premier, incarné par le Lyber, envisage la façon dont on pourrait essayer d'envisager différemment l'œuvre de son avatar physique. Cette option ne nous offre finalement qu'une maigre alternative à ce que les licences libres offrent déjà et n'en compense pas réellement les insuffisances. La seconde option découle des travaux autour des licences à réciprocité renforcée et notamment de la licence *copyfarleft* de D. Kleiner. Cette dernière option permet de clôturer cette exploration du gratuit sur le constat que cette notion n'est pas celle qui préside aux communs culturels, qui doivent être envisagés comme des formes collectives de réappropriation des moyens de la valorisation. C'est une condition nécessaire pour que la créativité ne soit pas l'objet d'une mise au travail systématique, que le choix et le risque qui en découlent ne soient pas reportés sur les concepteurs de biens symboliques ou les personnes qui les consomment et que le don ne fasse pas l'objet

d'une valorisation parasitaire — ou d'une dilution dans l'ensemble des formes de gratuités à but lucratif. Dès lors que sont circonscrites les conditions des communs culturels, nous pouvons nous arrêter plus précisément sur des exemples possibles de mises en œuvre avant de nous intéresser à comprendre plus avant les enjeux qu'ils portent.

Lignes de fuite

Le tableau *La Cité idéale*, dont l'attribution est incertaine, marque le passage à la perspective dans l'art de la Renaissance. Tout y est architectural — on pourrait dire infrastructurel. Si c'est une ville qui est représentée, il n'y a pas trace de vie. Visuellement, un point de fuite, unique, vers lequel converge l'ensemble de la perspective pour les édifices qui se trouvent là. L'œil du spectateur est guidé. Il n'est offert qu'un axe de lecture possible.

Quelques cinq siècles plus tard, M. C. Escher me semble répondre avec *Relativity*, un tableau qui représente des mannequins qui montent et descendent des escaliers, entrent et sortent d'une bâtisse : il est impossible de dire s'il on est dehors ou dedans. Ce tableau est un des nombreux paradoxes que M. C. Escher se plaisait à dessiner. Les lignes de fuite sont là. Il y a seulement plus de points de fuite que la réalité ne peut en supporter. Les points de fuite choisis rendent chaque espace, pris séparément, plausible. L'ensemble semble incohérent, mais qu'importe. L'œil peut y parcourir le monde et chercher à produire du sens au milieu de la complexité. La vraisemblance trompe l'œil, déjoue la fatalité, offre des perspectives. Comme son nom l'indique, chaque personnage est cohérent si on le regarde avec la bonne perspective. Mieux, chaque personnage permet de créer une perspective nouvelle sur l'architecture, à l'endroit où il évolue, et sur le tableau complet.

Le tableau dressé dans les deux premières parties essaie de proposer une lecture critique, qui pourrait donner à penser que tout combat est vain. Les *gatekeepers* et les *gateowners* sont des multinationales dont nous avons montré la puissance en termes économiques et d'imaginaire, le Libre n'est pas adapté à un combat dans lequel la propriété intellectuelle n'est plus l'enjeu. Le chapitre suivant propose des exemples de communs culturels, mais on pourrait d'ores et déjà penser que le combat est vain, qu'il n'y a pas d'alternative possible. Maggie pointe le bout de son nez.

F. Guattari, comme plusieurs philosophes contemporains, regardait la télématique, qui s'incarne aujourd'hui dans les ordinateurs en réseau, comme une potentielle avancée vis-à-vis des *mass-medias*. L'histoire des 30 dernières années lui a globalement donné tort : dans ce nouvel espace le capitalisme a trouvé des manières de imposer , une domination de fait, sur nos productions sociales, culturelles et artistiques.

Les communs culturels constituent probablement des lignes de fuite pirates, sauvages, des lignes de fuite qui peuvent manquer de cohérence par rapport à d'autres éléments du tableau. Pourtant, comme chez M. C. Escher, ils s'intègrent harmonieusement, ils offrent de nouvelles perspectives. L'intérêt d'introduire ces nouvelles perspectives ne relève pas d'une volonté de perturber ou de brouiller. Les capacités de ces initiatives à renverser

le modèle capitaliste ne semblent pas évidentes, mais elles offrent des lignes de fuite, ouvrent des plans qu'arpente l'œil de l'apprenti chercheur, interrogent l'endroit et l'envers, le dedans et le dehors. En prenant du recul, le tableau prend du relief, de la richesse, à défaut d'un sens. Soudain, il y a une multitude d'alternatives, n'en déplaise à Maggie.

TROISIÈME PARTIE

La diversité des communs culturels

L'alternative des communs

Après les deux parties précédentes qui situaient le champ de notre étude et s'intéressaient aux évolutions auxquelles les ICC et les communs culturels font face, nous souhaitons préciser ce qui constitue le commun culturel. Nous présenterons donc dans le septième chapitre des exemples qui peuvent être considérés comme des communs culturels.

Les trois exemples dont nous souhaitons discuter afin d'interroger les limites du commun culturel ont été évoqués brièvement dans un chapitre antérieur, mais seront ici largement plus développés. Le premier exemple sera *Pepper&Carrot*, un *webcomic* sous licence libre, une BD accessible gratuitement en ligne, placée sous licence libre. Une des spécificités de *Pepper&Carrot* est qu'il a été publié par *Glénat*, une grande maison d'édition de BD après avoir eu un succès certain en ligne, où l'auteur a mis en place une plateforme pour organiser les contributions autour de son travail. L'ensemble des questions que pose cette démarche, capturée dans le débat qui s'est tenu au moment de la publication papier, permettront de bien appréhender la complexité de la démarche et de nous interroger sur les communs et le Libre. Le second exemple étudié sera *Resonate* une plateforme de *streaming* musical, détenue par ses membres (concepteurs, labels et consommateurs). Ce projet, initié par un développeur et musicien, a petit à petit, migré dans son discours et dans sa structuration pour s'éloigner d'un idéal techniciste pour se saisir pleinement du discours du coopérativisme de plateformes. Alors que la coopérative développe son activité et pour ce faire, sa propre plateforme, nous observerons comment la conception même du rapport à la technique a évolué, avec pour constante, son rapport à la prescription, qui a toujours été envisagée comme devant rester humaine et communautaire. Les AMACCA constitueront le troisième exemple retenu. Ces associations proposent un parallèle avec les AMAP, mais en lieu et place de la réappropriation de la consommation de légumes ou d'autres productions paysannes, il s'agit de revendiquer des programmation artistiques et culturelles réappropriées collectivement et financées par du micro-mécénat. Se revendiquant des droits culturels, cette initiative — malgré le peu de groupes actifs — permet d'envisager aussi des exemples de commun culturel où le numérique n'est pas central, voire laisse place à d'autres outils d'organisation.

Ces trois exemples ne font qu'entrouvrir les possibilités qu'une étude plus détaillée des organisations permettrait d'explorer plus en détail. Ils ont été retenus pour les réponses complémentaires qu'ils apportent aux problématiques que nous avons explorées dans les chapitres précédents. Ils nous permettront d'interroger le commun sur le rapport aux outils numériques, aux imaginaires associés, à la communauté, au territoire, à l'artiste — envisagé comme professionnel dans la totalité des cas. Ils constituent une fenêtre sur les pratiques, qui nous permettra d'entrevoir la variété des communs culturels.

Le huitième chapitre nous amènera à revenir sur la façon dont nos productions sociales, culturelles et artistiques peuvent être aliénées, et à l'inverse, comment les communs culturels peuvent contribuer à l'émancipation des personnes. Nous reviendrons sur la façon dont les *gateowners*, au contraire, nuisent à cet objectif en exploitant les concepteurs et les consommateurs par le même biais. Pour ce faire, nous mobiliserons notamment l'analyse de M. Wark et la façon dont elle structure les enjeux selon une opposition entre *hackers* et vectoralistes. Nous verrons que la logique qui guide la gouvernance des vecteurs relève de ce que nous avons appelé raison extractiviste, dont nous avons fait l'hypothèse à l'issue du premier chapitre. En développant l'approche extractiviste, nous nous interrogerons sur les limites de nos productions sociales, culturelles et artistiques, qui font l'objet d'appropriation et les limites de cette raison extractiviste. En opposition à l'extractivisme, nous essayerons de penser une dimension générative. Qu'a-t-elle à voir avec l'idée d'encastrement développée notamment chez K. Polanyi ? Nous aborderons aussi la question de la démocratie qui apparaît centrale dans les fonctionnements du commun. Si la dimension générative semble effectivement être opposée à la dimension extractiviste, force est de constater que celle-ci n'est pas nécessairement claire.

Dans le dernier chapitre, nous proposerons d'articuler la lutte contre l'extractivisme en faveur des droits culturels que nous inviterons à penser en termes d'écologies. Nous montrons donc que l'on peut concevoir des écologies multiples pour définir les domaines où les communs culturels travaillent, produisent des formes de subjectivation et d'émancipation non extractivistes. Après avoir distingué les écologies dont nous voulons traiter d'autres qui ne correspondent pas à notre étude, nous reviendrons, grâce au concept de biodiversité* à la dimension des droits humains et en particulier des droits culturels et leur lien au commun culturel. Nous nous demanderons alors quelles écologies permettent de penser ensemble les communs culturels et de reconfigurer différents éléments étudiés dans notre travail. Enfin, nous chercherons à développer l'approche par les écologies qui nous semble relever d'un potentiel plus grand que le seul cadre de notre étude. Nous nous inscrivons dans un effort plus vaste de redéfinir les méthodes pour la recherche, notamment face à des objets complexes, qui dépasse des dichotomies modernes et les dialectiques qui les caractérisent et cherchent un chemin de crête, dans une contestation de la modernité qui ne soit ni anti- ni postmoderne, mais alter- ou transmodernes.

C'est donc la diversité des communs culturels qui sera l'objet central de cette partie, et la façon dont cette diversité porte, en puissance, les outils pour lutter contre les processus en cours que nous avons vus dans les chapitres précédents.

Les pratiques exploratoires des communs



Repérer les axes du combat qui se mène aujourd'hui contre l'ordre existant, sous des formes infiniment variées et par des acteurs très divers, invite à réfléchir à ce que la mise en œuvre du principe de commun signifierait sur le plan du droit, du pouvoir, de l'économie, de la culture, de l'éducation ou de la protection sociale¹.



Pierre Dardot & Christian Laval,
Commun, 2014

Nous avons jusqu'ici abordé plusieurs enjeux théoriques avec lesquels les communs culturels apparaissent avoir des liens, pour tenter de cerner ce que ces communs culturels peuvent être. Cette approche doit être complétée par un certain nombre d'illustrations pour montrer la richesse et la variété des communs culturels. Il nous semble falloir proposer ici des études de cas, qui doivent être tenues pour ce qu'elles sont, c'est-à-dire des exemples significatifs, une illustration de ce que des communs culturels sont, ou peuvent être. Nous verrons aussi que les dispositions envisagées dans les différents chapitres s'incarnent de façon partielle dans ces différents exemples.

Ainsi, les expériences doivent permettre d'introduire de la perspective, des variations, et d'explorer les avantages et inconvénients, mais aussi les choix opérés par les collectifs dans différentes initiatives. Il ne s'agit pas ici d'évaluer ces projets, mais de révéler les contradictions internes qui en sont constitutives. Nous allons analyser trois cas, à partir des écrits qu'ils ont produits et qui ont été produits sur eux. Ces exemples ont été retenus notamment parce qu'ils documentent et justifient leur démarche de façon assez conséquente. Nous nous arrêterons sur trois exemples que sont *Pepper&Carrot*, un *webcomic* écrit D. Revoy et dont une spécificité est d'être sous licence libre et d'avoir été publié en version papier par un éditeur de BD. Quel rapport nouveau au *gatekeeper* ?

1. DARDOT et LAVAL, *op. cit.*, p. 411.

Pour répondre à cette question, nous naviguerons entre les arguments du débat riche qui s'est ouvert suite à la publication papier de la BD. Ce débat et l'activité entière autour de *Pepper&Carrot* interroge. Le *webcomic* relève-t-il du Libre ou du commun ? D'autres exemples de concepteurs utilisant les licences libres et le *crowdfunding* auraient pu être explorés dans d'autres domaines comme par exemple, dans la musique, Amanda Palmer[‡], dont les albums et désormais les diverses formes d'art sont gratuitement accessibles et sous une licence *Creative Commons* (CC BY-NC-SA²). Elle s'est illustrée par un *crowdfunding* en 2012 pour financer la parution d'un album grâce auquel elle a levé 1 200 000\$ (soit près de 12 fois la somme initialement demandée). Au-delà de ce montant record, l'artiste porte un discours sur « l'art de demander³ ». Nous avons privilégié *Pepper&Carrot* du fait du rapport particulier qu'il entretient avec les éditeurs (notamment *Glénat*) — que l'on ne retrouve pas à l'identique chez Amanda Palmer.

Le deuxième exemple que nous souhaitons observer est *Resonate*. Il s'agit d'une coopérative qui développe un service de *streaming*. À quel modèle économique correspond celui de cette coopérative, intitulé *stream2own*, qui semble se trouver à l'intersection d'une facturation à l'écoute, de l'achat de titres et du *streaming*? La coopérative s'envisage comme un outil détenu par les musiciens, les labels indépendants et les amateurs de musique. Dans quelle mesure est-elle une tentative de reprendre collectivement en main la chaîne de diffusion et de valorisation et comment se manifeste sa revendication d'appartenance au mouvement du coopérativisme de plateformes pour légitimer sa démarche? *Resonate* a aussi été initié par un développeur et musicien, qui fonde beaucoup d'espoirs dans la *blockchain* en terme de capacité à gérer des droits, voire comme moyen d'organiser les décisions au sein de la coopérative. On peut dès lors s'interroger sur le rapport entretenu par la coopérative aux outils informatiques. Ici encore, d'autres exemples ont été explorés mais n'ont pas été retenus pour illustrer notre propos. On peut par exemple penser à la C3S qui vise à constituer une alternative coopérative à la GEMA, l'équivalent allemand de la SACEM (Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique). Si les sociétés d'auteurs sont généralement des structures à but non-lucratif, la participation à la gouvernance par des artistes aux pratiques iconoclastes est pourtant difficile. L'utilisation de certaines licences libres a été rendue possible dans certaines sociétés de gestion⁴,

2. MADE WITH CC, *Amanda Palmer*, Medium, 25 sept. 2017, URL : <https://medium.com/made-with-creative-commons/amanda-palmer-63d4b1ccf52f> (visité le 08/11/2019).

3. L'artiste articule notamment son approche dans un livre et dans une conférence, mais aussi à plusieurs endroits sur son blog et sur sa page *Patreon*[†]. A. PALMER, *The Art of Asking : How I Learned to Stop Worrying and Let People Help*, 2^e éd., New York : Grand Central, 20 oct. 2015 ; *The art of asking*, avec la coll. d'A. PALMER, 2013 ; A. PALMER, *what we're doing about the crowdsourced musicians. also : we charted at motherfucking #10*. Amanda Palmer Blog, 19 sept. 2012, URL : <https://blog.amandapalmer.net/20120919/> (visité le 08/11/2019) ; A. PALMER, *Amanda Palmer is creating with no intermission*. *Patreon*, URL : <https://www.patreon.com/amandapalmer> (visité le 08/11/2019).

4. L. MAUREL, *Accord SACEM/Creative Commons : quelles incidences sur les usages collectifs ?*, - S.I.Lex -, 10 jan. 2012, URL : <https://scinfolex.com/2012/01/10/accord-sacemcreative-commons-queelles-incidences-sur-les-usages-collectifs/> (visité le 08/11/2019).

dont la SACEM sous conditions, mais reste impossible en Allemagne. La C3S développe depuis sa fondation un système d'information pour gérer ses membres, leurs morceaux, les droits et promet notamment d'autoriser les morceaux sous licence libre mais aussi de payer mensuellement les concepteurs au lieu d'un paiement annuel à la GEMA. Si ces deux expérimentations choisissent la forme coopérative et développent un outil technique pour se réapproprier une partie de la chaîne de distribution ou de valorisation de la musique, nous avons choisi de nous arrêter plus avant sur *Resonate*, car cette entreprise a vécu un véritable tournant dans le rapport qu'elle entretient à la technique et à la forme coopérative.

Le dernier exemple retenu ne mobilise le numérique qu'à la marge : il s'agit des AMACCA, des associations qui visent à organiser leur propre programmation artistique et culturelle par la pratique du micro-mécénat sur des territoires définis. Ce micro-mécénat s'incarne dans les dons réguliers des membres des AMACCA, qui ne passent d'ailleurs pas par des plateformes de *crowdfunding*. En effet l'objectif est plus de proposer un moyen de réappropriation collective des politiques culturelles avec un objectif relevant, selon eux, des droits culturels. Dans cet exemple, dans quelle mesure l'auto-organisation collective est-elle un moyen ou un objectif ? Comment cette initiative fait-elle de la culture, le champ d'activité et un objet politique ? L'AMACCA vise à être un commun culturel démocratique et respectant les droits culturels. Certaines expériences, souvent nommées « paniers culturels », relèvent d'une idée proche sur l'objet quoique éloignée sur le plan politique : ces initiatives sont en effet souvent portées par des entrepreneurs, avec une prescription forte des biens symboliques, qui dès lors est orienté sur la découverte, la surprise, voire les économies (via les économies réalisées grâce aux achats groupés). D'autres initiatives plus territorialisées et plus éloignées d'Internet auraient pu être retenues. Il nous semble ainsi que le collectif Ohé du Bateau, constitué autour du projet de rénovation et la réouverture d'une salle de concerts à Tour, Le Bateau Ivre, fermée suite au départ en retraite de son exploitante, aurait aussi pu être étudié. Ce collectif avait décidé de reprendre collectivement la salle, située au centre-ville, plutôt que de la « laisser vendre [...] à des promoteurs immobiliers⁵ ». Ohé du Bateau s'est d'abord constitué comme un collectif, puis formalisé en association et transformé en Société coopérative d'intérêt collectif (SCIC) pour reprendre la gestion de la salle en incluant un ensemble d'acteurs (musiciens, spectateurs, associations, collectivités). Ici aussi, il s'agit de s'organiser collectivement et d'être acteurs de la culture sur le territoire. Pour autant, si des commissions du collectif Ohé du Bateau — renommées chaloupes — travaillent sur tous les aspects du fonctionnement de la salle, nous avons préféré conserver les AMACCA pour leur attachement aux droits culturels que nous n'avons pas rencontré dans d'autres initiatives.

5. COLLECTIF OHÉ DU BATEAU, *Le collectif*, Collectif Ohé du Bateau, 29 mai 2016, URL : <https://www.ohedubateau.com/le-collectif/> (visité le 14/11/2019).

Nous présenterons d’abord les trois exemples retenus, en en faisant apparaître autant qu’il nous sera possible les traits saillants, mais aussi les contradictions internes. Dans un second temps, nous reviendrons de façon transversale sur ces trois exemples, les abordant sous l’angle de la territorialité, du rapport amateur/professionnel et du rapport technique et politique à leur objet.

7.1 Art libre : *Pepper&Carrot*

Pepper&Carrot est d’abord un *webcomic*, c’est-à-dire une BD que l’on peut lire en ligne. Elle raconte les péripéties d’une jeune sorcière en formation (Pepper) et de son chat (Carrot). La BD prend la forme d’une suite d’épisodes, publiés à un rythme irrégulier (entre mensuel et semestriel). La première spécificité par rapport à d’autres blogs tournés autour de la BD est la licence appliquée aux productions : l’ensemble du contenu du site est sous licence libre CC BY, c’est-à-dire la licence la plus permissive des licences *Creative Commons*. L’auteur, D. Revoiy, revendique d’ailleurs particulièrement cette dimension : en effet, il accueille le lecteur sur le site avec une bannière indiquant :

Un *webcomic* libre et *open source*
financé directement par ses lecteurs
pour changer l’industrie de la BD⁶ !

La dimension libre est aussi affichée dans l’accessibilité des sources. Le manque d’accessibilité est parfois un souci dans le logiciel ou l’art libre. En effet, il arrive occasionnellement qu’un logiciel soit annoncé comme libre, bien que les sources (le code lisible par un humain, ensuite compilé, pour faire un logiciel) ne soient nulle part accessibles ou indiquées. Dans le domaine de l’art libre, de façon similaire, c’est souvent le produit fini qui est placé sous licence libre et l’ensemble des éléments ayant été mobilisés dans la conception sont inaccessibles. Ainsi, on trouvera des photos sous licence libre, mais moins souvent les fichiers numériques « bruts » — au format RAW sur lesquels ont pu être faits des retouches avant d’exporter l’image définitive⁷. De même, on pourra avoir accès à une image, mais pas nécessairement aux calques qui ont permis de la créer⁸. Dans le cas de *Pepper&Carrot*, l’auteur donne ses sources et les met en avant dans le menu de

6. D. REVOY, *Webcomics*, Pepper&Carrot, URL : <https://www.peppercarrot.com/fr/> (visité le 26/09/2019).

7. Ces modifications logicielles font désormais partie intégrante du travail photographique, même si elles ont fait l’objet de nombreux débats dans les concours photographiques ces dernières années. Voir A. GUNTHER, *Le World Press Photo et l’échelle du photojournalisme*, L’Atelier des icônes, 1^{er} mar. 2013, URL : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2648> (visité le 26/09/2019) ; A. GUNTHER, *Oublier Photoshop ? Le World Press Photo fait avancer le débat*, L’Atelier des icônes, 22 fév. 2013, URL : <https://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2640> (visité le 26/09/2019)

8. Les calques sont des couches superposées — par un logiciel de conception ou de modification d’images — qu’utilisent les graphistes pour faciliter leur travail : ainsi un auteur va-t-il distinguer l’arrière plan, les personnages et d’autres effets visuels et le texte en plusieurs calques qu’il peut retravailler indépendamment les uns des autres.

son site, qui comporte une entrée dédiée. Les sources sont organisées, avec un outil — conçu initialement pour le code — appelé *git*⁹. L’auteur y dépose les dessins, mais aussi leurs sources et même les polices utilisées, les versions spécifiques à un médium (livre, *ebook*), les sources de son site, mais aussi les outils techniques utilisés pour son travail : les brosses créées pour *Pepper&Carrot* dans son logiciel de dessin, ou des scripts (des micro-programmes) rédigés par l’auteur, pour automatiser une partie de son travail. Le Libre est à ce point central dans la démarche de l’auteur, qu’il met en avant l’ensemble des logiciels libres utilisés (de la distribution de GNU Linux aux logiciels de graphisme).

L’auteur fait preuve d’une bonne maîtrise d’un ensemble d’outils, de langages et de la façon dont ceux-ci peuvent être interfacés l’un à l’autre (bien au-delà des connaissances logicielles attendues d’un auteur et dessinateur). Cette ouverture au Libre s’accompagne d’une incitation à contribuer et à structurer une communauté autour de *Pepper&Carrot*. Les lecteurs sont invités à participer à l’élaboration des *scenarii*, à traduire le site, à proposer des œuvres dérivées : *fan-art*, *fan-fictions*, jeux, jeux vidéos, également mis en avant par l’auteur, notamment sur son blog personnel (accessible depuis le site de *Pepper&Carrot*¹⁰).

L’auteur explicite ses intentions dans une page, elle aussi accessible depuis le menu principal du site, intitulée « Philosophie ». Sa démarche est articulée autour de cinq grands titres :

- Financé par ses lecteurs ;
- 100% libre, pour toujours ;
- Open-source et très permissif ;
- Un divertissement de qualité, partout et pour tous ;
- Changeons l’industrie de la BD !

Le premier point est central dans l’existence du *webcomic* car de celui-ci dépend la rémunération de l’auteur : ce dernier propose plusieurs moyens de le soutenir mais ses revenus liés à *Pepper&Carrot* sont majoritairement issus des dons via une page sur *Patreon*, un service de *crowdfunding* régulier sur lequel il recevait en 2019 près de 3 000\$ (et près de 3 900€ en 2023¹¹) par planche publiée¹².

9. Ce logiciel de gestion de versions est un outil conçu pour gérer un travail collaboratif sur du code source de logiciel permet de garder un arbre des modifications successives (et de régler les éventuels conflits lors d’une édition simultanée par plusieurs utilisateurs) sur chaque fichier et de l’arborescence complète d’un dossier.

10. D. REVOY, *David Revoy - Artist, Instructor, using only Free/Libre and Open-Source software since 2009*. David Revoy, URL : <https://www.davidrevoy.com/> (visité le 26/09/2019).

11. Ce montant semble avoir chuté à 2 200€ juste avant la publication de cette thèse, correspondant à une baisse du nombre de contributeurs, sans que nous ne soyons en mesure d’en déterminer la raison.

12. D. REVOY, *David Revoy is creating Pepper&Carrot, an open-source webcomic*, *Patreon*, 2015, URL : <https://www.patreon.com/davidrevoy> (visité le 25/10/2019).

Le deuxième et troisième points sont relatifs à la dimension libre. L’auteur y explique que la licence CC BY retenue est très permissive et insiste sur la nécessité de « créditer les œuvres et leur(s) auteur(s)¹³ ». Cette licence rend possible une réelle implication de la communauté que l’auteur a réussi à construire autour de son *webcomic*. Certains lecteurs contribuent en proposant des traductions du site et des planches, d’autres en discutant les *scenarii* et les *story boards*. D’autres types de contributions sont les nombreuses œuvres dérivées : que les productions (jeux vidéo, jeux de société, fan-art, *fan-fictions*) s’inspirent de l’univers créé par D. Revoy ou qu’elles utilisent formellement des œuvres couvertes par la licence libre, les contributions sont nombreuses. Dans son entrée de menu « contribuer », l’auteur ajoute la participation au *crowdfunding*, et distingue le *fan-art* (souvent des productions amateur inspirées de l’univers), des « dérivations » (qui reprennent formellement des parties des productions, plus souvent dans un nouveau bien symbolique). Il ajoute aussi aux possibles contributions les scripts et la documentation. La dimension permissive se manifeste dans la possibilité, offerte à tous, d’utiliser les productions de l’auteur pour en faire des œuvres dérivées ou composites (démarche facilitée par la présence des sources et la licence libre). L’auteur ne donne quasiment pas de contreparties aux contributions financières et place sous licence libre l’ensemble de son travail — relatif à *Pepper&Carrot* — à la disposition de tous. La seule contrepartie existante l’est en visibilité, puisque les donateurs sont nommés sur les reproductions des productions réalisées par l’auteur (sur le site, mais aussi sur les versions papier des livres).

Le quatrième point articule en réalité deux idées. La première est une garantie que le propos de *Pepper&Carrot* restera accessible pour tous les publics : « Aucune scène de violence, ni de sexualité ne sera publiée ici¹⁴ ». Le second argument porte sur la qualité : le fait que la BD soit libre et *open source* ne présage en rien d’une dimension « amateur », au sens d’une supposée faible qualité. Ce point apparaît comme clairement destiné à inciter les donateurs en leur garantissant un travail de qualité et moralement acceptable pour tous.

Le dernier point intitulé « Changeons l’industrie de la BD » est à lui seul une annonce programmatique importante. L’auteur y défend la suppression d’« intermédiaires » entre le lecteur et l’auteur. On retrouve ici un discours reprenant l’image des *gatekeepers* : « Aucun éditeur, distributeur ou commercial ne peut exercer des changements sur *Pepper&Carrot* afin de le faire rentrer dans une case du “marché”¹⁵ ». L’auteur insiste sur la liberté et son opposition avec une contrainte liée au marché. Les intermédiaires incarnent donc dans le discours une contrainte (obligeant à « rentrer dans les cases »).

13. D. REVOY, *Philosophy*, Pepper&Carrot, URL : <https://www.peppercarrot.com/fr/static2/philosophy> (visité le 27/09/2019).

14. *Ibid.*

15. *Ibid.*

Une particularité notable de *Pepper&Carrot* est qu'il a été publié en version papier par *Glénat*, après avoir rencontré un succès certain sur Internet. L'éditeur a publié quatre tomes, qui regroupent les 36 premiers épisodes de la série. Il l'a fait dans le respect de la licence libre, et dans un dialogue avec l'auteur. Ce dernier a demandé à l'éditeur de participer à son *crowdfunding*.

Comme l'auteur l'annonce, la démarche va effectivement à l'inverse d'un rapport d'édition classique. En effet, les droits d'auteur (ou plus précisément une exclusivité temporaire sur les droits de reproduction et/ou de diffusion publique) sont généralement cédés contre l'engagement à publier l'œuvre finale associée à deux formes de rémunération qui prennent deux formes différentes : l'avance sur droits, qui consiste en une somme fixe donnée par l'éditeur avant la publication, garantie à l'auteur quelles que soient les ventes, et une rémunération versée proportionnellement au nombre de ventes — une fois l'avance déduite). Dans le cas de *Pepper&Carrot*, l'auteur cède tous les droits patrimoniaux (c'est-à-dire notamment les droits de reproduction et de diffusion) sans exclusivité, à tout le monde, via la licence libre utilisée. Dès lors, l'éditeur aurait pu, dans les termes de la licence libre choisie, imprimer et diffuser l'œuvre sans verser de rémunération à l'auteur. Dans le cas présent, l'éditeur n'a pas non plus l'exclusivité sur l'œuvre. Il a aussi *choisi* de contribuer au *crowdfunding* récurrent mis en place sur *Patreon* à hauteur de 350\$ par nouvel épisode *après* la première publication (le montant a depuis été augmenté).

7.1.1 Édition papier : une polémique passionnante

Le premier tome a été tiré à 10 000 exemplaires et a fait l'objet de 4 réimpressions¹⁶. Depuis, *Glénat* a commercialisé trois autres tomes de *Pepper&Carrot* et a contractualisé avec l'auteur pour qu'il réalise des couvertures dédiées à l'édition papier, tout en continuant à contribuer à chaque nouvelle planche en ligne. Le montant des contributions a même été augmenté à 950\$ par mois¹⁷. L'auteur a par ailleurs obtenu que le prix de vente soit de 10€, inférieur au prix traditionnel de ce type de BD — plutôt aux alentours de 15€. Il semble que l'auteur conçoive (au moins dans la manière dont il le nomme et classe sur son blog) l'édition des avatars physiques comme des « dérivations » [*derivations*], au même titre que les œuvres dérivées. Cela nous semble devoir être relevé à plusieurs titres. D'abord, l'auteur insiste par là sur la dimension première du *webcomic* qui ne peut alors être réduit à un sous-produit de la BD, ou à une dimension « amateur » (au sens de non abouti) déjà réfutée. Dès lors, la version papier ne se présente pas comme une consécration — qu'elle continue à être dans le milieu littéraire — et l'éditeur n'est plus le *gatekeeper* central dans le processus de production / circulation, selon l'auteur. Plus encore, D. Revoy

16. D. REVOY, *Pepper&Carrot derivation : a second book printed by Glénat*, David Revoy, 26 avr. 2017, URL : <https://www.davidrevoiy.com/article610/second-book-printed-by-glenat> (visité le 30/09/2019).

17. *Ibid.*

met en avant toutes les « dérivations » avec le même entrain, qu’elles soient réalisées par des fans ou *Glénat*, manifestant, dans le discours au moins, le renversement des rapports entre l’éditeur et l’auteur au fondement du « changement » de l’industrie qu’il appelle de ses vœux.

Il est vrai que l’auteur a réussi à changer en partie les principes de fonctionnement traditionnels de *Glénat* : par exemple, un relecteur a été payé par l’éditeur pour relire et peaufiner les textes. La version modifiée a été reversée sous licence libre dans le *webcomic*¹⁸. À l’inverse, l’auteur a concédé que *Glénat* détienne une exclusivité sur les couvertures que l’éditeur lui a commandées pour éviter les risques de « contrefaçon¹⁹ » par un autre éditeur.

Si la démarche de D. Revoy n’avait pas particulièrement attiré l’attention du monde de la BD, la publication de *Pepper&Carrot* par *Glénat* a déclenché des réactions fortes par des auteurs et du SNAC BD, une branche du Syndicat national des auteurs et des compositeurs. S’en est suivi un dialogue riche, puisque les deux parties (les défenseurs du Libre d’un côté, les auteurs et le SNAC de l’autre) tiennent des positions intéressantes. L’éditeur (*Glénat*) s’est globalement tenu à l’écart du débat, à notre connaissance.

7.1.2 Le monde du Libre ou la victoire en cours

De prime abord, on peut présenter les arguments du côté du Libre, dans lesquels nous rangerons l’auteur. Le premier des arguments est que D. Revoy a réussi son pari et vit de son travail : *Pepper&Carrot* a trouvé un public ; il a la chance supplémentaire d’être édité par un éditeur de BD, dont les paiements ne sont pas indispensables pour pouvoir vivre — quoique d’après les montants affichés sur *Patreon*, le départ des « mécènes éditeurs » aurait des répercussions non négligeables sur l’équilibre financier de l’auteur. Il n’est pas dit mot de la centralité de la plateforme de *crowdfunding* — pourtant un nouvel intermédiaire — dans la relation avec ses « mécènes ».

18. D. REVOY, *Pepper&Carrot derivation : first book printed by Glénat*, David Revoy, 6 juil. 2016, URL : <https://www.davidrevoiy.com/article578/derivation-publishing-by-glenat> (visité le 01/10/2019).

19. Il est difficile de parler de contrefaçon dans le cas où la couverture serait libre, puisque dans ce cas, la réutilisation est prévue par la licence libre. Pourtant, l’argument donné par D. Revoy est aisément compréhensible au moins du point de vue de *Glénat* : l’éditeur ne veut pas qu’un concurrent puisse produire l’exact identique (potentiellement avec une qualité moindre) et laisser croire le lecteur qu’il s’agit de la même édition que celle de *Glénat*. L’exclusivité sur la couverture lui permet de communiquer sur son produit sans risque de « parasitage » ou de « contrefaçon ».

Dans un article dédié à la publication de *Pepper&Carrot* par *Glénat*²⁰ qui a contribué à faire naître la polémique²¹, L. Maurel dénonce l'inefficacité du système de droits d'auteur tel qu'il fonctionne actuellement, particulièrement dans le milieu de la BD. Il note aussi que D. Revoy a bénéficié d'un tirage conséquent, certainement parce que « la libre diffusion sur Internet a aidé D. Revoy à se faire connaître, tout en montrant à l'éditeur qu'il existait un public pour les histoires qu'il racontait²² ». L. Maurel argumente ensuite sur la synergie positive entre l'auteur et l'éditeur dans cet exemple précis :

Au final, ce partenariat entre David Revoy et *Glénat* montre qu'il peut exister une relation intéressante, voire même « symbiotique », entre la production de biens symboliques sous licence libre et une industrie culturelle *mainstream*. Or c'est souvent une faiblesse pour le Libre de ne pas pouvoir bénéficier des circuits de distribution traditionnels (voir par exemple le cas du film *Le Cosmonaute*²³, qui n'avait pas réussi à se raccrocher à la diffusion en salle). L'auto-publication via Internet est bien sûr une [*sic*] atout majeur pour les auteurs indépendants, mais les circuits commerciaux restent importants pour toucher un large public, spécialement dans un domaine comme celui de la BD où la matérialité des ouvrages imprimés compte encore beaucoup, malgré la progression du numérique²⁴.

L. Maurel pointe ici plusieurs éléments intéressants : tout d'abord il rappelle l'importance des circuits de distribution pour les biens symboliques, y compris libres, dans leur succès public. Ainsi, il ne propose pas une vision idéalisée des ICC à l'ère numérique, où la diffusion serait devenue inutile, du fait d'une supposée égale accessibilité de toutes les productions sur Internet. Nous relèverons aussi le terme de « symbiotique », retenu par l'auteur pour qualifier la relation entre *Glénat* et D. Revoy. La symbiose (qui plus est entre guillemets) fait selon nous clairement référence à celle évoquée par R. Barbrook²⁵, qui est profondément ancrée dans la grille de lecture du Libre. Cette hypothétique symbiose a certes fonctionné pour D. Revoy qui l'a choisie, mais fait l'objet de critiques des auteurs (sur lesquelles nous allons revenir). Ce qui semble intéresser L. Maurel n'est pas tant la réussite de D. Revoy que la dimension expérimentale et la reconfiguration des rapports entre les éditeurs (remis en cause dans leur rôle de *gatekeeper* mais conservés dans un « partenariat » choisi par l'auteur, notamment pour les métiers de la distribution et de

20. L. MAUREL, *Pepper et Carrot : une bande dessinée Open Source publiée chez Glénat*, - S.I.Lex -, 30 août 2016, URL : <https://scinfolex.com/2016/08/30/pepper-et-carrot-une-bande-dessinee-open-source-publiee-chez-glenat/> (visité le 30/09/2019).

21. L'auteur, juriste et bibliothécaire, est très suivi par les partisans du Libre, mais aussi par ses opposants

22. *Ibid.*

23. L'auteur renvoie vers un autre article de son blog relatif au film : <https://scinfolex.com/2013/06/06/un-cinema-sous-creative-commons-est-possible-le-film-le-cosmonaute-est-sur-orbite/>.

24. *Ibid.*

25. BARBROOK, *op. cit.* Nous évoquons plus longuement ce texte en 6.3.3 p. 274.

la diffusion, les rapprochant de fait d'un nouveau rôle de *gateowner*). Pour autant, s'il se réjouit de la réussite de D. Revoy, L. Maurel ne prétend nullement qu'il s'agit d'un modèle reproductible ou même souhaitable. Parmi les défenseurs du Libre, N. Jomunsi, lui-même auteur et éditeur et ancien libraire, propose une lecture complémentaire :

Qui a à y gagner, dans cette affaire ?

Glénat, sans aucun doute. Comme je l'ai dit plus haut, l'éditeur n'est pas une œuvre de charité et, dans un [*sic*] logique économique, se passerait volontiers de payer un auteur quand il peut ne pas le faire : après tout, c'est une ligne en moins sur le budget prévisionnel²⁶.

Pour autant, il note aussi que contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'auteur n'a pas tout à perdre. N. Jomunsi précise aussi que D. Revoy a aussi à gagner. Au fait de ne pas être payé en droits d'auteur, il oppose la participation de *Glénat* au *crowdfunding* (même si la pérennité n'est pas garantie). À un risque éventuel de perte de crédibilité, il oppose que — notamment parce que le monde de la BD s'est ému de la situation — l'auteur a gagné en crédibilité, en visibilité et en reconnaissance. La situation a aussi ses inconvénients : comme il n'est pas payé (il reçoit des dons), il ne cotise pas à l'AGESSA (Association pour la gestion de la sécurité sociale des auteurs) et ne bénéficie donc pas de la couverture sociale associée. N. Jomunsi rappelle le fait que de nombreux auteurs ne gagnent pas assez pour y être affiliés²⁷ — sous-entendant que d'autres manières d'avoir une couverture sociale existent et sont utilisées par les auteurs. Mais la question centrale dans l'argumentation de N. Jomunsi repose dans un de ses titres intermédiaires : « L'auteur a-t-il le droit de donner son travail ? ».

Dans cette section, il développe les intérêts de la licence CC BY retenue, l'avantage pour l'auteur d'être édité et visible en librairie après la publication par *Glénat* — avec les limites²⁸ que N. Jomunsi rappelle en tant qu'ancien libraire, auteur et éditeur. Par la suite, il défend la nécessité que le don reste possible, bien que les éditeurs, par leur raison d'être et leur forme juridique, visent le profit. Pour autant, N. Jomunsi ne tente pas le parallèle avec le droit du travail, une critique parfois émise envers les licences libres : le droit du travail peut empêcher un salarié de faire quelque chose (par exemple travailler sept jours consécutifs) même si le salarié le demande ou l'accepte. Ce droit impose donc des restrictions, y compris contre l'avis du salarié, notamment pour le prémunir d'une situation de contrainte due au déséquilibre des forces en présence. D'aucuns pourraient estimer que le droit d'auteur devrait comporter de telles conditions, pour protéger l'auteur dans une situation de déséquilibre face à l'éditeur. Dans ce cadre, la licence libre serait

26. N. JOMUNSI, *Glénat, licences libres et crowdfunding : la technique de la boule de cristal* – Page 42 [Archive], Page 42, 6 sept. 2016, URL : <https://web.archive.org/web/20161018141208/http://page42.org/glenat-licences-libres-et-crowdfunding/> (visité le 01/10/2019).

27. Cette situation a changé avec la réformes de la sécurité sociale des artistes auteurs en 2019, qui a notamment introduit la garantie d'être assuré dès le premier euro cotisé.

28. La visibilité en librairie, et notamment sur les tables, est souvent courte, étant donné que la production continue d'augmenter.

un contournement du droit et le contrat serait nul. Pour autant, la cession gracieuse existe — les licences libres aussi — et il n'est pas prévu, ni nécessairement souhaitable, de s'opposer à ce qu'un auteur *donne* ses productions — même à un éditeur à but lucratif comme *Glénat*.

N. Jomunsi reste prudent : selon lui, ce modère ne « contaminera » pas l'édition, car ces pratiques sont pour le moment marginales, mais la gratuité va devenir de plus en plus fréquente, par la multiplication des UGC, du fait des outils de production accessibles à tous.

La position de cet auteur est intéressante, puisqu'il a expérimenté des formes de publication gratuite, sous licence libre et le *crowdfunding*, comme D. Revoy sans toutefois rencontrer le même succès — tout du moins en prenant comme mesure, la hauteur des dons et le nombre de participants au *crowdfunding*. L'auteur, à la différence de D. Revoy précise qu'il aurait « préféré avoir un éditeur sympa ET qui [l]e paye très bien, plutôt que de publier sur Internet²⁹ ». Il prend le modèle de D. Revoy pour ce qu'il est, c'est-à-dire une expérience fructueuse, là où le fonctionnement classique du droit d'auteur réussit à d'autres. C'est dans les commentaires des articles de L. Maurel et de N. Jomunsi que l'on trouve les réactions des auteurs de BD les plus opposés à l'expérimentation de D. Revoy avec *Glénat*.

7.1.3 Chez les auteurs, la crainte de la servitude volontaire

De nombreux lecteurs des articles mentionnés ci-dessus ont réagi avec une certaine virulence. On trouve parmi eux deux auteurs « traditionnels » de BD, c'est-à-dire des auteurs publiés et travaillant avec des éditeurs de façon plus « normale », qui ont pris part aux débats en dessous des articles cités. Il s'agit notamment de Boulet et J. Béhé. Le premier est familier de la publication en ligne, puisqu'il publie régulièrement des planches sur son site³⁰, qui sont ensuite compilés dans des ouvrages imprimés intitulés « Notes ». Le dernier tome, publié en 2018, est le onzième de la série. En revanche, Boulet n'utilise pas les licences libres et leur préfère le droit d'auteur classique. L'auteur précise dans sa FAQ qu'il est le seul à pouvoir accorder des droits de reproduction sur ses dessins ; il précise même qu'il acceptera *a priori* les usages qui sont pédagogiques ou pour le présenter dans des articles évoquant son travail. J. Béhé est aussi un auteur de BD et fait partie des fondateurs d'une association d'auteurs et d'un syndicat BD au SNAC.

Les réactions aux articles de blog résumant souvent la position des partisans du libre exposée ci-dessus, ou son opposé, souvent articulé à une forme d'exploitation. Cette position se retrouve dans les commentaires de J. Béhé. Selon lui, nous assistons à :

29. *Ibid.*, Les majuscules sont de l'auteur.

30. Accessible à l'adresse : <https://www.bouletcorp.com/>.

un investissement sans limites de cet auteur passionné doublé d'un combat quasi politique pro « Open Source » (alors que sous couvert de modernité, on est juste revenu sur la place du marché en plein moyen âge (*sic*) quand les saltimbanques essayaient de vivre des pièces jetées par les passants). Personnellement je n'ai aucun mépris pour cette attitude, chacun entre sur le marché comme il peut. En revanche, j'en ai pour l'éditeur qui pourrait parfaitement verser une rémunération proportionnelle aux ventes. Mais voilà l'occasion est trop belle³¹.

Selon J. Béhé, le *crowdfunding* de l'auteur est assimilable à une rémunération dite « au chapeau ». Cette critique semble juste dans la mesure où les personnes contribuent au *crowdfunding* en fonction de l'intérêt qu'ils ont pour le travail de l'auteur. C'est probablement aussi dans ce sens que l'on peut relire le paragraphe « tout public » de l'onglet « Philosophie » évoqué ci-dessus. Pour autant, le chapeau a ceci d'aléatoire qu'il dépend d'un public changeant d'un jour à l'autre, en fonction de l'humeur du moment. Dans le cas du *crowdfunding* régulier, il faudrait interroger les donateurs. On peut cependant supposer que certaines planches doivent moins plaire, sans pour autant entraîner d'arrêt immédiat et définitif des versements. Les amateurs³² continuent probablement à soutenir l'auteur, y compris dans une période qu'ils pourraient moins aimer et on peut supposer qu'ils ne résilient qu'après quelques publications ne correspondant plus à leurs attentes. C'est probablement la différence notable entre le fonctionnement au pourboire [*tip*]³³ qui existe par ailleurs comme mode de *crowdfunding*³⁴ — quoique ne permettant que rarement d'atteindre des montants similaires — et le *crowdfunding* récurrent. On peut aussi supposer que le risque de cabotinage est aussi moins présent dans un financement régulier, dans la mesure où les personnes qui ont choisi de donner ont déjà vu ce que ou qui elles financent. En revanche, il apparaît qu'il existe un risque d'enfermement de l'auteur dans sa production : que se passe-t-il si l'auteur décide de publier autre chose ? Dans un style différent ? Ce modèle serait-il transposable pour un autre genre de BD, plus noir, moins « grand public » ?

31. MAUREL, *op. cit.*, Béhé, dans les commentaires.

32. Au sens de ceux qui aiment.

33. La dénomination de « pourboire » a été utilisée dans la littérature pour désigner les financements réguliers. Il nous apparaît que le pourboire (qui dans son acception traditionnelle reflète un montant faible, versé de façon optionnelle et ponctuelle) est un mot mal adapté en français pour désigner ce type de *crowdfunding*. Pour une étude de *Patreon* utilisant le terme de « pourboire », voir S. RENAULT, « Le crowdfunding au secours des auteurs de BD », dans : *Revue française de gestion* n°279 (5 juil. 2019).

34. On peut penser à des services comme par exemple *Flattr*[†] ou *Utip*[†] qui permettent de verser des micro-transactions directement ou encore, pour le second, de regarder une publicité pour financer un concepteur.

Par ailleurs, la position de J. Béhé reflète une position partagée dans plusieurs commentaires : le problème n'est pas tant la démarche de D. Revoy (qui est libre de faire ce qu'il entend) mais bien à situer du côté de l'éditeur. Plusieurs commentateurs notent que *Glénat* fait partie des plus gros éditeurs et la question de la rémunération proportionnelle aux ventes est un clivage fort : le monde du Libre y voient un modèle inefficace et injuste, tandis que les auteurs y voient une garantie d'un maintien de leur droits sociaux actuels.

En effet, le modèle de *Pepper&Carrot*, s'il dépend moins de l'éditeur, coûte aussi moins cher à ce dernier, ce que résume Boulet :

Un tirage à 10 000 pour un premier album, c'est énorme. En contrat classique d'édition tu aurais pu le négocier facile à 15 000€ d'avance. Puis 8 à 10% de droits sur les ventes qui auraient été pour toi une fois l'avance remboursée. Là on me souffle que *Glénat* participe à l'album à hauteur de 350\$ par épisode, ce qui correspond donc à un « fixe » (somme forfaitaire) de 3850\$, soit moins de 3500€ pour l'album entier³⁵.

Cette position de Boulet et la discussion à laquelle il contribue montrent ici un paradoxe intéressant : l'auteur est moins payé par l'éditeur, mais l'est plus au total. Il s'agit donc *dans ce cas précis*, d'un enrichissement de l'auteur et de l'éditeur, d'où le vocable de « symbiose » utilisé par L. Maurel. Reste qu'au-delà de la rémunération, l'éditeur aura déplacé la prise de risque sur l'auteur, dans la mesure où c'est par son succès sur Internet que D. Revoy aura attiré l'attention de *Glénat*. Dans ce cas, l'éditeur a un rôle restreint et surtout a réduit le risque qu'il prend. Outre le potentiel propre que représente *Pepper&Carrot* en terme de public, celui-ci *sait* déjà qu'il existe des personnes prêtes à lire et à payer pour la BD qu'il s'apprête à publier. Il déporte la prise de risque sur l'auteur — quand bien même le processus est inverse et D. Revoy n'a pas attendu que *Glénat* le contacte pour publier en ligne. Surtout, ce type d'expériences n'est pas nécessairement généralisable, et l'analyse de l'auteur ayant réussi n'est en aucun cas la garantie que le modèle soit pérenne pour tous. Ce qui inquiète les auteurs n'est pas tant l'attitude de l'auteur que celle de l'éditeur et le sentiment que ce cas exceptionnel puisse donner envie à l'éditeur de suggérer la solution à d'autres auteurs. Comme le résume N. Jomunsi, « [l]'Histoire dira s'il a ouvert ou non la boîte de Pandore³⁶ ».

7.1.4 Libre, commun, *digital labor* ou les trois ?

Ce premier exemple illustre les tensions entre les sujets que nous avons abordé dans les deux premières parties de ce travail. Il ne s'agit pas de remettre en cause le travail de D. Revoy, ni son choix pour le Libre. Mais celui-ci l'amène à considérer comme « partenaire » l'éditeur *Glénat*. S'incarne dans cet exemple ce que nous avons essayé de montrer des paradoxes et des limites du Libre. Il ne s'agit pas de se réapproprié collectivement les

35. MAUREL, *op. cit.*, Boulet, dans les commentaires.

36. JOMUNSI, *op. cit.*

moyens de la circulation et de la valorisation : ici Internet et l'idéal du cyberspace comme mode de diffusion utopique montre ses limites — au-delà du fait qu'il est lui-même rarement contrôlé par ses membres. Le Libre est dans cet exemple une revendication politique assumée — l'auteur s'est lui-même qualifié de « doux rêveur³⁷ » — mais les moyens dont il dispose ne lui suffisent pas à s'autonomiser. Alors que sa reconnaissance est antérieure à son « partenariat » avec son éditeur, D. Revoy n'a pas d'autre choix pour publier et diffuser son ouvrage que de passer par *Glénat*, c'est-à-dire un éditeur traditionnel et dès lors perdre au moins une partie de son contrôle sur la valorisation. Il faut cependant noter que dans ce cas précis, une licence à réciprocité renforcée comme la PPL n'aurait probablement pas eu le moindre effet si ce n'est de priver l'auteur d'un intermédiaire capable de prendre en charge la diffusion et la distribution. Ce n'est pas non plus l'absence du critère « non commercial (NC) » à la licence libre utilisée qui limite le contrôle de la circulation et de la valorisation, mais l'absence d'infrastructure détenue par les auteurs — ou des éditeurs indépendants en BD — pour mutualiser des coûts de diffusion et de distribution pour exister dans les librairies. *Glénat* ne doit pas être réduit à un parasite, même dans le cas de *Pepper&Carrot* dont le succès en ligne a précédé l'arrivée de l'éditeur. Outre le financement, l'éditeur a aussi notamment travaillé sur les textes, collaboré avec l'auteur sur la meilleure impression possible, garanti la distribution de l'ouvrage et sa diffusion auprès des libraires. Chacun de ces rôles demande des compétences et un réseau de distribution en plus du temps dont ni l'auteur ni ses contributeurs bénévoles ne semblaient disposer. L'éditeur n'est pas non plus ici *gatekeeper*, il n'a pas cherché à favoriser ou empêcher le succès de D. Revoy. Il prend en partie le rôle d'un *gateowner* puisque le risque éditorial a été déporté vers l'auteur et les lecteurs du *webcomic* et c'est parce qu'il détient certaines infrastructures critiques — une capacité de travailler avec l'ensemble des acteurs de la chaîne du livre, des relecteurs aux imprimeurs, en passant par son réseau de diffusion et de distribution — que l'auteur a trouvé un intérêt à avoir recours à eux.

Par ailleurs, l'auteur a su utiliser et concevoir un ensemble d'outils informatiques bien au-delà des compétences « traditionnelles » des auteurs et dessinateurs de BD. Ces outils relèvent d'ailleurs d'un travail — lui aussi complémentaire et différent de celui d'auteur-dessinateur — qui consiste à animer sa communauté³⁸. D. Revoy mobilise en effet une communauté importante, ce qui est plutôt rare autour d'un bien symbolique sous licence libre. Elle le finance, mais au-delà l'aide à concevoir le *scenario*, valider le *storyboard*, traduire les textes, documenter le travail. Cette communauté reçoit en retour le don de

37. Il ne faudrait pas pour autant le penser naïf. L'auteur connaît le droit d'auteur et les licences libres et ce qui constitue des réutilisations non autorisées, comme en témoigne la campagne lancée sur son blog pour faire retirer ou modifier un *crowdfunding* organisé par un tiers qui ne respectait pas les obligations de la licence *Creative Commons* retenue. Voir D. REVOY, [day 1] *Campaign abuse by Sir R. McGentleman*, David Revoy, URL : <https://www.davidrevoyn.com/article547/attention-a-kickstarter-campaign-abuse-peppercarrot-s-license> (visité le 05/11/2019).

38. Nous gardons ici le terme de « communauté » pour faire référence à un métier dont le nom est rarement traduit, celui de *community manager* ou CM

tout ce que D. Revoy réalise dans le cadre de *Pepper&Carrot*. Ces contributions relèvent pleinement des UGC qui viennent se substituer à des métiers existants — on peut penser aux relecteurs et traducteurs notamment. La question n'est pas de juger de la qualité des textes et des traductions — plusieurs d'entre elles semblent suffisamment bonnes pour avoir été jugées dignes d'être publiées. Il n'est pas non plus question de défendre l'existence du métier en tant que tel contre une concurrence qui serait déloyale, mais bien d'envisager que la quantité de travail réalisé — volontairement — par la communauté est non négligeable. Ce travail est directement valorisé par l'éditeur quand il peut publier sans avoir besoin de payer un traducteur, mais aussi indirectement par l'auteur, dans la mesure où il gagne en réputation, en lectorat potentiel et éventuellement en commandes autres, qu'il accumule autour de sa personne plutôt que collectivement. Chaque produit dérivé, quand bien même il a son économie propre est aussi une valorisation indirecte de l'auteur original. La réputation donne l'apparence d'être partagée (puisque les noms des auteurs des traductions apparaissent (du fait de la licence libre) et ceux des mécènes (engagement de l'auteur) : pour autant, l'auteur va récupérer une grande partie de ce que l'on pourrait appeler « capital réputationnel » acquis grâce à ces différentes contributions.

Enfin, cette initiative repose sur le *crowdfunding* et en particulier sur *Patreon* qui se place en véritable *gateowner*. Agissant en agent de confiance pour les donateurs, il capte 5% de la valeur sans rien contribuer à produire — sinon sa propre plateforme. Nous constatons donc que l'écart entre une telle initiative libre et le commun semble être à l'endroit d'une réappropriation des moyens de circulation et de valorisation des biens symboliques.

Cette initiative relève définitivement du Libre et en porte certains travers, dont une forme de don qu'une entreprise capitaliste a su exploiter. L'auteur incite, par la mise à disposition sous licence libre de son travail et de son infrastructure, d'autres utilisateurs à contribuer via le *crowdfunding* ou sous forme de travaux divers. On pourrait ainsi lire cette utilisation du travail des contributeurs comme une forme de *digital labor*, dans la mesure où l'auteur en est le principal bénéficiaire — symbolique et pécuniaire. Pour autant, cette relation peut aussi être lue à l'aune du don/contre-don, où le don de D. Revoy appelle le contre-don des lecteurs. On voit comment l'auteur développe certains aspects, et en néglige d'autres (notamment l'intermédiaire que constitue la plateforme de *crowdfunding*).

On pourrait toutefois estimer que cette expérience constitue les prémices d'un commun, dans la mesure où l'auteur a su réunir une communauté et développer un modèle économique autour de la ressource. Reste que des pans entiers de la chaîne de diffusion et de valorisation ne sont pas contrôlés par l'auteur et sa communauté, que les règles et processus de modification de ces règles ne sont pas établis collectivement. Avec *Resonate*, nous nous éloignons du Libre pour aller vers des tentatives de mise en place d'un commun par la constitution de modes de diffusion et de valorisation propres.

7.2 *Resonate* : de la technique à la politique

Resonate est une plateforme de *streaming* musical créée en 2015 et est une coopérative qui se présentait comme « le *Spotify* qui rend le contrôle aux musiciens et aux auditeurs³⁹ » et désormais comme « [u]ne plateforme que nous pouvons tous contrôler. Oui, vraiment !⁴⁰ »

La plateforme s'insère dans la catégorie des plateformes payantes. Elle développe toutefois un système de paiement différent de ceux des entreprises concurrentes, appelé *stream2own* [littéralement *streamer*⁴¹ pour posséder], que nous allons présenter dans un premier temps. Nous verrons la façon dont cette coopérative s'insère dans le mouvement du coopérativisme de plateformes et comment elle joue avec les codes attendus des plateformes sur Internet. Nous montrerons également qu'elle en a modifié le sens en opérant un virage d'approche pour défendre l'objectif politique revendiqué. Cette coopérative est, à sa création, fortement attachée à une vision que l'on pourrait qualifier de solutionnisme technologique⁴². Pourtant, nous verrons que la recommandation, souvent résolue sur les plateformes par des algorithmes — qui cachent plus ou moins du travail humain — est résolue de façon intéressante par *Resonate*. Pour comprendre ces spécificités, il convient de commencer dans un premier temps par présenter la plateforme et ses particularités.

7.2.1 Un nouveau modèle

Resonate repose sur un modèle économique original nommé *stream2own*. La coopérative procède de façon différente du reste de l'industrie du *streaming* ou de la vente de musique en ligne pour l'écoute et le paiement de son service. En effet, l'idée est que chaque utilisateur achète des crédits sur la plateforme. Ces crédits sont consommés à chaque lecture d'un morceau. En cela, l'application s'apparente au modèle du compteur⁴³ où les utilisateurs payent en fonction de leur consommation. Cependant, la spécificité de ce modèle réside dans un tarif progressif. Seules les neuf premières lectures sont facturées et chacune coûte à l'auditeur le double de la précédente. Ainsi la première écoute est facturée 0,02 crédits⁴⁴, et la dernière 0,512. La dixième et les suivantes ne sont plus

39. H. SHEFFIELD, *Resonate is the Spotify that puts artists and listeners in control*, The Independent, 22 fév. 2019, URL : <https://www.independent.co.uk/news/business/indyventure/resonate-spotify-nesta-platform-coops-a8783706.html> (visité le 22/11/2019).

40. RESONATE, *Play fair*. Resonate, 2022, URL : <https://resonate.coop/> (visité le 26/03/2023).

41. Le verbe *streamer* est un anglicisme qui signifie jouer une vidéo ou — et c'est le cas ici — de la musique directement depuis un serveur, le téléchargement se faisant au fur et à mesure de la lecture et non au préalable.

42. MOROZOV, *op. cit.*

43. Pour rappel, ce modèle est décrit en 3.1.3 p. 134.

44. Le site alterne entre les « crédits » et les « euros ». Nous comprenons l'utilisation des « crédits » comme une façon à la fois de pouvoir compter les millièmes d'euros et pour rendre plus indolore et acceptable la dépense pour le consommateur. Par ailleurs plus le consommateur achète de crédits, plus le prix d'un crédit se rapproche d'un euro.

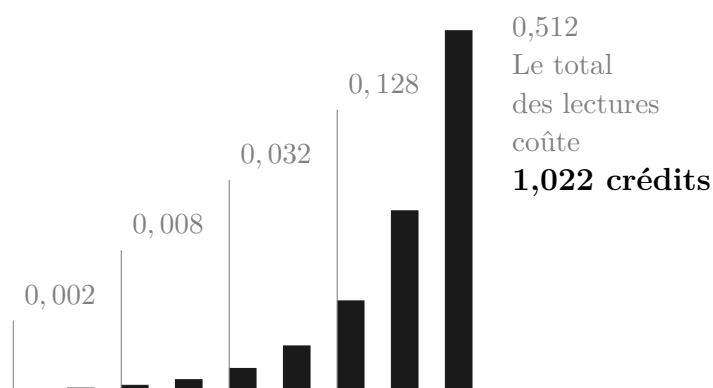


FIG. 7.1 : Coût par lecture avec *Stream2own*, traduit d'après <https://resonate.coop/pricing/>

payantes. Lorsqu'un utilisateur a écouté neuf fois une chanson, il a payé le droit de l'écouter sans payer davantage. Selon le nombre de crédit achetés, ce montant semble osciller entre 1,022€ et 1,4€⁴⁵, ce qui est relativement proche du tarif souvent pratiqué pour les achats de morceaux par exemple sur *iTunes* — 0,99 à 1,29 €). *Stream2own* consiste donc à faire payer l'auditeur davantage à chaque écoute les morceaux qu'il apprécie, sans que le coût de la découverte (la première écoute) soit trop élevé. Le pari de ce système est que de nombreuses personnes vont écouter un titre une fois, qu'une proportion plus faible va le réécouter une deuxième fois, et ainsi de suite, jusqu'à arriver au dernier palier où une faible proportion d'auditeurs auront écouté le morceau plus de 9 fois et auront payé l'équivalent du prix d'achat. L'autre garantie, à destination des artistes, est qu'ils recevront 1 centime par écoute (ce qui est supérieur au tarif moyen sur les autres plateformes). Nous reprenons une illustration proposée par *Resonate* en figure 7.1⁴⁶ où l'on retrouve le nombre d'écoutes en abscisse et le coût de chaque écoute en ordonnée.

Pour autant, l'objectif est d'abaisser le seuil du nombre d'écoutes pour arriver à une rémunération correcte pour les concepteurs. En effet, d'après les estimations faites par *Resonate* à partir de sources disparates⁴⁷, les services de *streaming* semblent rémunérer en moyenne à 0,006\$ par écoute — exception faite de *Tidal*[†] qui rémunérerait jusqu'à 0,012\$ par écoute du fait d'un abonnement plus cher associé à un positionnement *market-*

45. RESONATE, *Pricing and credits*, Resonate Community Forum, oct. 2021, URL : <https://community.resonate.coop/docs/?topic=1854> (visité le 25/03/2023).

46. Le schéma a été retiré du site mais est encore visible sur une version archivée (<https://web.archive.org/web/20180621033654/https://resonate.is/stream2own/>).

47. Sans surprise, les entreprises majoritaires dans la vente de musique et le *streaming* ne communiquent que peu sur les clés de répartition des revenus avec les concepteurs et interprètes, et ces données sont toujours collectées et diffusées par les artistes eux-mêmes.

ing sur la haute-qualité (notamment avec l'utilisation de formats audio « sans perte »). Sur *Resonate*, les musiciens sont rémunérés 0,01€ par écoute, une fois dépassées les 45 premières secondes (encore une fois pour inciter à la découverte sans faire monter le prix pour l'auditeur).

Une des particularités de ce modèle, est qu'un morceau extrêmement populaire (écouté par un grand nombre d'utilisateurs) serait rémunérateur pour ses concepteurs tout en gardant un coût raisonnable (jamais au-delà de 1,022 crédits) pour chaque utilisateur. La limite de ce modèle est probablement qu'il nécessite — comme toute offre payante — un consentement à payer. Par rapport aux offres de *streaming* concurrentes, il a le double désavantage de ne pas proposer un prix fixe mensuel à l'utilisateur et d'avoir un catalogue plus restreint. C'est donc sur l'argument politique de l'équité que la plateforme cherche à convaincre ses utilisateurs : le site Internet accueille l'utilisateur avec le slogan suivant : *Play fair* [Jouez équitable⁴⁸].

Ce modèle économique qui s'apparente à un modèle de compteur devient même un argument : « Payez ce que vous écoutez, pas de frais mensuels, détenez et téléchargez votre musique ». Ce modèle propose donc un hybride entre le modèle du compteur et celui du catalogue comme service dont nous avons essayé de cerner les spécificités plus haut⁴⁹.

En terme de répartition, *Resonate* redistribue 70% de ses revenus aux musiciens et garde 30% pour son fonctionnement interne — lequel inclut les rémunérations pour droits d'auteur — notamment pour les concepteurs travaillant à partir de *samples* d'autres morceaux ou les interprètes. L'entreprise cherchait initialement des « flux de financements alternatifs » pour couvrir ses frais de fonctionnement, la part des auteurs et annonçait en 2016 un objectif de reversement de 100% des revenus de *stream2own* aux artistes⁵⁰, objectif qui semble avoir été abandonné depuis.

Par ailleurs, du fait de la forme coopérative, *Resonate* promet un partage des éventuels profits dont la répartition a évolué dans le temps. En 2016, les clés de répartition étaient les suivantes : 19% pour la coopérative, 10% pour des dividendes sur les parts, 45% pour les musiciens et les labels et 35% pour les « fans ». Le dernier pourcent était dédié à investir dans d'autres plateformes coopératives. La répartition actuelle est 20% pour

48. Le terme *fair* fait écho au *fair play*, le respect de l'autre dans le sport, mais aussi au *fair trade*, traduit en français par « commerce équitable », qui inclut également une forme de respect de la personne au-delà de la seule relation économique. Comme *Resonate* vise à considérer et rémunérer correctement les concepteurs, nous avons retenu cette seconde traduction.

49. Voir 3.1.3 p. 134.

50. RESONATE, *Resonate streaming service profit calculator for musicians + labels*, Resonate.is, 14 mar. 2016, URL : <https://resonate.is/more-profitable-for-musicians/> (visité le 07/10/2019).

les travailleurs, 35% pour les utilisateurs [*listeners*], 45% pour les artistes. On note une simplification, notamment due à un virage réalisé à partir de 2019 à l'occasion d'un changement de direction, notamment vers la dimension coopérative (en s'éloignant d'une utopie technophile et des *startups*⁵¹).

7.2.2 Coopérativisme de plateforme et commun

Resonate a choisi la forme coopérative. Elle est une coopérative de droit irlandais⁵² dont les objectifs formulés sont les suivants :

- Apporter à nos membres une plateforme d'échange de musique, qui rend possible la promotion, distribution, vente et/ou échange de musique et de produits et services associés.
- Mettre en œuvre toutes les activités liées au développement et à la maintenance des points décrits ci-dessus.
- Effectuer toute transaction qui semblerait directement ou indirectement favorable pour atteindre les objectifs listés.
- Faire avancer les valeurs et principes coopératifs qui créent du capital social à travers la gestion participative et la gouvernance démocratique des processus⁵³.

Ainsi, si les trois premiers objectifs sont orientés vers l'objet de la structure — une plateforme de *streaming* musical — le dernier met en avant la forme coopérative et la promotion de cette dernière. La dimension coopérative permet, selon *Resonate*, d'aligner la forme juridique avec le positionnement politique de la structure : contre la centralisation des ICC et des grosses plateformes sur Internet et pour une gestion des données respectueuse des utilisateurs et des choix des concepteurs de musique — positionnement que l'on retrouve dans leur manifeste⁵⁴. Les statuts de la coopérative, disponibles en ligne, précisent ces points, notamment la participation au financement du monde coopératif et ajoutent d'autres dispositions, insistant sur la non-discrimination⁵⁵. Les statuts précisent aussi la pondération des droits de vote, qui correspond à la redistribution des dividendes en cas de profit :

- La part des collaborateurs (salariés) est de 20% ;

51. P. HARRIS, *Clarification about blockchain technology*, Resonate Community Forum, 3 mar. 2022, URL : <https://community.resonate.coop/> (visité le 21/03/2023).

52. RESONATE, *Resonate Player Terms of Use*, Resonate.is, 31 août 2017, URL : <https://resonate.is/terms-conditions/> (visité le 08/10/2019).

53. *Ibid.*

54. RESONATE, *Manifesto*, Resonate.is, 2023, URL : <https://resonate.is/manifesto/> (visité le 08/03/2023).

55. RESONATE, *Rules of Resonate Beyond Streaming Limited*, 2017, URL : <https://resonate.is/wp-content/uploads/2019/04/20170512-Resonate-Rulebook.pdf> (visité le 09/10/2019), article 5 alinéas e, f, g.

- La part des musiciens (et labels) est de 45% ;
- La part des fans (toute autre personne ayant des parts) est de 35%⁵⁶.

Par ailleurs, les statuts précisent que la rémunération des parts en cas de profit n'a lieu qu'au-delà d'un bénéfice de 50 000€, sinon conservé pour augmenter les fonds propres de l'entreprise⁵⁷. Ces statuts peuvent être modifiés par les membres réunis en assemblée, sur proposition du bureau, de 10% des membres d'un même collège ou de 5% du total des membres⁵⁸. La coopérative semble donc laisser la possibilité à ses membres de faire évoluer ses statuts, donc sa gouvernance. La coopérative a aussi fait appel à sa communauté en 2017 pour travailler sur ses CGU [Terms of use]⁵⁹.

Pour autant, la forme coopérative ne résout pas tous les problèmes et peut même en poser d'autres : l'entreprise a notamment eu du mal à se financer. Elle n'a que quelques milliers de membres, qui peuvent prendre des parts supplémentaires qui sont certes rémunérées en cas de profit, mais dont le prix (10€) limite la possibilité de les mobiliser pour subvenir aux besoins financiers de la coopérative. La voie traditionnelle pour les jeunes entreprises (qui préfèrent souvent la dénomination anglaise de *startups*), consiste à trouver des investisseurs, sous la forme de capital-risque. Ce type de financements, souvent mobilisé par les entreprises technologiques peut leur permettre d'arriver à un prototype fonctionnel, ou à atteindre un seuil de clients permettant de dégager des profits, mais est conditionné à une prise de pouvoir — au moins partielle — dans l'entreprise. L'investisseur peut ainsi minimiser le risque, soit en influant sur les décisions stratégiques, soit en bénéficiant d'une plus-value sur ses parts à la revente. Étant donné le fonctionnement coopératif, un tel investisseur aurait avec les statuts tels que décrits jusqu'ici — une voix dans le collège des fans, et donc aucun contrôle seul, ni sur l'argent investi, ni sur l'entreprise.

L'entreprise *Resonate* a manifesté de l'intérêt, sur son blog, pour deux options de financement, possiblement complémentaires. La première est une forme de parts sociales particulières permettant aux investisseurs d'avoir un revenu garanti (à 8%) : les parts privilégiées rachetables [*redeemable preference shares*]. Ces parts, non associées à des droits de vote, peuvent être rachetées par l'entreprise une fois que celle-ci devient rentable⁶⁰. Ce type de fonctionnement, dont *Resonate* note qu'il a été mobilisé avec succès par *Loomio*[‡], une autre entreprise phare du coopérativisme de plateformes, ne donne pas de pouvoir au membre, qui doit donc accepter de prendre des risques avec la coopérative, donc adhérer à ses valeurs et son projet.

56. *Ibid.*, article 50.

57. *Ibid.*, article 48.

58. *Ibid.*, article 28.

59. RESONATE, *Open sourcing our terms and conditions*, Resonate.is, 29 sept. 2017, URL : <https://resonate.is/open-sourcing-our-terms-conditions/> (visité le 09/10/2019).

60. RESONATE, *Financing strategy*, Resonate.is, 23 nov. 2015, URL : <https://resonate.is/financing-strategy/> (visité le 14/10/2019).

L'autre source de financement que *Resonate* a exploré a été une fondation dédiée à la *blockchain*, levier de financement d'une entreprise développant un nouveau type de *blockchain*⁶¹.

Ce financement d'une valeur d'un million de dollars a été fait en RHOC, qui est une crypto-monnaie développée par *Rchain*. La fondation *Counterpointe Ventures*, dont le slogan invitait à « réimaginer le monde à travers les technologies émergentes », était partenaire de l'opération. Son activité consistait à financer et accompagner techniquement des jeunes entreprises proposant des services sécurisés, chiffrés et décentralisés, principalement articulés autour de la *blockchain*⁶². Dans les mentions du partenariat, il n'était pas évoqué que la fondation détienne des parts de *Resonate* — privilégiées ou non. En revanche, elle aurait bénéficié en retour de l'équivalent de trois fois la somme apportée sous la forme de *blockchain* que *Resonate* projetait de développer⁶³. Avec ce partenariat, *Resonate* plaçait la *blockchain* comme un élément important de son développement à venir, et perpétuait une utopie relevant du solutionnisme technologique sur lequel nous allons revenir plus bas. La *blockchain* porte en elle une partie des utopies *hacker* du *web* et d'Internet en nous promettant un *web3*^{*}, c'est-à-dire un ensemble de nouveaux protocoles qui doivent permettre la décentralisation du *web*⁶⁴ et la lutte contre les GAFAM. Un nombre croissant de *startups*, dont les créateurs oscillent entre foi dans cette technologie et opportunisme, s'engouffrent dans les divers aspects de cette technologie et le fondateur de *Resonate* n'a pas fait exception.

De façon plus générale, *Resonate* jouait avec les tendances du milieu dans lequel l'entreprise évoluait, jusqu'au virage coopérativiste de 2019, qui a vu le déplacement de son cœur politique, d'une approche technique à une approche coopérative. Ce déplacement s'est incarné dans l'organisation, mais aussi dans les éléments de communication.

61. L'entreprise, appelée *Rchain* — elle aussi coopérative — développait jusqu'en juillet 2022 une génération de *blockchain* qui demandait moins de puissance informatique pour être vérifiée. L'activité semble s'être arrêtée depuis.

62. COUNTERPOINTE VENTURES, *Counterpointe Ventures*, Counterpoint Ventures, 27 avr. 2018, URL : <https://counterpointeventures.com/> (visité le 15/10/2019).

63. Il faut comprendre que les *tokens* que l'on pourrait associer à la monnaie peuvent être vendus pour leur valeur propre ou servir à nouer des contrats dont les conditions d'exécutions seraient infalsifiables (les *smart contracts*). Si nous ne souhaitons pas rentrer plus avant dans le détail, il convient de préciser que d'après *Resonate*, ses *tokens* devaient être des « unités de transactions [...] requises pour le traitement des données, mais ne représentent pratiquement pas de valeur propre ». Voir RESONATE, *RChain partnership announcement*, Resonate.is, 5 mar. 2018, URL : <https://resonate.is/rchain-partnership-announcement/> (visité le 15/10/2019).

64. A. MASURE et G. HELLEU, *Entre rejet en bloc et nouvelles chaînes de valeurs : les NFT au-delà du visible*, Anthony Masure | Enseignant-chercheur en design, 15 sept. 2022, URL : <https://www.anthonymasure.com/articles/2022-09-nft-au-dela-visible> (visité le 25/03/2023).

7.2.3 Comme un poisson dans l’Internet

Resonate s’inscrit dans un marché déjà bien installé des plateformes de *streaming*. Elle cherche à s’en distinguer, notamment avec la promesse éthique, mais choisit tout de même de se présenter en faisant référence à des notions courantes sur Internet, et joue parfois à en modifier le sens courant. Le terme de « communauté » est ainsi repris par *Resonate* dans son discours sur la coopérative, mais avec une signification ambiguë : la communauté est parfois la masse indéfinie des internautes — comme ce fut le cas pour l’appel à amender les CGU évoqué plus haut, mais elle recouvre dans d’autres écrits récents l’ensemble des membres de la coopérative. De façon générale, *Resonate* a su jouer avec le vocabulaire d’Internet et celui des coopératives pour essayer de les rapprocher : c’est ainsi que *Resonate* a invité les internautes à prendre part à une campagne de *crowd-owning*, c’est-à-dire une campagne d’appel de fonds, limitée dans le temps, invitant tous les internautes à la relayer sur les RSN, à l’image d’une campagne de *crowdfunding*. La particularité de cet appel aux fonds résidait dans le fait que les contributions ne prenaient pas la forme de dons, mais d’achats de parts de la coopératives⁶⁵. Dans les deux cas, le discours est proche de celui fréquemment tenu dans la communication des entreprises, proposant un service sur Internet, dopé à l’adrénaline de la *startup* et au concept « révolutionnaire ». Pourtant, dans le discours de *Resonate* qui reprend ces codes, y est adjoint — et progressivement dans le temps, substitué — l’argument de la propriété collective ou de la forme coopérative qui redonne du sens — au moins politique — à ce discours.

Resonate s’inscrit aussi dans le mouvement du coopérativisme de plateformes qui vise à ne pas réduire les plateformes à l’exploitation par l’entreprise capitaliste qui la détient et à penser des formes de propriétés collectives des plateformes. Le fondateur de *Resonate*, P. Harris, a été invité à la première conférence sur le coopérativisme de plateformes en 2015⁶⁶. Il défend l’idée que le mouvement coopérativiste est pertinent pour reprendre en main la production économique du moment, et que le coopérativisme de plateformes est à l’économie actuelle, ce que le coopérativisme ouvrier est à la période industrielle. L’effet de réseau recherché par les plateformes traditionnelles, résumé dans l’article par l’image de l’étoile de la mort [*Death Star Platform*] faisant référence aux films de *Star Wars*, situe ici encore la position de *Resonate* vis-à-vis de ces plateformes : à la centralisation et la concentration du pouvoir dans une plateforme, *Resonate* veut opposer un ensemble de plateformes coopératives capables de se démocratiser et de partager les richesses sans naïveté quant à la nature du coopérativisme de plateformes :

65. RESONATE, *Crowd-owning campaign strategies*, Resonate.is, 21 déc. 2015, URL : <https://resonate.is/crowd-owning-campaign/> (visité le 09/10/2019).

66. RESONATE, *The platform co-operative movement*, Resonate.is, 20 nov. 2015, URL : <https://resonate.is/the-platform-cooperative-movement/> (visité le 10/10/2019).

La beauté de la coopérative réside dans le fait qu'elle permet à la fois de bénéficier de processus démocratiques et d'une distribution plus équitable de la richesse, tout en participant pleinement aux sociétés capitalistes — elles ne sont assurément pas à but non lucratif et peuvent innover, viser la rentabilité et l'expansion, tout comme les entreprises traditionnelles⁶⁷.

Aussi, dans cet article portant sur le coopérativisme de plateformes, *Resonate* semble plus relever d'une vision de l'entreprise en commun, c'est-à-dire d'une entreprise consciente de sa fonction sociale et du rôle qu'elle doit porter dans la société, que des communs culturels. En effet, l'entreprise s'attaque à l'industrie de la musique, en partant du postulat que cette dernière est dysfonctionnelle. C'est d'ailleurs avec cette affirmation que *Resonate* ouvre son *Manifesto*⁶⁸. Ici encore, on voit l'évolution d'une démarche nourrie de solutionnisme technologique vers une démarche politique coopérative avec une conscience de l'incidence qu'elle a en termes culturels. Le manifeste a été réécrit⁶⁹ après le tournant coopératif et l'accent se déplace d'une dimension technico-économique — que l'on pourrait résumer par la formule « reprenons le contrôle des plateformes (de *streaming*) ! » — vers une approche plus globale qui inclut mieux la dimension culturelle souvent oubliée dans les industries — « reprenons le contrôle sur les expressions culturelles et leurs circulations ! ». Dans sa première version, *Resonate* montrait, dans son manifeste, un attachement à la culture au-delà de sa dimension économique, notamment à travers deux points : « la musique est un art, pas du contenu » et « la vie privée, l'inclusion et l'éthique ne doivent pas venir après-coup. Elles doivent être incluses dans le *design* et prises en compte dès la conception⁷⁰ ». Pour autant, ce positionnement déclaratif ne se retrouvait finalement que peu dans la structuration de la coopérative — à l'exception des statuts qui reprennent la dimension inclusive et non-discriminatoire. L'entreprise, qui communiquait finalement beaucoup sur sa stratégie, ses positions, les perspectives technologiques, ne formulait qu'assez peu de position sur la place et le rôle que jouent la musique — ou plus largement les cultures — dans la vie ou dans la société.

Cette position fait que l'on trouvait fréquemment plus de manifestations d'intérêt pour la *blockchain* et la décentralisation qu'elle devait rendre possible que pour la musique ou la question des cultures. *Resonate* s'envisageait comme un acteur des ICC au sein desquelles elle voulait se faire une place par une forme de disruption.

La centralité du rapport à l'industrie existante reste d'ailleurs un point de convergence avec l'expérience de *Pepper&Carrot* : les deux se proposent de changer l'industrie. Si *Pepper&Carrot* propose de renverser les termes de la relation avec l'éditeur, de la position — individuelle — d'auteur, *Resonate* se situe à l'échelle de la diffusion et de la valorisation

67. *Ibid.*

68. *Idem*, *Manifesto*.

69. On trouve notamment une ancienne version du manifeste archivée en *RESONATE*, *Manifesto [Archive]*, 1^{er} mai 2020, URL : <https://web.archive.org/web/20200501230144/https://resonate.is/manifesto/> (visité le 25/03/2023).

70. *Ibid.*, points 3 et 7.

des biens symboliques, avec une position — collective — d’entreprise coopérative. Elle développe un discours et des pratiques qui se fondent dans les coutumes d’Internet, tout en déplaçant le sens des termes vers le coopérativisme de plateformes et ses enjeux. Mais cette approche tendait toujours à remettre au cœur les enjeux technologiques et à apporter — trop souvent — des réponses techniques à des problématiques politiques.

La version actuelle du manifeste est bien plus politique. Les sentences du premier manifeste sont désormais complétées d’un paragraphe explicatif, les assertions trop définitives remplacées par des objectifs à atteindre. Le nouveau manifeste met aussi l’accent sur un rejet de la propriété extensive et de la réification (de la musique, des liens sociaux, des cultures) et de leur incidence sur les personnes et leurs relations, allant même jusqu’à parler d’écologie et d’extractivisme pour qualifier respectivement les relations humaines et les effets du capitalisme, qui est désormais nommé trois fois contre zéro auparavant.

L’ordre des articles a également été modifié. Le premier article est désormais celui qui affirme que la musique n’est pas qu’un contenu, en deuxième vient l’importance d’une organisation coopérative pour la société et Internet. Avec cette évolution du manifeste, on constate les effets du virage coopératif pris par *Resonate*, qui évolue vers une vision politique centrale et s’éloigne d’un solutionnisme technologique qui avait présidé à ses débuts.

7.2.4 La question de la centralité technique

Resonate en appelle, dans son manifeste à « l’équité et la transparence⁷¹ ». La conception de ces termes, conservés du premier manifeste au second, est intrinsèquement liée à celle de la technologie au centre de la vision de l’entreprise, au-delà du modèle *stream2own* en lui-même. En effet, la *blockchain*, centrale au démarrage du projet, rend visible de tous les utilisateurs l’ensemble des transactions passées, en anonymisant les parties impliquées et porte en elle l’idéal d’une transparence dont nous avons déjà discuté certaines implications plus haut⁷². *Resonate* envisageait d’utiliser la *blockchain* pour permettre une meilleure gestion par les concepteurs de leurs droits d’auteur. Rien n’aura jamais été fonctionnel et cette voie est abandonnée⁷³, mais plusieurs articles et interview montrent que l’entreprise — par la voie de son fondateur, notamment — croyait en la *blockchain* pour gérer « de manière transparente » les droits d’auteur pour les concepteurs⁷⁴ et les concepteurs de *remix*⁷⁵ ou la gestion démocratique de la coopérative⁷⁶. Dans les deux cas, cette

71. *Idem*, *Manifesto*.

72. Notamment en 2.2.2 p. 98.

73. HARRIS, *op. cit.*

74. RESONATE, *Blockchains for metadata and licensing*, Resonate.is, 29 jan. 2016, URL : <https://resonate.is/using-blockchains-for-metadata-and-licensing/> (visité le 10/10/2019).

75. RESONATE, *Blockchain for DJs + Producers*, Resonate.is, 12 juil. 2016, URL : <https://resonate.is/building-a-blockchain-for-djs-and-producers/> (visité le 10/10/2019).

76. RESONATE, *Co-operative governance and the blockchain*, Resonate.is, 30 oct. 2015, URL : <https://resonate.is/cooperating-using-the-blockchain/> (visité le 10/10/2019).

croissance se fondait plus sur les perspectives d'évolution de la *blockchain* que dans les réalisations concrètes⁷⁷. La technologie est ici attendue comme une solution fiable et neutre et la *blockchain* en particulier doit rendre possible la décentralisation de la confiance dans toutes les relations contractuelles et démocratiques. Si la *blockchain*, comme certaines formes de chiffrement, peuvent garantir — au moins théoriquement — l'intégrité d'un vote électronique, il en va autrement de la capacité à paramétrer, pour chaque voie⁷⁸ d'un morceau de musique, l'ensemble des autorisations de réutilisation. Surtout, cette technologie, quand bien même elle existerait et serait largement adoptée, serait probablement le paradis des multinationales des ICC qui pourraient surveiller finement les usages aujourd'hui tolérés, parce que difficiles à contrôler⁷⁹. L'espoir d'un monde où ces structures disparaîtraient devant un marché parfait et entièrement décentralisé reste une croyance, apparemment bien ancrée, dans la technologie comme solution à des problèmes qui nous apparaissent comme éminemment sociaux. C'est tout le sens du virage effectué par *Resonate* : remettre les coopérateurs au centre de la décision dont l'exécution peut être le fait d'outils techniques, mais sans que ceux-ci ne soient centraux ou ne se subsistent au collectif dans la prise de décision elle-même.

Cet aspect que nous qualifions avec E. Morozov de « solutionnisme technologique », consiste à une fuite en avant vers plus de solutions techniques pour répondre à un ensemble de problèmes d'abord sociaux et politiques. A. Casilli nous rappelle aussi que la technique souvent mise en avant n'existe pas nécessairement pour autant et repose — parfois exclusivement — sur une quantité conséquente de travail humain dissimulée par « l'algorithme ». Si le discours de *Resonate* semblait porter un espoir conséquent dans la *blockchain*, il a toutefois toujours remis en question la supériorité de l'algorithme dans le *streaming* et sa promesse de recommandation automatisée. *Resonate* porte en effet une vision de la recommandation qui diffère de celle de ses concurrents.

77. Le fondateur de *Resonate* se risquait — puis se ravisa — en 2016 à prévoir que la *blockchain* serait partout « d'ici deux ou trois ans... je ne préfère pas donner d'estimation de date » dans une intervention dans un panel dédié au sujet de la *blockchain* pour le monde de la musique en 2017. Voir *idem*, *Blockchains for metadata and licensing*.

78. Dans les logiciels de montage de musique, chaque instrument, chaque microphone, fait l'objet d'une ou plusieurs voies qui peuvent faire l'objet de traitements spécifiques. La version finale du morceau les agglomère.

79. Même si les dernières années nous ont montré que les pirates trouvent, souvent très rapidement, les contournements aux mécanismes mis en place par les ICC. Les utilisateurs de *Youtube* savent par exemple qu'en modifiant la hauteur [pitch] et la vitesse de lecture d'un morceau, il est possible de contourner *ContentID*.

7.2.5 La recommandation : réaffirmer l’amateur par-delà l’algorithme

La recommandation est à l’intersection des appariements machiniques, d’organisations humaines, de la musique et de son économie. C’est un sujet sur lequel *Resonate* se présente comme voulant se démarquer de ses concurrents depuis sa formation, notamment dans la façon dont sont suscitées les contributions externes. Ici encore, les choses ont largement évolué. Ici encore, le rapport aux contributions a évolué dans le temps.

Resonate affirme depuis sa fondation vouloir être le support permettant des contributions individuelles qui relèvent de l’éditorialisation, mais aussi des services tiers. L’idée d’être une sorte d’*App Store* (littéralement magasin d’applications) a même été évoquée en 2016, puis rapidement abandonnée. Cependant, la volonté d’être un nœud d’un écosystème, dans lequel les contributions individuelles sont encouragées, est restée longtemps prégnante⁸⁰.

L’encouragement à contribuer à *Resonate* devait être multiple : *Resonate* avait commencé à se tourner vers les blogs musicaux tiers, en leur proposant de leur verser une commission pour une écoute payée via leur blog, pour les inciter à recommander de la musique et des écoutes sur cette plateforme. De nombreuses plateformes de vente proposent ce type de liens sponsorisés (par exemple *Amazon*). En 2016, *Resonate* proposait même de reverser la totalité des revenus des lectures durant 6 mois, puis évoquait 80% des revenus pour la suite⁸¹. On voit ici comment l’objectif était de créer une communauté d’amateurs de musique, tout en se donnant une chance à la plateforme de ne pas être écrasée par l’effet de réseau qui a tendance à fragiliser les plus petites structures.

L’invitation à la recommandation par des tiers découle de l’idée que les algorithmes ne sont pas capables, autant qu’un humain, de *découvrir* et *faire* découvrir de nouveaux horizons musicaux, et particulièrement dans les musiques produites par les labels indépendants. En effet, les algorithmes reposent sur des IA qui ont besoin d’être entraînées, c’est-à-dire qu’elles requièrent du travail — ou du micro-travail — humain, structuré sous forme de données en grande quantité (souvent qualifiée de *Big Data*), pour être en mesure de préconiser un morceau en fonction des données (précédentes lectures, données d’âge, sexe, lieu de vie, graphe social, etc.). Mais cette recommandation est incomplète est l’est d’autant plus que les données à comparer sont faibles. Si une personne découvre un morceau, mais est la seule à l’avoir joué, l’algorithme ne le proposera certainement pas à d’autres. La recommandation humaine, en revanche, peut fonctionner sur ce modèle. Enfin, outre la rétribution dans le cas des lectures payantes, il y a une rétribution d’un tiers qui ferait de la recommandation, dans la mesure où celui-ci est membre de la

80. RESONATE, *Building a more robust music community*, Resonate.is, 17 jan. 2016, URL : <https://resonate.is/building-a-more-robust-music-community/> (visité le 11/10/2019).

81. RESONATE, *Collaborating with music blogs*, Resonate.is, 17 juil. 2016, URL : <https://resonate.is/collaborating-with-music-blogs/> (visité le 11/10/2019).

coopérative, puisque celle-ci rémunère ses parts. On a donc un intéressement multiple au développement de la plateforme dont on pourrait estimer qu'elle envisage de compenser les micro-tâches. À défaut de rémunérer la personne ayant participé à l'éditorialisation de la plateforme, celle-ci répartit au moins la valeur entre les acteurs (salariés, musiciens et amateurs). C'est probablement dans cette dernière catégorie que les tiers participant à l'éditorialisation pourraient figurer. Ces partenariats ne semblent plus envisagés. À la place, la participation a pris des aspects plus concrets et moins économiques, puisque c'est autour du fonctionnement existant et à venir que deux espaces de discussions — l'un tourné vers le grand public, l'autre réservé aux membres de la coopérative — ont été mis en place pour faire vivre la démocratie interne. L'interface du lecteur fait une part belle à la musique hors de toute considération entrepreneuriale ou économique. À date, il ne semble pas y avoir d'algorithme de recommandation ou de recommandation par des tiers de la musique, mais des *playlists* largement mises en avant sur le lecteur.

Il est donc intéressant de noter que pour ce qui est de la prescription, c'est-à-dire du cœur de métier d'une plateforme de *streaming* (avec la lecture des morceaux), le choix a été fait de faire appel à des autorités extérieures (les blogs musicaux) et aux auditeurs eux-mêmes mais jamais à l'algorithme même quand celui-ci devait pouvoir gérer un ensemble d'autres tâches sur la plateforme.

Resonate est donc une démonstration intéressante des possibilités du coopérativisme de plateformes dans le domaine de la diffusion et de la valorisation des productions musicales. En effet, son modèle économique vise à trouver des modes de rémunération corrects pour les artistes, en limitant le plus possible la prise de risque — économique — que représente l'écoute de nouveaux morceaux pour les auditeurs. Au-delà du fonctionnement de *stream2own*, la forme coopérative offre une gouvernance possible pour une telle plateforme et ouvre la perspective de plateformes de *streaming* gérées en commun. S'il s'agit d'une véritable tentative de réappropriation des moyens de la valorisation collective des biens symboliques, il reste encore à la fois à atteindre une masse critique d'utilisateurs et un catalogue suffisamment conséquent. Aujourd'hui, nous avons recensé plus de 2000 artistes et 200 labels membres de la coopérative et présents sur la plateforme, ce qui reste faible. L'effet de réseau joue contre une telle initiative et favorise les acteurs dominant le marché et capables de proposer des catalogues quasi illimités. La dimension éthique ou politique de la coopérative est probablement un élément différenciant, tout comme l'intention d'être une part d'un écosystème d'amateurs de musique, qui peut relever d'un marché de niche. La coopérative a réussi à renforcer sa dimension collective et politique et a réussi à éviter l'écueil de substituer les espaces d'échange et de débat à des solutions techniques — potentiellement infalsifiables mais qui ne résolvent pas les problématiques

politiques. Au contraire, des espaces d'échanges en ligne ont été mis en place pour favoriser les contributions, les débats, améliorer la plateforme et échanger avec les membres. Les nouveaux partenariats envisagés le sont désormais avec d'autres coopératives dédiées à la musique, par exemple dans l'optique de mutualiser le développement du lecteur.

Le fait de replacer la technique au service de l'objectif politique nous apparaît comme une étape importante permettant de caractériser *Resonate* comme un commun culturel. D'autant que plus que la dimension numérique n'est pas nécessairement centrale à la définition d'un commun culturel. Même notre travail — initialement construit autour du lien entre communs culturels et art libre — s'est largement structuré autour d'une critique des faux-semblants et communs sans communalité que l'on pouvait y trouver. Quel pourrait être un exemple d'un commun culturel dans lequel Internet et la technique ne joueraient pas de rôle structurant ?

7.3 Les AMACCA ou « la politique est à nous »

Les AMACCA sont des Associations pour le maintien des alternatives en matière de culture et de création artistique. Le nom fait référence au modèle des AMAP, qui visent à se réapproprier collectivement la consommation de produits locaux et de saison et à soutenir un modèle agricole reposant sur l'agriculture biologique. Les AMACCA visent à se réapproprier collectivement la question de la programmation artistique et culturelle et artistique sur un territoire donné. Elles abordent cet ambitieux programme par l'axe du financement. Les AMACCA sont en effet des associations à but non-lucratif, d'intérêt général⁸² ce qui les autorise à recevoir du mécénat (c'est-à-dire des dons défiscalisables). Le terme de micro-mécénat a été proposé pour décrire le mode de financement des AMACCA. Ce modèle consiste à financer régulièrement l'association (plusieurs AMACCA demandent un versement mensuel) avec des montants restreints (quelques euros ou dizaines d'euros par mois), ce qui justifie du préfixe « micro », vu la faiblesse des montants versés, en comparaison du mécénat versé par certaines sociétés et leurs fondations ou reçu par les institutions artistiques les plus prestigieuses. L'idée est ensuite d'utiliser cet argent collecté pour payer une ou plusieurs productions artistiques ou culturelles. Ces productions peuvent être des biens symboliques — achat ou pré-achat d'un livre, d'un CD, etc. (per-

82. L'intérêt général ne doit pas être confondu avec la reconnaissance de l'utilité publique. L'intérêt général est une qualification d'ordre fiscale qui permet à l'association de ne pas être assujettie aux impôts commerciaux et de pouvoir émettre des reçus fiscaux. Ces derniers permettent de déduire 66% du montant des dons des impôts sur le revenu faits à cette association — dans la limite de 20% du revenu imposable. Pour être considérée d'intérêt général, l'association peut s'appuyer sur des critères édictés dans le Bulletin officiel des finances publiques ou demander un rescrit fiscal aux services fiscaux.

mettant parfois son édition) — ou des représentations — d'un concert, d'une pièce de théâtre, etc. — voire l'organisation de conférences — la culture est alors entendue de façon plus large, telle que dans certains mouvements d'éducation populaire, et inclut la formation à un esprit critique, notamment sur les enjeux politiques.

L'AMACCA pourrait à première vue être assimilée à un *crowdfunding*, ou à un (pré-)achat groupé. Si c'est en partie vrai, tout l'intérêt d'une telle structure se trouve dans la capacité à décider démocratiquement d'une programmation artistique et culturelle sur un territoire. Dans l'idée d'O. Lanoë, le concepteur des AMACCA, c'est même l'objectif d'une telle entreprise que d'arriver à mettre en place des processus démocratiques pour se réapproprier la programmation artistique et culturelle.

Les AMACCA ont été conçues pour fonctionner en synergie au niveau local, et en réseau au niveau national. Les synergies locales n'existent simplement pas : les AMACCA les plus proches sont éloignées de plusieurs dizaines de kilomètres en Île-de-France, plusieurs centaines dans le reste de la France, dans le comptage optimiste que l'on peut trouver sur le site du réseau national des AMACCA, étant donné que toutes les initiatives un jour envisagées semblent y être prises en compte, quel que soit l'état actuel de chaque initiative⁸³. Quant au réseau national, il est essentiellement en projet⁸⁴, et apparemment à l'arrêt du à la faible activité des AMACCA existantes. Sur le site du réseau, l'AMACCA est décrite comme :

un dispositif de développement local qui permet aux habitants de s'emparer des politiques culturelles grâce à un modèle économique innovant qui met en avant la contribution et la responsabilité de tous pour faire de la culture un bien commun démarchandisé. Il crée un espace citoyen inédit, participatif démocratique, qui respecte la diversité des territoires et de leurs habitants selon la charte éthique et la charte de fonctionnement AMACCA⁸⁵.

Ces deux chartes portent respectivement sur les objectifs éthiques et politiques d'une AMACCA et sur le fonctionnement de la structure elle-même et de son réseau. La charte éthique a été élaborée par la première AMACCA en fonctionnement. Elle revendique la culture comme « bien commun », la préservation de la diversité culturelle*, l'indépendance économique, l'ancrage territorial, le soutien à la conception et la rémunération des concepteurs et la transparence démocratique dans le fonctionnement de l'association⁸⁶.

83. Nous avons trouvé des traces d'activité pour trois AMACCA : celle de la vallée de la Roya, le TAC/AMACCA de Chelles et celle de Pau-Pyrénées.

84. AMACCA, *Le réseau*, amacca.org, URL : <https://amacca.org/le-reseau/> (visité le 21/10/2019).

85. AMACCA, *Présentation Amacca*, amacca.org, URL : http://amacca.org/presentation_amacca/presentation/,%20http://amacca.org/presentation_amacca/presentation/ (visité le 21/10/2019).

86. AMACCA CLC, *La Charte éthique des Amacca*, amacca.org, 19 oct. 2009, URL : <https://amacca.org/la-charte-ethique-des-amacca/> (visité le 21/10/2019).

La charte de fonctionnement, quant à elle, propose de façon sommaire des éléments déterminants pour être une AMACCA et de façon plus extensive, les relations que chacune doit entretenir au réseau — qui n'existe pas encore — et le rôle de ce dernier. Étant donné que la marque AMACCA est déposée, la charte de fonctionnement restreint aux seules AMACCA membres du réseau d'avoir le droit d'en porter le nom. Cette charte évoque aussi le respect de l'autre charte et rappelle plusieurs textes importants des droits culturels : *Déclaration universelle sur la diversité culturelle* de l'UNESCO⁸⁷, *Déclaration de Fribourg* et *Agenda 21 de la culture*⁸⁸. La charte de fonctionnement est cependant porteuse d'une incohérence politique assez forte : prônant la liberté de s'auto-organiser et de décider des formes d'organisation horizontales pour les AMACCA, cette charte définit de façon assez fermée le réseau, et surtout, il n'est nulle part fait mention de la possibilité de faire évoluer la charte. Le terme de charte semble d'ailleurs en faire un acte définitif, alors qu'il y est mentionné un réseau à venir. Si cette charte définit globalement des règles d'usage, elle ne définit pas d'espaces démocratiques pour les faire évoluer⁸⁹.

Les AMACCA semblent donc avoir un certain nombre d'impensés dans leur approche du commun. Cependant, la démarche est intéressante et nous souhaitons nous arrêter sur le rapport développé dans la présentation qui en est faite entre les communs culturels et les droits culturels.

7.3.1 Vers la constitution de communs culturels ?

O. Lanoë évoque⁹⁰ les communs culturels ou « l'économie des communs ». Le fondateur des AMACCA fait référence à l'auto-organisation et une reprise en main collective de la politique culturelle. La particularité de ce commun immatériel — il n'est pas d'avatar pour une politique culturelle — est qu'il ancre sa justification dans les droits culturels. Nous allons donc étudier le lien que les AMACCA proposent de faire entre les communs et les droits culturels.

Quand il évoque les droits culturels, O. Lanoë fait explicitement référence à la *Déclaration de Fribourg*. Il oppose les droits culturels à une réification de la culture et aux biens symboliques produits, que l'auteur décrit comme « instrumentalisables⁹¹ » — on peut supposer en référence à la théorie critique. L'auteur semble opposer ces productions

87. UNESCO, *Déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle*, 2 nov. 2001.

88. CITÉS ET GOUVERNEMENTS LOCAUX UNIS – COMMISSION DE CULTURE, *Agenda 21 de la culture*, 8 mai 2004, URL : https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/multi/ag21_fr.pdf (visité le 22/10/2019).

89. AMACCA, *Charte de fonctionnement pour le réseau des AMACCA*, 20 déc. 2011, URL : http://amacca.org/wp-content/uploads/2012/06/Amacca_charteDeFonctionnementbd.pdf (visité le 22/10/2019).

90. Notamment dans *Les Amacca*, avec la coll. d'O. LANOË et L. AUBIN, 13 nov. 2016 ; O. LANOË, « Les cultures : ces mystérieux icebergs », dans : *L'Observatoire* n°38 (2011)

91. *Idem*, « Les cultures ».

symboliques commercialisables à une forme « vraie » de la culture, qui aurait les vertus intrinsèques de pouvoir accompagner une lutte contre les extrêmes et contre le changement climatique⁹². L'AMACCA est aussi décrite comme offrant « le condensé d'une vision culturelle solidaire et respectueuse de la diversité, bien au-delà de l'art⁹³ ».

On peut constater que cette conception de la culture est effectivement élargie dans une AMACCA en activité, qui en plus de résidences d'artistes, d'une programmation de spectacles, organise un cycle de conférences et de l'éducation artistique et culturelle au cours de l'année. Les conférences n'ont que peu de rapport avec les arts et relèvent d'une conception de la culture plus proche de l'éducation populaire politique que du MC⁹⁴.

On peut alors constater la réappropriation collective de la politique culturelle, dans la mesure où le choix est fait d'interroger le sens même de culture, de programmation et de politique culturelles. Or, parmi les trois AMACCA dont nous avons trouvé des traces d'activité récentes, deux dont celle de la Roya ont été fondées par des artistes. Cette insertion dans le milieu professionnel permet à l'AMACCA de la Roya de tisser des partenariats avec des lieux dédiés au spectacle vivant, qui participent aux accueils d'artistes en résidence, mais aussi avec l'Éducation nationale pour l'éducation artistique et culturelle (EAC)⁹⁵.

L'AMACCA permet aussi de développer un rapport spécifique au public, que le collectif d'artistes à l'origine de celle de la Roya semble vouloir explorer par divers moyens. Ainsi, ce dernier a développé une forme intitulée *solī me tangere* qui propose des performances mettant face à face un unique spectateur et un interprète⁹⁶. S'il s'agit ici de forme et non d'une organisation de la diffusion et de la valorisation, celle-ci se prolonge par d'autres idées qui visent à impliquer le spectateur dans un rapport direct aux artistes : parallèlement à l'AMACCA, le même collectif a créé les Joyeux Mécènes Pauvres (JMP). Il s'agit de demander de façon ponctuelle 50€ à un ensemble de mécènes, dont 60% sont dédiés à une nouvelle production, le reste visant à rémunérer le travail administratif. Les mécènes participent à la sélection — après présélection par les organisateurs — et sont invités à une soirée regroupant les mécènes et les artistes. L'objectif d'un tel modèle est double :

Ce club de mécène est, à la fois un outil de financement d'un événement non rentable et un outil de médiation original entre les concepteurs et les consommateurs⁹⁷.

92. *Ibid.*

93. *Ibid.*

94. P. Urfalino nous rappelle que ces deux visions ont été en tension à la sortie de la Seconde Guerre mondiale et que la vision du soutien à l'art et aux artistes a primé sur une conception élargie de la culture qui aurait intégré l'éducation populaire. Voir URFALINO, *op. cit.*, Première partie.

95. AMACCA LA ROYA, *Qui sommes-nous ?*, Amacca de la Roya – Bévéra, 2022, URL : <http://www.amacca-roya.com/qui-sommes-nous/> (visité le 28/03/2023).

96. La quatrième saison s'est tenue en avril 2019 dans un lieu pluridisciplinaire géré par des artistes, l'Entrepont. Voir <https://www.entrepont.net/index.php/evenements-publics/1160-soli-me-tangere>.

97. M. ALLIBERT, *Recherche*, Trucmuche Cie Michaël Alibert, 2019, URL : <https://www.trucmuche.org/copie-de-recherche> (visité le 23/10/2019).

Ainsi l'AMACCA de la Roya s'insère-t-elle dans un ensemble de dispositifs artistiques et économiques mis en place par le même collectif d'artistes qui visent à transformer la relation du public à l'art, à son économie et à ses modalités de production. Le fait que des artistes professionnels soient fortement acteurs dans l'AMACCA peut à la fois relever d'une préoccupation conjointe à leur recherche artistique — le rapport au spectateur — et d'une nécessité de développer de nouvelles formes de financements pour la recherche et la production artistique. Il est intéressant de noter que si les JMP peuvent financer la recherche et les productions des artistes qui les organisent, l'AMACCA en revanche n'a pas programmé directement les membres du collectif.

On peut toutefois s'interroger sur la lecture qui est faite des droits culturels dans ce contexte où les artistes professionnels sont prédominants. En effet, le micro-mécénat et l'organisation humaines semblent relever dans certaines AMACCA, plus de la volonté de choisir sa *consommation* culturelle, voire de choisir quels artistes seront soutenus dans leur recherche ou leur production. S'il est une avancée certaine vers plus de choix et un contrôle par les citoyens des formes artistiques et culturelles qui leur sont proposées, ce type de dispositif reste dans un rapport classique où un ou plusieurs artistes viennent proposer une forme aboutie, dans une conception finalement restrictive des droits culturels. Parce qu'une telle entreprise nécessite de s'intégrer dans un réseau culturel de lieux, d'institutions et de collectivités, il est peu surprenant que des artistes professionnels, rompus aux usages du milieu dans lequel ils évoluent et constatant les difficultés à financer la recherche artistique et la production, se soient saisis de l'outil AMACCA, lui-même créé par un artiste.

Nous avons pointé les limites des AMACCA, tout en notant qu'elles constituent une avancée notable du point de vue des choix en termes de consommation pour leurs membres et de re-politisation de la question de la politique culturelle, structurée autour d'une vision plus universaliste de la culture, organisée autour des droits culturels. La mobilisation des notions de communs culturels et de droits culturels semble parfois difficile à justifier dans le discours et plus encore au regard des actions menées. Si l'objectif recherché, c'est-à-dire permettre à chacun d'exprimer sa culture, est un idéal non atteint par les AMACCA décrites, et que la dimension démocratique de l'organisation semble imparfaite, elles restent des initiatives louables au regard de leurs cousins complètement dépolitisés que sont les paniers culturels.

7.3.2 Un gradient des droits culturels à la consommation prescrite

Les AMACCA évoquées ci-dessus, et en particulier celle de la Roya, permettent à leurs membres d'être acteurs de la vie artistique et culturelle, par la pratique artistique, la sélection de projets de résidence d'artistes, une programmation de spectacles et de conférences. D'autres AMACCA ont choisi de s'orienter vers un modèle plus proche encore de l'AMAP avec des paniers culturels⁹⁸. Ces paniers, distribués à intervalles réguliers, contiennent des places de concert, des biens symboliques (livres, CD, etc.). On trouve un exemple de ces paniers avec une AMACCA en Côtes d'Armor, qui semble avoir arrêté toute activité depuis 2017⁹⁹. Ces paniers visaient à offrir un soutien à la production locale, dans la mesure où ils permettaient d'aider financièrement à la publication d'un ouvrage en diffusant quelques dizaines d'unités pré-achetées ou à obtenir des tarifs réduits en achetant les places de spectacle en groupe. Si l'on peut supposer que dans ce type de paniers (appelés « kaba » par l'AMACCA des Côtes d'Armor), la sélection de ce qui devait se trouver dans le panier pouvait être collective, ce modèle a été repris par des organisations (associatives ou non) pour proposer des paniers culturels¹⁰⁰ hors du contexte des AMACCA. On trouvait ce type de modèle porté par exemple par un Pôle d'entreprises « créatives » à Dijon¹⁰¹. Le site du pôle décrivait ce panier ainsi :

Imaginé par les entreprises culturelles et créatives de La Coursive, celles-ci ont sélectionné dans leurs programmations des propositions qui vous permettront de découvrir la culture et les arts dans toute leur diversité¹⁰².

98. Si le nom retenu par les organisateurs était panier culturel, ceux-ci semblent en réalité plus être des paniers de productions artistiques

99. COLLECTIF #MIDIÀ14H, *Amac22*, <https://collectifmidia14h.wordpress.com/>, 2017, URL : <https://collectifmidia14h.wordpress.com/> (visité le 24/10/2019).

100. Le panier culturel semble avoir été imaginé — pour la France tout du moins — à Nantes à partir de 2011. Une association s'est créée avec pour objectif le soutien aux concepteurs, et la rencontre avec le public. Voir le site archivé ASSOCIATION POUR UN CIRCUIT COURT DE LA CULTURE À NANTES ET SON AGGLOMÉRATION, *L'association ap3c Nantes [Archive]*, panierculture-nantes.fr, 2011, URL : <https://web.archive.org/web/20210124223316/http://panierculture-nantes.fr/lassociation-ap3c-nantes/> (visité le 24/10/2019).

101. La dernière activité sur ce sujet semble remonter à 2020. Le site mentionnait alors une pause dans l'activité et un questionnaire pour prévoir la suite. Voir site archivé <https://web.archive.org/web/20200805183946/https://www.la-coursive.fr/panier-culturel>.

102. LA COURSIVE, *Panier culturel*, <https://www.la-coursive.fr>, 2019, URL : <https://www.la-coursive.fr/panier-culturel> (visité le 24/10/2019).

De la même façon une association nommée *Kilti*[†] propose des paniers culturels avec des productions d'artistes locaux en Belgique¹⁰³. L'activité a été développée dans une dizaine de villes du Nord de la France, mais s'y est interrompue en 2020. Les paniers sont donc aujourd'hui portés, pour la Belgique, par une association sans but lucratif, qui a récupéré l'entièreté du projet, après l'avoir développé pour la région de Bruxelles durant 6 années¹⁰⁴.

Les paniers incluent des biens symboliques qui ont une valeur totale double du prix d'achat, tout en prélevant plus d'un quart des montants des paniers pour financer les locaux et les salaires de l'association — avec des aides financières de différentes collectivités territoriales belges (et auparavant des conseils régionaux (Hauts-de-France et Île-de-France et Fondation de France¹⁰⁵).

L'association a longtemps valorisé ses bénévoles et l'engagement que représente « l'implication du public dans le développement de la vie artistique et culturelle locale¹⁰⁶ ». Les salariées semblent pourtant avoir toujours été les seules prescriptrices des paniers. D'après leur communication, les bénévoles pouvaient « faire partie d'un des comités de sélection et sélectionner les artistes pour les soumettre à un vote¹⁰⁷ ». Cette dimension non explicitée a disparu de la communication récente et la dimension « surprise » est mise en avant, ce qui tend à confirmer que la prescription n'est pas partagée.

Ces entreprises sont prescriptrices du contenu des paniers. *Kilti*, comme le panier culturel de La Coursive, nous apparaissent être une forme de diffusion qui reprend les codes militants de l'AMACCA et de l'AMAP, en oubliant la centralité de la démocratie interne et du choix des membres de l'association de leur programmation artistique et culturelle. On est donc ici assez loin de ce qui est défendu dans les droits culturels, mais dans une offre d'achat groupé avec prescription des biens symboliques.

7.4 Des ébauches de communs culturels

7.4.1 Le retour à la terre ?

Nous avons présenté trois exemples, dans un ordre qui pourrait laisser supposer un mouvement partant d'Internet vers des communs culturels ancrés dans un territoire. Cet ordre est en réalité celui, exploratoire, de notre recherche, partie des licences libres pour y chercher un commun, pour cheminer jusqu'à arriver à décorrélérer complètement l'utilisation ou non d'Internet de la possibilité de constituer un commun culturel. Il ne s'agit pas pour

103. KILTI, *Accueil*, kilti.org, 2019, URL : <https://kilti.org/> (visité le 24/10/2019).

104. KILTI, *Qui sommes-nous ?*, Kilti, votre panier culturel, 22 août 2022, URL : <https://kilti.org/qui-sommes-nous/> (visité le 27/03/2023).

105. L. VERBRAEKEN, réalisateur, *Interview Kilti*, sept. 2016.

106. KILTI, *Accueil*.

107. KILTI, *Devenez bénévoles Kilti!*, kilti.fr, 2019, URL : <https://kilti.fr/devenez-benevoles-kilti/> (visité le 24/10/2019).

nous d'encourager une utopie communauté physique ou un retour aux relations « vraies » opposées à leurs avatars numériques « désincarnés ». La sociologie des RSN a déjà montré que ce type d'appréhension de la sociabilité sur les réseaux était très réductrice, sinon fausse. Ce cheminement nous a en effet amené jusqu'à la question de l'extractivisme de plateforme et à celle des droits culturels et nous a incité à réévaluer les communs culturels comme faisant face à ces deux défis, le premier à combattre, les seconds à faire exister. Ces deux points seront l'objet des deux prochains chapitres.

Nous allons toutefois revenir sur l'opposition fréquente entre les communs fonciers et les communs immatériels, souvent faite à la lumière du logiciel libre. Il a été supposé, implicitement ou explicitement, que les communs immatériels sont d'une autre nature que les communs matériels. Lors d'un colloque à Cerisy, L. Maurel montre que la séparation entre communs matériels — que nous avons parfois nommés « fonciers » — et les communs immatériels, ou communs de la connaissance¹⁰⁸, est en réalité plus complexe¹⁰⁹. Il note d'abord que tous les communs dits matériels ont une dimension immatérielle, de connaissances par exemple, et souvent numérique, ne serait-ce que pour l'organisation. De la même façon, il rappelle ce que nous avons déjà évoqué plus haut, à savoir qu'Internet et l'ensemble des outils numériques sont loin d'être immatériels et supposent un ensemble de machines, de câbles, dont la matérialité est dissimulée — et les déchets générés repoussés dans les pays du Sud.

Revenant à B. Latour et sa remise en cause de la grande distinction moderne entre l'humain et la nature, L. Maurel se propose de faire « atterrir » les communs numériques. Il propose une histoire des communs de la connaissance, qui recoupe en de nombreux points la filiation aux licences libres et à ses utopies que nous avons faite dans des chapitres précédents¹¹⁰. L'auteur s'appuie en revanche plus que nous ne l'avons fait, sur l'IAD *Framework*¹¹¹. L. Maurel en propose une utilisation fertile : il reprend une proposition de C. Hess et E. Ostrom consistant à préciser les caractéristiques biophysiques. Dans ce cadre d'analyse, ces caractéristiques sont une partie de l'environnement qui doit être analysé pour percevoir le contexte et les possibilités d'un commun. Dans le cadre d'analyse qu'elles proposent dans leur article introductif de *Understanding knowledge as a commons*, C. Hess et E. Ostrom éclatent ces caractéristiques biophysiques en trois éléments : les idées, les artefacts et l'infrastructure — nommée « Installations » dans la présentation

108. Les deux ne se superposent pas mais on les a assimilés l'un à l'autre dans la littérature.

109. L. MAUREL, *Faire atterrir les Communs numériques. Des utopies métaphysiques aux nouveaux territoires de l'hétérotopie*, France Culture, 19 juil. 2019, URL : <https://www.franceculture.fr/conferences/maison-de-la-recherche-en-sciences-humaines/faire-atterrir-les-communs-numeriques-des-utopies-metaphysiques-aux-nouveaux-territoires-de> (visité le 18/11/2019). Pour les diapositives, voir *ibid.*

110. Voir notamment 1.1.4 p. 49 et 2 p. 85.

111. Le schéma du modèle et la présentation des caractéristiques ont été présentés dans le premier chapitre. Voir 1.1 p. 45.

de L. Maurel¹¹². Ainsi, la connaissance n'est plus pensée comme une entité propre et volatile (« hors-sol¹¹³ » pour reprendre le vocabulaire de B. Latour¹¹⁴), mais comme ancrée dans la matérialité des artefacts et de l'infrastructure qui en permet la conservation et la diffusion : respectivement, les livres et la bibliothèque ou les fichiers numériques et l'ensemble technique qui compose Internet.

C'est en ce sens qu'il ne faut pas, selon nous, sur-interpréter l'utilisation plus ou moins grande d'Internet. Les communs culturels ne sont pas des communs parce qu'ils utilisent Internet, mais parce qu'ils sont terrestres, c'est-à-dire liés à des communautés de personnes, organisées pour se réapproprier collectivement les outils de la valorisation et faire valoir leurs droits culturels. Ainsi, chaque communauté utilise Internet en fonction de ses besoins, de l'ancrage territorial de ses membres — les AMACCA de façon marginale, Ohé du Bateau pour la collecte de fonds, la C3S et *Resonate* pour toucher toute l'Allemagne et idéalement au-delà et Amanda Palmer et *Pepper&Carrot* pour fédérer un public immédiatement mondial. On pourrait surtout avancer que toutes ces initiatives ne sont pas hors-sol, mais bien une réponse, souvent des acteurs (concepteurs, publics, collectivités) à une problématique qui leur est propre : s'organiser collectivement, se financer, combler un manque, être acteur de la consommation ou valorisation des biens symboliques ou agir sur la politique culturelle.

Dans les exemples que nous avons donnés, mais plus généralement, dans l'approche par les communs, l'ancrage terrestre interdit l'extractivisme, qui à l'opposé est nécessairement hors-sol. En effet, dans le domaine numérique, la perspective d'une croissance continue de la production de données ignore les contraintes matérielles et écologiques — en termes prosaïques, de quantité de matière et d'énergie disponibles ou de capacité à générer plus de déchets électroniques (non recyclables), sans détruire plus avant notre environnement. Il est aussi difficile d'envisager un extractivisme de plateformes qui soit autre chose que hors-sol, tant la dimension terrestre oblige à considérer une écologie humaine tout autant que naturelle — et idéalement dépasser ce dualisme¹¹⁵. L'extractivisme ne se fait jamais pour ou avec les personnes peuplant les territoires — physiques ou numériques — mais toujours à leurs dépens, même si la pratique prend souvent les atours d'un don ou d'une

112. L. MAUREL, *Faire atterrir les Communs numériques : des utopies métaphysiques aux nouveaux territoires de l'hétérotopie*, - S.I.Lex -, 20 juil. 2019, URL : <https://scinfolex.com/2019/07/20/faire-atterrir-les-communs-numeriques-des-utopies-metaphysiques-aux-nouveaux-territoires-de-lheterotopie/> (visité le 18/11/2019).

113. B. LATOUR, *Où atterrir ?*, Paris : La Découverte, 12 oct. 2017.

114. Dans *Où atterrir ?*, le philosophe propose de dépasser l'opposition local/global, arguant que la mondialisation porte son lot de désagréments, mais aussi un ensemble d'aspects positifs — et qu'une solution à la crise écologique globale passera nécessairement par des solutions mondiales, et que le local parfois idéalisé devient dans le même temps le fer de lance des replis identitaires. Il propose de dépasser cette perception spatiale en lui en opposant une autre (terrestre/hors-sol). Dans cette nouvelle bipartition, B. Latour oppose des organisations humaines — qui peuvent être des entreprises capitalistes — ancrées dans leurs territoires sans repli identitaire et d'autres qui, au contraire, agissent comme si la survie de leur espèce ne dépendait pas de celle de notre planète et des autres humains qui l'habitent.

115. Nous explorons des perspectives de ce dépassement par les écologies dans le dernier chapitre.

aide, par un quasi-emploi (c'est-à-dire une forme de travail et une forme de rémunération) ou un réseau social ou des outils « gratuits ». Les communs culturels que nous avons présentés incarnent des volontés de proposer une approche respectueuse des différentes parties impliquées, au-delà des formes juridique, économique et esthétique retenues, à l'inverse d'un extractivisme sur lequel nous devons revenir dans les chapitres suivants. Mais au-delà du rapport au territoire, il nous semble que ces exemples interrogent aussi par l'importance donnée aux artistes professionnels.

7.4.2 La place de l'amateur

Les exemples que nous avons développés se construisent tous autour d'artistes professionnels, entendus comme des personnes dont l'activité principale et, normalement, la source de rémunération première est leur production symbolique. Si certaines fonctions subalternes peuvent être confiées aux non professionnels, il est à noter que les fonctions de conception sont assurées par des personnes reconnues et validées à l'exception de la participation de certains à la rédaction des scénarios de *Pepper&Carrot*. S'il est à noter que tous défendent les rémunérations des concepteurs et la nécessité de considérer les productions artistiques au-delà d'un rapport marchand, aucune des initiatives citées en exemple n'a théorisé les relations entre professionnels et non professionnels.

Pour autant, certaines AMACCA semblent avoir encouragé des pratiques dites « amateurs » en supplément et de façon bien distincte de leur activité de résidence et de programmation artistiques et D. Revoxy met en avant le *fan-art*. Il est notable que toutes ces initiatives prises en exemple sont conçues par des artistes, même si plusieurs d'entre eux avaient d'autres savoir-faire et cumulaient parfois plusieurs métiers. Cette centralité de l'artiste dans la conception des projets a peut-être présidé à cette orientation, commune à tous ces exemples, vers l'artiste professionnel.

On aurait en revanche attendu de l'AMACCA qu'elle se tourne vers les pratiques de chacun. Nous constatons que les quelques structures en activité mobilisent la programmation artistique dans une dichotomie entre les pratiques artistiques professionnelles et les pratiques culturelles amateur, que l'on retrouve dans la plupart des institutions culturelles traditionnelles. Les droits culturels spécifient pourtant que chacun est libre d'exprimer sa culture et ne se résume pas à la consommer. L'article 5 de la Déclaration de Fribourg, intitulé « accès et participation à la vie culturelle » appuie sur ce point :

- a. Toute personne, aussi bien seule qu'en commun, a le droit d'accéder et de participer librement, sans considération de frontières, à la vie culturelle à travers les activités de son choix.
- b. Ce droit comprend notamment : [...]

- la liberté d'exercer [...] ses propres pratiques culturelles et de poursuivre un mode de vie associé à la valorisation de ses ressources culturelles, notamment dans le domaine de l'utilisation, de la production et de la diffusion de biens et de services¹¹⁶ ;

Cet article distingue clairement l'accès et la participation, mais nous n'avons pas retrouvé dans les AMACCA d'exemples de participation à la vie artistique : les exemples que nous avons identifiés relèvent tous de la participation à la production, la diffusion et la valorisation des biens.



Ces exemples permettent d'offrir une perspective à une approche essentiellement théorique des communs culturels. Ils appellent à proposer des études complémentaires, qui devront être repoussées à des travaux ultérieurs. Nous sommes face à des tentatives de réappropriation des moyens de la circulation et de la valorisation de biens symboliques, tantôt portés par des concepteurs qui ont trouvé là une manière de vivre de leur travail conforme à leurs objectifs politiques, tantôt portés par des formes d'organisation collective — coopératives, associations — qui visent à financer le travail d'artistes à travers le développement de nouvelles formes de diffusion. Nous avons vu que la plateforme ne s'oppose pas nécessairement au commun et que le coopérativisme de plateformes propose une réponse au moins partielle aux défauts des plateformes auxquelles il s'oppose. Nous n'avons pas travaillé en commençant par une étude de cas et proposé une approche socio-économique des communs culturels. Ce travail devra faire l'objet d'une prochaine étude qui pourra aussi probablement affiner les analyses sur les points que nous avons abordés. Une telle étude pourrait dépasser l'exemple pour envisager une sélection de terrains rigoureuse, qui permettrait aussi d'éviter des biais possibles, notamment le biais du survivant qui fait que nous nous sommes intéressés à des expériences qui ont existé et eu une vie suffisamment riche, pour pouvoir théoriser leur pratique, la rendre publique. À l'instar d'autres études sur les communs, une étude de communs culturels ayant échoué et des raisons de ces échecs pourraient idéalement compléter nos analyses.

La citation empruntée à P. Dardot et C. Laval en épigraphe de ce chapitre invite à décliner un principe politique en une mise en œuvre pratique à tous les échelons. Ces différentes expérimentations — dont finalement peu se réfèrent explicitement au commun et souvent de façon floue — peuvent être analysées sous le prisme des communs et tentent de mettre en œuvre des ensembles composites à analyser plus avant, suivant les différents champs proposés par les auteurs. Au droit, au pouvoir, à l'économie, à la culture, à l'éducation et à la protection sociale, il nous apparaît, à ce point de notre travail, qu'il faudrait ajouter le rapport à la technique, tant une part conséquente des exemples — et des théories des communs de la connaissance et des communs culturels en particulier —

116. COLLECTIF, *Déclaration de Fribourg*.

semblent être inextricables des dispositifs techniques par lesquels elles existent et circulent et sur lesquels naissent aussi des lignes de front. Le chapitre suivant vise à interroger ce rapport et cette ligne de front à travers la notion d'extractivisme, issue de l'environnement, et qui peut être conçue comme à l'opposé du commun.

Vers des institutions générées par les usagers



Prenez la politique de l'iPod d'Apple, qui a essayé de faire d'un appareil un fétiche. Ou Facebook qui nous propose de nous divertir les uns les autres et de placer de la publicité pour ce privilège. Loin d'être un pas en avant, ces médias sont des formes décadentes de la « société du spectacle ». Non seulement, nous consommons passivement ces images, mais nous devons les fabriquer nous-mêmes¹.



McKenzie Wark,
Considerations on a Hacker Manifesto, 2012

Nous avons rapidement fait, au début de notre travail, l'hypothèse du commun pour s'opposer à l'extractivisme² qui semble caractériser le rapport entretenu par les ICC aux biens symboliques. M. Wark propose de caractériser les nouveaux enjeux de pouvoirs en terme d'un rapport de classes renouvelé, dans lequel s'opposent les vectoralistes et les *hackers*. Il nous faut désormais préciser l'articulation entre ces éléments.

Comme nous le développons dans les chapitres précédents, la majeure partie des utilisations du *web* s'articule aujourd'hui autour de quelques plateformes dédiées à la recherche d'informations, au stockage et à la diffusion de productions symboliques, au commerce ou aux échanges sociaux — cet ensemble d'acteurs est parfois résumé à l'acronyme GAFAM, à la fois réducteur et incomplet.

1. M. WARK, « Considerations on a Hacker Manifesto », dans : *Digital Labor. The internet as playground and factory*, sous la dir. de T. SCHOLZ, Routledge, New York : Routledge, 2012, p. 70-71.

2. Voir 1.3.3 p. 78.

Nous avons aussi montré comment les idées mêmes de communauté, de partage, de créativité servent à véhiculer des imaginaires qui évoquent la contre-culture notamment, alors qu'elles ont été chargés de nouvelles significations et qu'elles s'incarnent dans de nouvelles pratiques qui servent ce capitalisme de plateforme. Nous avons vu que la gratuité, qui peut être envisagée comme une subversion ultime du capitalisme — en réfutant la marchandise — peut être aujourd'hui l'outil principal d'entreprises parmi les plus cotées en Bourse.

Dès lors, nous avons établi que la dimension collective, de l'ensemble de nos productions symboliques est ce qui fait l'objet d'une exploitation, quand bien même presque personne n'a le sentiment de travailler quand il partage ses productions sociales, culturelles ou artistiques sur Internet. En nous recentrant particulièrement sur les biens symboliques, nous souhaitons essayer d'articuler ces différentes analyses en nous demandant d'abord où se produit l'exploitation.

Nous essayerons ensuite d'en comprendre les modalités avec M. Wark et sa caractérisation du vecteur. M. Wark envisage, avec d'autres, que la production du *hack* dépasse ce qu'il est possible de capter et envisage ainsi une vision téléologique de la lutte qu'elle caractérise en terme de classes. En s'opposant à cette exploitation, le commun ouvre la possibilité de produire de nouveaux imaginaires, tournés vers l'émancipation des personnes. En effet, l'exploitation dont il est question n'est pas celle de nos forces de travail, mais de nos forces-invention et le commun consiste alors en une tentative de récupérer collectivement nos capacités d'individuation en se réappropriant collectivement ce que nous pourrions nommer « machines de production de la subjectivité ». En quoi ces machines constituent-elles un pan important de l'extractivisme? Nous verrons aussi comment l'émancipation nécessite de penser la question de nos productions sociales, culturelles et artistiques, avec la perspective des droits humains. Quelles sont les voies qu'il nous faut explorer pour les communs culturels, afin de définir ce que serait l'inverse de l'extractivisme, ou pour le nommer avec F. Capra et U. Mattei, le génératif dans le domaine des biens symboliques?

8.1 L'objet de l'exploitation

Nous avons explicité dans un chapitre précédent que la créativité était valorisée. Pour autant, on peut aisément concevoir que cette dernière n'existe pas hors des personnes qui conçoivent les stocks et flux de créativité. Ce sont alors les « créatifs » qui font l'objet d'exploitation. Nous avons aussi vu avec le travail des spectateurs et le *digital labor* que les consommateurs semblaient aussi faire l'objet d'exploitation. Comment comprendre ces deux formes d'exploitation, comment les penser ensemble? Nous allons dans un premier temps rapprocher un certain nombre d'éléments disséminés dans les différents chapitres précédents, pour articuler les différences fondamentales de la façon dont fonctionne la

valorisation des biens symboliques, en nous appuyant sur la partition entre *gatekeeper* et *gateowner*, avant d'explorer la possibilité de penser ensemble l'exploitation des concepteurs et des consommateurs, notamment avec une approche portée par les tenants du capitalisme cognitif.

8.1.1 Évolutions de la valorisation des biens symboliques : *gatekeeper* et *gateowner*

Dans leur ouvrage fondateur sur l'analyse sectorielle des industries culturelles, A. Huet et ses co-auteurs notaient déjà que la circulation des biens était le segment sur lequel la valorisation s'effectuait et où les acteurs capitalistes avaient concentré leurs investissements³. La réappropriation collective de ces étapes peut impliquer à divers degrés les concepteurs et les consommateurs, mais aussi les salariés de ces ICC. Ces intermédiaires et les fonctions de valorisation et de diffusion sont le lieu de l'accumulation par les entreprises capitalistes ou, pour le dire autrement, les manières dont le Capital se reproduit grâce au travail créatif.

Comme cela a déjà été écrit auparavant, il ne s'agit pas de jeter l'opprobre sur le travail des intermédiaires ou de les réduire à des parasites supposément devenus inutiles avec la diffusion numérique, mais d'interroger la production et la redistribution de la valeur que ces intermédiaires sont en mesure de réaliser. Nous avons montré qu'à la différence de certaines approches libres, *hackers* ou pirates, les acteurs des communs culturels que nous avons présentés ne refusent en effet pas l'idée d'un marché des biens symboliques, ni même qu'un ensemble de salariés travaillent à l'organisation de la diffusion et de la valorisation de ces biens, mais qu'ils entendent reprendre en partie le contrôle sur ces opérations, c'est-à-dire ne pas détacher complètement la circulation et la valorisation de la production (en amont) et de la consommation (en aval) ou pour le formuler autrement, s'assurer d'une gouvernance collective, par les concepteurs et des consommateurs, de la distribution et de la valorisation.

La valorisation doit être entendue au sens financier, mais doit aussi être comprise au sens symbolique du choix de ce qui mérite d'être diffusé et de la valeur symbolique conférée aux productions. Comme nous l'avons déjà évoqué, la prise de risque est une problématique centrale de la fonction éditoriale. Cette prise de risque s'accompagne aussi d'une valorisation symbolique, puisque l'éditeur légitime (par exemple dans les secteurs de la musique ou du livre) voire est une condition même d'existence de la plupart des productions (dans le cinéma)⁴. Nous avons vu que cette autorité méritait d'être interrogée, mais que sa déconcentration ne signifiait jamais son élimination. Pour les communs culturels, il ne s'agit pas de faire disparaître le choix et l'autorité qui est conférée à celui

3. HUET *et al.*, *op. cit.*

4. Voir 5.2.1 p. 228.

qui la fait, mais de proposer des formes distinctes de légitimation. Quand une AMACCA fait sa programmation, que *Resonate* s'interroge sur les formes d'éditorialisation, il s'agit aussi de remettre en question qui a autorité à programmer, à décider quelles productions seront mises en avant. Quand les concepteurs, tels que celui de *Pepper&Carrot* décident de créer un lien direct avec les consommateurs, ils remettent aussi en cause la légitimité d'un *gatekeeper* à décider si leurs productions méritent d'exister ou non et portent individuellement le risque de les donner directement au public qui choisit ou non de les financer. Si ces communs remettent en cause les *gatekeepers*, ils réfutent aussi le refus de d'assumer des choix — incarné par les plateformes et l'algorithme — et s'opposent à l'idée de *gateowner* avancée plus tôt.

En effet, certains acteurs et les plateformes en particulier ont aussi tendance à réfuter la légitimité des *gatekeepers*, mais apportent une réponse différente en suggérant qu'un choix algorithmique serait plus à même de déterminer ce qui doit être mis en avant, en fonction d'une interpolation — souvent empreinte d'IA— des préférences de l'ensemble des utilisateurs, de celles, spécifiques, de l'utilisateur. Cette interpolation peut prendre en compte d'autres paramètres que le seul historique des consommations : la localisation, la machine avec laquelle l'utilisateur se connecte au service, le moment de la journée, voire les autres personnes présentes ou un ensemble d'autres paramètres contextuels⁵. Elle permettrait de trouver le *perfect match*, c'est-à-dire le film qui va le mieux convenir à la personne, pour optimiser le temps de consommation de chaque utilisateur. Ces plateformes se cachent derrière la supposée « neutralité » algorithmique, qui n'est ni juste ni neutre⁶. Le *gateowner* incarne en effet un double mouvement que nous avons pu explorer dans notre travail jusqu'à présent : d'un côté la revendication d'un refus de la fonction éditoriale, voire sa neutralisation par l'invocation des algorithmes et de la neutralité technique, qui vont de pair avec un déport du risque sur d'autres acteurs, notamment les concepteurs et les consommateurs, de l'autre la captation de la valeur de l'ensemble de nos productions et (ré-)actions.

Car l'algorithme — agissant comme une métonymie de la firme qui l'a créé — met au travail les utilisateurs en leur demandant de produire, puis noter les différents éléments, biens symboliques, les *playlists* ou autres formes d'éditorialisation, parfois même l'interface ou l'algorithme lui-même (« les recommandations de notre plateforme vous conviennent-elles ? »). Le *gatekeeper* s'incarne une subjectivité ou un ensemble de subjectivités, qui dans les industries culturelles traditionnelles, déterminent si une production peut accéder à la valorisation symbolique (par le fait d'être publiée) et financière (la publication étant accompagnée de droits d'auteur patrimoniaux proportionnels au nombre de ventes de l'avatar). Le *gateowner* se fiche de qui emprunte le passage [*gate*] : mieux, il ne le ferme

5. On a par exemple vu *Netflix* proposer des affiches différentes aux pour les mêmes films aux personnes en fonction de leur couleur de peau. N. IQBAL, « Film fans see red over Netflix 'targeted' posters for black viewers », dans : *The Observer, Media* (20 oct. 2018).

6. Voir 5.1.3 p. 218 et 5.1.4 p. 220.

surtout pas et tout le monde est invité à le passer, pour que collectivement, tous ceux qui franchissent par ce passage conçoivent des productions sociales, culturelles ou artistiques, les consomment, les évaluent, les éditorialisent. Certains même sont invités à surveiller et dénoncer les autres ou à faire des tâches plus ingrates encore contre une rémunération symbolique (voir en avant-première la décoration du prochain passage).

L'avènement du *gateowner* ne constitue ni un progrès ni un recul par rapport au *gatekeeper*. Il relève d'une autre conception de l'économie des biens symboliques, plus compatible avec un imaginaire forgé par Internet, dans lequel la liberté est totale et le don la règle première⁷. Le *gateowner* ne se réduit pas aux avatars numériques. Dans l'espace des avatars physiques, il accompagne par exemple l'explosion de l'auto-édition et de l'impression à la demande et est renforcée par elles : les *gateowners* incitent à produire plus de biens symboliques, parce l'augmentation des flux *et* des stocks signifie l'accroissement de la valeur extraite. Le *gatekeeper* ne peut pas adopter une telle stratégie, puisqu'il reste en dernière instance celui qui porte les risques financiers de l'échec des biens symboliques édités, risques que le *gateowner* reporte sur les personnes (concepteurs et consommateurs). Le risque pour le *gatekeeper* est celui d'un *trop* de publications (qui ne se vendent pas). Le *gateowner*, en revanche, pallie l'échec en maximisant les productions et les audiences et court davantage le risque d'un échec global (de sa société, de sa plateforme), par *manque* de productions éditées, consommées, échangées. Ce renversement accompagne une inflation des biens symboliques produits, c'est-à-dire une débauche de créativité, ou pour le dire dans d'autres termes, de travail vivant.

8.1.2 Une nouvelle forme d'exploitation ?

Dans *Le capitalisme cognitif*, Y. Moulier-Boutang étudie le statut du travail vivant dans ce qu'il nomme exploitation de degré 2. Il reprend à son compte, avec de nombreux théoriciens et après G. Tarde, le constat d'un déplacement en cours, de la prévalence de l'exploitation de la force de travail vers celle de la force-invention. Ainsi l'auteur présente-t-il deux formes de l'exploitation. La première, que l'auteur nomme de degré 1 correspond à l'analyse classique de l'exploitation développée par K. Marx, dans laquelle la force de travail est « consommée dans le procès de production et incorporée dans le capital au cycle⁸ suivant⁹ ». Ici, le surtravail de l'ouvrier, que représente la part de sa force physique

7. C. Durand montre comment les règles de création de valeur sont aussi bousculées par ces acteurs (dans ce qu'il appelle l'hypothèse techno-féodale). Voir notamment C. DURAND, *Techno-féodalisme : critique de l'économie numérique*, Zones, La Découverte, 2020, p. 210-226.

8. Le cycle de la marchandise est décrit par K. Marx avec la simple description : A-M-A'. Le capitaliste va apporter de l'argent, pour produire des marchandises, lesquelles vont être vendues pour plus d'argent. Ce cycle capitaliste s'oppose au cycle marchand (M-A-M') où la vente d'une marchandise va permettre d'obtenir de l'argent pour produire d'autres marchandises. La finalité est différente, puisque dans le premier cas, l'objectif est de s'enrichir (production de valeur d'échange), tandis que dans le second, il sera de continuer à produire des marchandises (production de valeur d'usage). K. MARX, *Le capital*, éd. par M. RUBEL, trad. par M. JACOB *et al.*, Folio Essais, Paris : Gallimard, 2013, Ch. 4.

9. MOULIER-BOUTANG, *op. cit.*, p. 230.

qui ne va pas être payée à sa juste valeur, va permettre d'augmenter la part du capital et se retrouver sous la forme de capital fixe au prochain cycle de production. Ce capital s'incarne notamment dans la machine. K. Marx décrit la machine comme du travail mort, qui aspire la force vivante du travailleur. L'exploitation de degré 1 décrite par Y. Moulier-Boutang est donc l'exploitation du corps de l'ouvrier, celle principalement caractérisée par la consommation de sa force physique.

L'exploitation de degré 2 proposée par Y. Moulier-Boutang voit la force-invention compléter la force physique. Cette force constitue la capacité humaine à inventer, c'est-à-dire à produire de la différence. Chez G. Tarde, cette force procède d'une volonté de proposer une théorie des sciences sociales et des valeurs unifiée au sein de laquelle l'invention et la répétition subsument la seule dialectique de l'exploitation¹⁰. Il faut rappeler que ces deux forces ne se réduisent pas à une opposition entre travail matériel et immatériel — le travail matériel demandant à l'ouvrier régulièrement d'être inventif dans la plupart des situations, ce que la sociologie du travail a aussi largement démontré, et l'immatériel faisant souvent l'objet d'inscription sur des supports matériels (de la pierre pour la postérité au silicium pour la nanoseconde) pour pouvoir circuler.

L'approche par le travail immatériel ne peut pas décrire seule la situation mondiale présente. Y. Moulier-Boutang propose, par exemple, de comparer sa proposition à celle de K. Marx à une époque où l'usine Manchesterienne n'était pas encore devenue le modèle hégémonique. Toutefois, la désindustrialisation de plusieurs pays du Nord et le déplacement vers des industries de service, de soin à la personne et de productions scientifiques, médiatiques ou esthétiques, rendent crédibles ces approches pour fournir une explication même partielle de la situation présente.

Selon Y. Moulier-Boutang, la force-invention est « déployée dans le procès de production et accumulée dans le travailleur¹¹ ». Dans cette exploitation « de degré 2 », le « travail vivant [est] maintenu comme travail vivant et capital intellectuel¹² ». Le modèle économique des *gateowners* semble bien relever de cette exploitation de niveau 2, qui vise à capter la valeur sans jamais réifier complètement l'activité vivante des utilisateurs (concepteurs et consommateurs, parfois interchangeables).

En opposition à cette vision de l'exploitation de degré 2, le tandem algorithme – *Big Data* nous semble être en mesure de cristalliser du travail vivant sous la forme réifiée de données, lesquelles viennent nourrir le capital au cycle suivant, et prennent donc la forme d'un travail mort et en même temps la forme de capital intellectuel pour celles et ceux qui ont contribué à la créer. De façon similaire, l'ensemble des productions organisées par des ICC, les flux et les stocks de créativité constitués sur les plateformes mais aussi l'ensemble des données des utilisateurs (*playlists, likes* etc.) permettent d'accumuler de

10. Pour une analyse et une actualisation près d'un siècle après sur le travail de G. Tarde, voir LAZZARATO, *op. cit.*

11. MOULIER-BOUTANG, *loc. cit.*

12. *Ibid.*, p. 230.

la créativité réifiée et constituent en même temps du capital culturel et de la valeur d'usage pour leurs concepteurs. Enfin, les différentes approches du travail du spectateur que nous avons abordées renvoient à la consommation comme exploitation de degré 2. Cette exploitation de degré 2 s'est donc complexifiée et les ICC et les plateformes semblent avoir réussi à cristalliser une partie de cette force-invention à travers les algorithmes, sous la forme communément appelée *Big Data*, qui est aujourd'hui une machine permettant de maximiser la réalisation de valeur¹³.

Nous constatons donc que des formes nouvelles d'exploitation s'inventent, contre lesquelles les communs culturels peuvent certainement avoir une efficacité. Nous avons vu que la force-invention fait l'objet d'une exploitation différente de la force de travail. L'aliénation de cette force-invention n'est pas complète puisqu'elle reste comme du capital culturel chez chacun et que son accumulation dans la machine, dans les cycles suivants de la marchandise n'est pas nécessaire pour que l'exploitation existe. Nous avons aussi rappelé que cette exploitation touchait les concepteurs et les consommateurs de biens symboliques et, plus largement, une grande part de la société. En effet, l'exploitation de degré 2 ne distingue plus spécifiquement les producteurs et les consommateurs dans une organisation en réseaux au sein de laquelle se sont parfaitement intégrés les *gateowners*. Ces derniers ne se substituent pas complètement aux *gatekeepers* et cette évolution ne doit pas être envisagée comme une dégradation ou une amélioration de la situation, mais bien comme une évolution des modèles économiques, plus en phase avec les pratiques et les imaginaires du numérique qui imprègnent ces plateformes et qu'elles font évoluer. On constate toutefois un déplacement d'une tentative de contrôle des biens vers celui des infrastructures.

8.2 Chevaucher les vecteurs

M. Wark tente dans ses ouvrages de définir les évolutions du capitalisme ou de ce qui doit lui succéder¹⁴. Dès 2007, dans *Un manifeste hacker*, elle envisage une nouvelle forme d'exploitation découlant du pouvoir d'une classe qu'elle nomme vectoraliste, qu'elle oppose à une seconde, celle des *hackers*. Cette dichotomie peut s'avérer utile pour comprendre où se fait la valorisation. Après avoir présenté les deux classes supposées, nous verrons dans un deuxième temps le rôle des vectoralistes et l'importance du vecteur et de l'abstraction qu'ils produisent dans cet accaparement de la production sociale, culturelle et artistique. Pour autant, les premiers écrits de M. Wark sur cette question ont quinze ans. Ils ont réussi à percevoir et à théoriser une partition entre ceux qui conçoivent et manipulent

13. Comme ce travail n'est pas productif, C. Durand les qualifie de rente. Voir DURAND, *op. cit.*, p. 163-172.

14. M. WARK, « Et si ce n'était même plus du capitalisme, mais quelque chose d'encore bien pire ? », trad. par Y. CITTON, dans : *Multitudes* n°70 (2018) ; M. WARK, *Capital is dead*, London ; New York : Verso, 2019.

des signes et des symboles et ceux qui les valorisent, mais cette approche est malgré tout empreinte de l'utopie de la libre information et focalise sa critique de façon trop limitée sur la propriété intellectuelle, qui n'est plus la seule façon dont les vectoralistes arrivent à exploiter l'ensemble de ceux qui produisent et consomment ces productions culturelles. Nous devons donc au terme de cette présentation séparer l'ivraie, prise dans le contexte de l'époque, du bon grain, qui a gagné en pertinence dans le temps.

8.2.1 Hacker et vectoralistes

M. Wark distingue donc deux classes¹⁵ : *hacker* et vectoraliste. Le *hacker* chez M. Wark n'est pas le pirate informatique représenté dans l'imaginaire collectif avec sa capuche devant un terminal informatique. Le terme *hacker*, dont l'autrice notait récemment qu'il « n'a pas très bien vieilli¹⁶ », englobe « l'ensemble des personnes qui produisent de l'information, mais ne la possèdent, ni ne la contrôlent¹⁷ ».

Une part importante de la lutte de notre temps est de voir un intérêt commun de classe dans toutes les sortes de production d'information, que ce soit pour la science, la technologie, les médias, la culture ou l'art. Ce que nous avons tous en commun est de produire de l'information nouvelle mais de ne pas détenir les moyens de réaliser sa valeur¹⁸.

La classe ainsi désignée semble inclure une grande majorité de la population, et notamment depuis que l'édition en ligne (via les plateformes et les RSN) est à ce point ouverte à chacun. La classe antagoniste envisagée par l'autrice est la classe des vectoralistes, aussi parfois nommée classe vectorale, dont le nom est dérivé des vecteurs d'information qu'ils détiennent :

Le vecteur d'information inclut la capacité de transmettre, stocker et traiter de l'information. Il s'agit des moyens matériels pour assembler le prétendu *Big Data* et pour réutiliser son potentiel prédictif. La classe vectoraliste détient et contrôle les marques et les célébrités qui galvanisent l'attention. Elle détient la logistique et les chaînes d'approvisionnement qui gardent l'information dans ses *stacks* propriétaires¹⁹.

15. Un débat s'est engagé parmi les lecteurs de M. Wark quant à l'existence ou non de *classes* en soi. Nous ne souhaitons pas y prendre part, et nous préférons nous concentrer sur le conflit et son objet, quitte à mobiliser les deux catégories de *hacker* et vectoraliste sans pouvoir trancher clairement si ces groupes constituent ou non des classes. Les critiques — et la réponse de l'autrice — constituent l'introduction de son ouvrage. *idem*, *Capital is dead*.

16. McKenzie Wark in conversation with Verso Books, avec la coll. de VERSO BOOKS et M. WARK, 27 nov. 2019, 1 :33.

17. *Ibid.*, 1 :33.

18. WARK, *op. cit.*, p. 13-14.

19. *Ibid.*, p. 13.

De par son écriture en lemmes, M. Wark propose des définitions multiples, comme des facettes d'une même réalité du *hacker* et du vectoraliste et de leurs activités. L'action du *hacker* est d'abord effectivement la conception, qui « surpasse la répétition²⁰ ». Il y a dans cette définition une approche que l'on retrouve chez G. Deleuze ou plus récemment chez M. Lazzarato²¹, d'une invention dans la répétition, comme source de différence. M. Wark affirme ainsi que :

Le *hack* transforme la répétition en différence, la représentation en expression, la communication en information ; alors que la propriété transforme la différence en répétition, gelant la production libre et la distribuant comme une représentation. La propriété, comme représentation, asservit l'information²².

La distinction entre la répétition qui produit du nouveau et la répétition qui standardise, « représente » et donc « asservit », permet de distinguer le *hack* du vecteur. L'autrice propose ainsi une relecture de la différence entre la production et reproduction :

La représentation et la répétition de la singularité du *hack*, comme forme typique de la production, se font via son appropriation par et comme propriété [...] Produire c'est répéter ; hacker, c'est différencier. Si la production est le *hack*, capturé par la propriété et répété, le *hack*, c'est la production produite comme autre chose qu'elle-même²³.

Le *hack* est ici envisagé comme une déviation, une variation de la production, une répétition — qui ouvre sur la variation — plutôt qu'une reproduction — qui sérialise et uniformise. M. Wark propose ainsi une analyse de la condition de ceux qui assurent la création, conjointement à une analyse de ceux qui parviennent à en extraire de la valeur. Nous avons suggéré que les vectoralistes se superposaient, au moins partiellement, aux détenteurs des ICC. Ce qui est réifié, puis marchandisé, est ce que nous produisons collectivement de culture, de subjectivités. Le contrôle de cette extraction est assuré par « le complexe militaro-industriel du divertissement²⁴ ». Ce complexe a une rôle important, puisque « [l]a classe des vectoralistes profite de la classe productrice en consommatrice de sa propre subjectivité, sous une forme marchandisée²⁵ ».

Quand elle mentionne la classe qui détient les marques et les célébrité qui « galvanisent l'attention » ou le fait que les vectoralistes parviennent à transformer les concepteurs en consommateurs de leur propre subjectivité, M. Wark semble décrire une économie des plateformes fondée sur la commercialisation de nos attentions, elles-mêmes tournées vers les UGC, c'est-à-dire l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques. Cette

20. *Idem*, *Un manifeste hacker*, p. 177.

21. LAZZARATO, *op. cit.*

22. WARK, *loc. cit.*

23. *Ibid.*, p. 214.

24. *Ibid.*, p. 162.

25. *Ibid.*, p. 224.

économie fondée sur la mise en relations de concepteurs et de consommateurs interchangeables, semble décrire l'économie des plateformes à l'aune de leur avènement. Reste à savoir sous quelle forme et par quel moyen, la classe vectoraliste est en mesure de nous imposer via son « complexe militaro-industriel », la consommation de nos subjectivités collectives comme des marchandises. M. Wark s'inscrit dans le mouvement de lutte contre la propriété intellectuelle qui marque le tournant du siècle et reprend à son compte l'expression « *information wants to be free* » :

L'intérêt de la classe *hacker* réside d'abord et surtout dans la libre expansion des vecteurs de la communication, de la culture et de la connaissance tout autour du globe ; ce n'est que par l'abstraction libre d'un flux d'information, du préjugé local aux intérêts contingents, que sa virtualité peut être pleinement réalisée ; ce n'est que libre de s'exprimer à travers l'exploration et la combinaison de n'importe quel type de connaissance, n'importe où mais partout dans le monde, pour la classe *hacker* de pouvoir réaliser son potentiel, pour elle-même et pour le monde²⁶.

Cette vision rejoint une forme d'accélérationnisme* c'est en libérant la machine productive (ici d'informations nouvelles), que nous arriverons à réaliser le potentiel *hacker* et pour certains, à démanteler le capitalisme avec les outils du capitaliste. L'autrice précise d'ailleurs dans un ouvrage plus récent qu'elle a proposé une forme d'accélérationnisme de gauche²⁷ face à celui de droite de N. Land²⁸ ou centriste de A. Williams et N. Srnicek²⁹. Pourtant, il ne s'agit pas d'accélérer pour accélérer, et l'importance accordée par l'autrice à la dialectique de classes en jeu nous le rappelle. Les *hackers* constituent en effet, selon elle, une part de plus en plus importante de la population et de la production de valeur.

Nous avons présenté les deux classes antagonistes proposées par M. Wark. Nous avons vu comment la valeur (d'usage mais d'échange) vient de la production de ceux que l'autrice nomme les *hackers*. C'est pourtant chez les vectoralistes qu'est réalisée cette valeur. Car chez M. Wark la production des *hackers* relève d'une production de virtuel (au sens philosophique d'un ensemble de possibles non encore actualisés). Ce potentiel est actualisé par les vectoralistes notamment via la reproduction.

8.2.2 Abstraction, virtualisation, actualisation

En quoi consiste la forme de ce que produit la classe *hacker* ? Comment cette production est-elle valorisée par les vectoralistes ? Quelle est alors la spécificité de la connaissance, à laquelle M. Wark préfère le terme d'« information », qui permet l'exploitation et la valorisation spécifiques qu'elle décrit ? L'autrice replace son analyse dans la lignée

26. *Ibid.*, p. 460.

27. *Idem*, *Capital is dead*, p. 124.

28. N. LAND, *Fanged Noumena*, 2011.

29. A. WILLIAMS et N. SRNICEK, « Manifeste accélérationniste », trad. par Y. CITTON, dans : *Multitudes* n°56 (14 oct. 2014).

des matérialistes, en la fondant sur les abstractions. Elle reprend à son compte l'analyse marxienne des rapports de production qui induisent les rapports de domination et du rôle des abstractions réelles dans les processus du Capital (et de la nécessité des abstractions scientifiques pour l'analyser). Chez M. Wark, l'abstraction semble prendre une dimension historique, dans la mesure où l'auteur construit son manifeste en proposant une lecture par les abstractions des différentes étapes historiques du développement du capitalisme³⁰. Elle distingue ainsi trois moments historiques voyant émerger trois classes dominantes : le pastoralisme, le capitalisme et le vectorialisme. Durant le premier mouvement l'abstraction que constitue la propriété foncière a remplacé l'ancien rapport à la terre — mouvement ailleurs décrit comme les *enclosures*³¹. L'abstraction vectorialiste qui caractérise notre époque semble être, d'après l'auteur, l'abstraction de la production tout autant que la production d'abstractions elles-mêmes. Surtout chaque abstraction constitue une forme nouvelle d'*enclosure*, c'est-à-dire une justification, institutionnelle et imaginaire, de l'extractivisme du capitalisme.

L'abstraction n'est en effet plus seulement le moyen d'assurer la domination (des vectorialistes) que la production (des *hackers* — d'informations, de désirs — que l'auteur nomme *hack*). Dans la lignée de P. Levy et des processus de virtualisation, entendus comme un accroissement des possibles, M. Wark pense le *hack* comme production de virtuel³², de désirs³³ sous la forme, abstraite par « nature », de l'information. Ce sont ces virtuels, des possibles, des désirs qui sont produits par des *hackers*, que les vectorialistes réduisent à l'état de marchandise :

Quand l'information est libre, elle est libre d'agir comme ressource pour prévenir de ses éventualités dangereuses propres. Quand l'information n'est pas libre, alors la classe qui la possède et la contrôle détourne à son propre intérêt cette capacité, loin de la virtualité propre inhérente à l'information³⁴.

30. Par exemple : « L'histoire est le virtuel rendu actuel, *hack* après *hack*. L'histoire est le cumul de la différenciation qualitative de la nature, en tant qu'elle est *hackée* ». WARK, *Un manifeste hacker*, p. 39.

31. Elle n'est pas la seule à penser les *enclosures* comme abstraction. J. Matouk affirme ainsi :

Faire d'une part du sol une « propriété », marquer et borner la nature, c'est briser le continuum naturel, à partir d'une abstraction de celle-ci, l'arpentage, la fixation d'unités de mesure.

J. MATOUK, « Briseurs de code », dans : *Medium* n°16-17 (2008).

32. WARK, *op. cit.*, p. 111.

33. *Ibid.*, p. 363.

34. *Ibid.*, p. 176.

Il nous faut signaler que l'information est entendue comme ce qui est manipulé, transformé et produit par « des chercheurs ou des écrivains, des artistes ou des biologistes, des chimistes ou des musiciens, des philosophes ou des programmeurs³⁵ » et correspond à l'ensemble de ce que constitue, en puissance, la connaissance. Dans l'esprit de M. Wark, le *hack* désigne aussi l'ensemble des connaissances pratiques développées par l'ensemble des classes de travailleurs (de la terre et de l'industrie). Ici aussi, il n'est pas question de distinguer production matérielle et production de connaissance.

Les vecteurs dont il est question sont, comme en géométrie, détachés de coordonnées spatiales fixes. Ils ont des « qualités finies de vitesse et de puissance, mais pas d'application prédéterminée³⁶ ». C'est en cela qu'ils sont porteurs de virtualité : ils manipulent une abstraction nouvelle du monde — sous la forme de l'information — qui ouvre des possibilités nouvelles. Cette abstraction est cependant porteuse d'une ambiguïté : si elle correspond à la production de virtuels, de possibles, de désirs, elle semble aussi pouvoir être aisément réifiée :

Le règne du vecteur est celui où chaque chose et toute chose peut être considérée comme une marchandise. Tout ce qui apparaît est d'ordre distinct, de valeur, et peut être transformé à volonté en autre chose, qui peut être combiné à n'importe quelle autre chose dans la création d'une nouvelle valeur. Le règne du vecteur est le règne de la valeur³⁷.

L'ambiguïté du vecteur, comme ensemble potentiel constitué de techniques, de machines, d'institutions et d'imaginaire, est probablement la contrepartie de sa virtualité. La situation est telle, nous explique M. Wark, que l'information porte intrinsèquement des virtuels explorés par les *hackers* mais l'organisation industrielle favorise une actualisation (et une réduction par la reproduction) de cette virtualité, par les vectoralistes.

Cette décontextualisation par les vectoralistes, le détachement de la capacité de produire du nouveau à partir d'ancien, et que ce nouveau puisse être mobilisé hors du contexte de sa conception, nous semble rejoindre la critique que nous avons pu proposer de la créativité, qui emprunte à l'analyse par P.-D. Huyghe de la notion d'innovation. La créativité comme détachée de l'objet même de la conception ou de son contexte social, constitue une valeur potentielle que les vectoralistes pourront actualiser en donnant une direction et une intensité (ou en géométrie, un angle et une longueur) au vecteur. Il s'agit de nouveauté pour elle-même, ayant une commensurabilité intrinsèque, qui serait souhaitable comme telle, car mobilisable et reproductible à l'envi le long de vecteurs. Ainsi la nouveauté en elle-même n'a que peu de sens. C'est par la capacité à la mobiliser, à lui trouver un usage (dans la consommation ou dans la production de plus de nouveauté), que le vecteur l'actualise.

35. *Ibid.*, p. 43.

36. *Ibid.*, p. 411.

37. *Ibid.*, p. 408.

Nous avons vu avec M. Wark que la capacité à abstraire la connaissance de tout contexte et d'être en mesure d'en actualiser le potentiel dans de nouvelles formes de consommation ou de production de plus de nouveau, constitue la principale force des vecteurs. Les ICC³⁸, *gatekeepers* et *gateowners*, peuvent être comprises à l'aune de que l'autrice nomme les vectoralistes, c'est-à-dire ceux qui exploitent et valorisent cette créativité, nouveauté détachée de son contexte de production, dont l'unité semble pouvoir se résumer à quelques éléments : le caractère nouveau, ou plus probablement innovant, une importance relative de la question esthétique et, dans une partie des cas, régi par le droit de la propriété intellectuelle. Pourtant, M. Wark fait de la propriété intellectuelle un élément central de sa critique.

8.2.3 Les vecteurs au-delà de la propriété intellectuelle

La propriété intellectuelle est au centre de la stratégie vectoraliste décrite par M. Wark. Elle en est même l'indicateur principal avec le contrôle des infrastructures matérielles de communication, selon l'autrice :

L'indice qui mesure la relation de la classe vectorale au pouvoir d'État est constitué par la transformation des lois qui gouvernent les vecteurs, notamment les ondes hertziennes et les réseaux, la régulation des brevets, les *copyright* et les marques commerciales³⁹.

M. Wark explique en effet que les institutions et les lois structurent et accompagnent le développement des vectoralistes. Les exemples choisis inscrivent son travail dans la continuité de L. Lessig⁴⁰. La propriété intellectuelle et l'ensemble des actifs immatériels (par exemple la marque, mais surtout l'image associée⁴¹) sont centraux. Pour justifier d'une domination, M. Wark revient en effet à la question de la propriété, sauf qu'à la différence du capitalisme jusqu'alors, cette propriété n'est, selon elle, plus celle des moyens de production ou du capital nécessaire pour les acquérir, mais la propriété intellectuelle, c'est-à-dire une propriété distincte des autres (elle s'applique à des objets non-exclusifs et, pour une majeure partie, sur une durée limitée) qui assure la valorisation des productions intellectuelles. L'autrice affirme ainsi que « l'apparition d'une classe vectorale, d'abord dans l'espace national, puis international, porte avec elle la demande d'une privatisation

38. Voir 4.2.4 p. 191.

39. *Ibid.*, p. 406.

40. L. Lessig développe en effet une idée similaire dès 2002 en présentant trois couches [*layers*] du contrôle qui se mettent en place sur les usages d'Internet : la couche physique (les infrastructures), le code (les programmes et les appareils) et les productions (notamment via la propriété intellectuelle). LESSIG, *The future of ideas*, p. 143-233.

41. WARK, *op. cit.*, p. 65, 440.

de toute l'information⁴² ». En lectrice des juristes anglo-saxons qui structurent la pensée critique de la propriété intellectuelle, M. Wark reformule la limite des licences libres, déjà évoquée par L. Lessig lui-même, sur les fondements de sa dialectique entre *hackers* et vectoralistes :

À court terme, certaine forme [*sic*] de propriété intellectuelle peut garantir à la classe *hacker* une certaine autonomie par rapport à la classe des vectoralistes, mais à long terme, la classe *hacker* réalise sa virtualité à travers l'abolition de la propriété intellectuelle sinon à entraver le *hack* lui-même⁴³.

Deux lectures sont possibles de ce fragment : la première relève que la propriété intellectuelle comme moyen de subsistance pour les *hackers* peut être une solution, mais que sa conséquence à long terme sera toujours au profit des vectoralistes. L'autre est une critique de l'usage de la propriété intellectuelle dans les licences libres : à produire des montages contractuels pour retourner l'idée de propriété intellectuelle contre elle-même⁴⁴, les licences libres ne s'attaquent pas directement à la propriété intellectuelle ou à l'étendue des objets sur lesquels elle s'applique.

Cette critique perd une partie de sa puissance face à la diversification des stratégies de la classe vectorale. Si la propriété intellectuelle est toujours mobilisée très largement, il faut noter la montée de la dissimulation comme stratégie, non compatible avec la propriété intellectuelle qui implique la divulgation. La dissimulation est par exemple à l'œuvre avec les algorithmes des plateformes : le code et le fonctionnement des algorithmes n'est pas public. De cette façon les entreprises imaginent conserver leur avantage concurrentiel, plus encore qu'en les brevetant. En les dissimulant, ils désarment aussi une partie de la critique, qui doit spéculer à partir des effets des dits algorithmes — et des discours publics rodés des entreprises qui les développent — sans jamais pouvoir voir ce qui est réellement réalisé par la machine⁴⁵. Par ailleurs, la puissance des vectoralistes est contenue dans les vecteurs qu'ils contrôlent, plus encore que dans la propriété des productions qui y circulent. Ainsi, si dans certains cas, la propriété intellectuelle peut être un vecteur de réalisation de la valeur, il ne peut plus être considéré comme *le* vecteur. Pourtant, au détour d'une critique de la propriété intellectuelle, l'autrice écrit :

La virtualité infinie du futur est subordonnée à la production et à la représentation de futurs qui sont autant de répétitions de la même forme marchandise⁴⁶.

42. *Ibid.*, p. 446.

43. *Ibid.*, p. 253.

44. Rappelons au besoin que les licences libres sont des contrats de cession de droits d'auteur conditionnés par le respect des conditions introduites comme le partage sous les mêmes conditions, etc.

45. Cette dissimulation et l'asymétrie des pouvoirs qui en découle dans les entreprises de la *Silicon Valley* et dans la finance ont été analysés dans PASQUALE, *op. cit.*

46. WARK, *op. cit.*, p. 179.

C'est en effet la marchandisation systématique de l'information qui limite les virtuels à une répétition propre à la marchandise. Si la propriété intellectuelle joue évidemment un rôle, il ne faut pas pour autant réduire la marchandisation à cette modalité. Le pouvoir des vectoralistes doit alors être entendu de façon plus vaste que celui conféré par la propriété intellectuelle. C'est au moyen des vecteurs qu'est valorisée l'information et, en ce qui nous concerne, l'ensemble des productions sociales, culturelles et artistiques. Par l'accaparement de l'actualisation de la valeur, les vectoralistes réalisent effectivement des *enclosures 2.0* pour reprendre les termes de J. Boyle à la même période⁴⁷. Plus que l'interdiction d'accès aux biens eux-mêmes, la fabrication d'outils dédiés à produire des monopoles sur la l'actualisation de la valeur potentielle constitue un risque de nouvelles *enclosures*.

Nous nous détachons donc de M. Wark lorsqu'elle affirme que la propriété intellectuelle est au centre de la valorisation, mais aussi lorsqu'elle envisage l'excès des productions *hackers* comme un débordement de la classe vectoraliste. En effet, l'autrice défend l'idée d'un dépassement historique :

Mais à partir de la même opportunité historique, la classe *Hacker* peut réaliser que les moyens sont à portée de main pour démarchandiser l'information. L'information est le don qui peut être partagé sans rien diminuer sinon sa rareté. L'information est ce qui peut échapper en tout à la forme marchandise⁴⁸.

[...]

La classe vectorale coopte les efforts des *Hackers* afin qu'ils produisent des modes et des moyens toujours nouveaux pour transformer productivité en marchandise, et maintenir ainsi un surplus de désir et la rareté de l'objet désiré. Mais n'étant pas à même de faire main basse sur un monopole de tous les vecteurs pour produire et distribuer de l'information, la classe vectorale ne peut totalement entraver la libre productivité de la classe *Hacker*, qui continue de produire toujours plus de matériaux pour la libre productivité du désir⁴⁹.

Il transparaît l'idée qu'un dépassement est à attendre de la classe *hacker*, dont la production déborderait systématiquement du cadre vectoral. On perçoit une portée téléologique puisque la production *hacker* semble, finalement, toujours devoir déborder la classe qui l'exploite⁵⁰. Ce dépassement, chez M. Wark est justifié par un trop-plein de production, de désirs. L'autrice couvre aussi les inventions sociales et organisationnelles, étant donné qu'ils « programment le *hardware* [le matériel], le *software* [les logiciels] et

47. BOYLE, *op. cit.*

48. WARK, *op. cit.*, p. 317.

49. *Ibid.*, p. 382.

50. On retrouve cette idée chez M. Hardt et A. Negri avec le concept de multitude. Voir HARDT et NEGRI, *Multitude*.

le *wetware* [les cerveaux], et peuvent lutter pour des outils plus adéquats à l'autonomie et à la coopération, qu'au monopole et à la compétition⁵¹ ». De même, pour l'autrice, le don représente une anomalie initiale, une latitude d'abord tolérée par les vectoralistes sur laquelle ils seraient revenus depuis⁵².

Pourtant, cette vision téléologique a trouvé ses limites dans les développements récents. Non seulement le don est la principale forme d'organisation des plateformes — qu'il s'agisse de la mise à disposition « gratuite » de la plateforme ou de l'ensemble des UGC qui y sont déposés par ses utilisateurs — mais en plus ce modèle constitue l'apogée vectoraliste : en effet la propriété et la maîtrise des vecteurs — qu'ils soient entendus comme les moyens de la diffusion ou les moyens de la valorisation — sont au cœur des « ICC » et en particulier de l'économie des plateformes. La qualification de « vectorale » est d'ailleurs probablement plus adaptée à cette économie qu'à celle uniquement organisée autour de la propriété intellectuelle telle que M. Wark l'envisage. Le don — et sa forme contractuellement organisée par les licences libres pour la connaissance — n'apparaît plus suffisante à subvertir l'organisation et l'exploitation vectoralistes⁵³.

Il faut donc de lire *Un manifeste hacker* comme l'analyse d'un mouvement de transition déjà amorcé lors de sa publication, dont les ramifications récentes rendent insuffisante l'articulation des nouvelles formes d'exploitation autour de la seule propriété intellectuelle et de l'enjeu des contraintes sur la libre circulation de l'information. Si l'on veut prendre l'hypothèse vectoraliste sérieusement, il faut alors l'interpréter comme un accaparement économique, juridique et institutionnel des outils de la valorisation. La façon dont l'outil « gratuit » conditionne les formes qui peuvent exister — en définissant les sujets mis en avant, ceux jugés acceptables par les publicitaires, mais aussi en imposant des contraintes sur les productions — demande à questionner l'idée d'une classe *hacker*, dont la production déborderait toujours le cadre vectoral.

8.2.4 Vecteurs et subjectivation

Nous avons montré certaines limites qui nous semblent affaiblir l'approche de M. Wark et affirmé que l'enjeu est d'arriver à mobiliser les vecteurs au-delà de la seule propriété intellectuelle. Quel est l'enjeu de cet accaparement de la capacité à actualiser l'ensemble des productions sociales, culturelles et artistiques ? L'autrice pressent en partie ce dépassement et développe une vision des vecteurs nourrie de la lecture de la critique des médias et des post-opéraïstes :

51. WARK, *op. cit.*, p. 164.

52. *Ibid.*, p. 263.

53. L'autrice a d'ailleurs en partie transformé son discours quelques années plus tard. Voir M. WARK, « Nouvelles stratégies de la classe vectorialiste », dans : *Multitudes* n°54 (2013)

La production ne produit pas seulement l'objet comme marchandise, mais aussi le sujet qui apparaît comme son consommateur, même étant son actuel producteur. Sous la domination des vectoralistes, la société est devenue vraiment une « usine sociale » fabricant [*sic*] des sujets autant que des objets, à partir de la transformation de la nature en seconde nature. [...] La classe des vectoralistes profite de la classe productrice en consommatrice de sa propre subjectivité, sous une forme marchandisée⁵⁴.

Cet extrait reformule de façon synthétique énormément de choses que nous avons abordées dans les chapitres précédents. L'autrice évoque ainsi la façon dont les ICC réduisent l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques en marchandises. Elle synthétise aussi la façon dont les *gateowners* en particulier, nous incitent à toujours plus de créativité qui va ensuite ensuite être valorisée par eux ; la façon dont l'ensemble de nos contributions — et potentiellement la consommation — constituent des formes de travail pour organiser un accaparement de la valeur économique y compris au détriment des concepteurs de ces productions et de la valeur sociale de ces dernières. Avec la métaphore de l'« usine sociale », nous retrouvons l'idée que les vectoralistes détiennent et organisent désormais les espaces où sont produites nos subjectivités. En effet, les vectoralistes incarnent la capacité à valoriser nos productions culturelles et sociales, voire à en organiser la production. M. Lazzarato et A. Negri envisagent la dimension centrale de cette production des subjectivités à propos de ce qu'ils nomment « travail immatériel » :

[...] on pourrait dire que, quand le travail se transforme en travail immatériel et que le travail immatériel est reconnu comme base fondamentale de la production, ce processus n'investit pas seulement la production, mais la forme entière du cycle « reproduction – consommation » : le travail immatériel ne se reproduit pas (et il ne reproduit pas la société) dans la forme de l'exploitation, mais dans la forme de la reproduction de la subjectivité⁵⁵.

La question de la reproduction des subjectivités, entendue ici comme sérialisation des subjectivités est un point central. Au-delà d'une exploitation que Y. Moulier-Boutang nomme de niveau 1, la capacité à contribuer à transformer le sens des mots ou à susciter du désir, c'est-à-dire à reforcer nos imaginaires, fait que les ICC notamment, interfèrent avec les processus d'individuation. Le devenir immatériel du travail — d'une partie tout

54. *Idem*, *Un manifeste hacker*, p. 224.

55. M. LAZZARATO et A. NEGRI, « Travail immatériel et subjectivité », trad. par G. DONNARD, dans : *Futur antérieur* n°6 (1991).

au moins⁵⁶ — permet à M. Lazzarato et A. Negri d’opérer un rapprochement entre les analyses traditionnelles marxistes et la critique des industries culturelles et des médias qui s’est développée depuis la deuxième moitié du XX^e siècle pour envisager les formes de lutte :

Quand, dans la société post-industrielle, nous suivons (y compris empiriquement) les processus sociaux de contestation et les processus alternatifs, ce qui suscite notre intérêt scientifique, ce ne sont pas les contradictions qui opposent patrons et travailleurs, mais les processus autonomes de constitution de subjectivité alternative, d’organisation indépendante des travailleurs.

[...]

La révolte contre le contrôle, la réappropriation des machines de la communication sont des opérations nécessaires mais non pas suffisantes, elles ne feraient que proposer sous de nouvelles formes la vieille forme de l’État, si la révolte et la réappropriation ne s’incarnent pas dans un processus de libération de la subjectivité qui se forme à l’intérieur même des machines de la communication⁵⁷.

Si nous voyons que la récupération des ICC qui font partie des « machines de la communication », n’est pas jugée suffisante, elle est toutefois nécessaire. On voit que la question de la production de subjectivité, qui participe de la culture des personnes, prend forme à l’intérieur de ces « machines ». On voit alors que l’enjeu d’émancipation et d’autonomie dépendent de l’individuation, et réciproquement. Si les auteurs nous expliquent que l’enjeu d’un mouvement social, quel qu’il soit, est de produire de nouvelles subjectivités, la reprise en main collective des industries qui valorisent certaines formes par rapport à d’autres, avec des objectifs qui leur sont propres, est indispensable.

Les communs culturels prennent alors une grande importance dans une lutte pour participer à définir de nouveaux outils de production des subjectivités, dans un contexte où la définition et le contrôle de la subjectivité ont remplacé les sociétés disciplinaires. La constitution du commun est alors aussi la réappropriation des formes de production de la subjectivité au sein même des moyens de diffusion et de valorisation des expressions culturelles, lesquelles incluent les biens symboliques.

L’approche par l’opposition entre *hackers* et vectoralistes nous semble particulièrement féconde pour déplacer l’opposition que l’on retrouve, de façon paradigmatique au moment des débats sur le piratage entre les mondes de l’art — artistes et ICC — et consommateurs amateurs. Cette approche a le mérite de montrer que l’objet de l’exploitation, notamment dans notre environnement numérique, est un ensemble de productions sociales, culturelles

56. Un débat à ce sujet est loin d’être clos. D’un côté M. Hardt et A. Negri, Y. Moulier-Boutang ou encore M. Wark envisagent la primauté de l’immatériel dans la création de valeur quand l’argument opposé, par exemple rappelé par C. Durand est que notre vie dépend d’abord d’artefacts matériels (nourriture, logements, etc.) et que leur production reste et restera le premier moteur de production de valeur, même s’il est largement invisibilisé.

57. *Ibid.*

et artistiques. Si l'extension de la propriété intellectuelle est un problème, elle ne peut pas être considérée comme centrale dans l'action de ceux que M. Wark nomme vectoralistes. En effet, plus que la réification et la marchandisation des biens, l'enjeu nous semble être à l'endroit de l'appropriation des vecteurs, c'est-à-dire des moyens d'actualiser les virtuels qui constituent la principale richesse de ces productions. Mais les vecteurs *per se* ne réifient pas, ne détachent pas les biens symboliques du contexte de leur production, n'extraient pas la valeur. Les vecteurs, reposent sur un ensemble de technologies, d'institutions et de marchés, qui, nous l'avons évoqué au premier chapitre, reflètent une logique extractivisme. Il serait donc faux de prétendre que ces vecteurs sont intrinsèquement neutres, plus encore de croire qu'ils ne servent pas aujourd'hui l'exploitation d'un ensemble de concepteurs et de consommateurs de biens symboliques. Mais les vecteurs, s'ils permettent de comprendre le lieu de l'exploitation conjointe de l'ensemble des personnes qui manipulent la connaissance, nous apparaissent insuffisants pour caractériser la logique à l'œuvre à laquelle s'opposent les communs culturels.

8.3 Les nouvelles formes de l'extractivisme

Nous avons fait l'hypothèse dans le premier chapitre⁵⁸ de l'existence d'une raison extractiviste à laquelle le commun pouvait s'opposer. L'extractivisme que nous évoquons constitue une extension d'un concept forgé pour l'exploitation des ressources naturelles à d'autres domaines, dont la production, la diffusion et la consommation de biens symboliques. Il nous faut revenir plus précisément à ce qui fonde cette raison et comment celle-ci s'oppose au commun. Y. Citton propose une définition de l'extractivisme non restreinte aux ressources naturelles en quatre points :

1° Il arrache de son environnement natif un élément qu'il élève au statut de ressource. 2° Il exploite cette ressource sans se préoccuper de ses conditions de renouvellement, ni des conséquences de son utilisation. 3° Il ne considère cette ressource que du point de vue de son coût d'extraction et de son prix de revient, n'y voyant qu'un moyen de générer de la plus-value. 4° Lorsque la ressource est épuisée, ou que son extraction devient trop difficile et finit par coûter trop cher pour continuer à générer des profits, il abandonne cet environnement en ruine, pour aller puiser ailleurs les ressources dont il a besoin⁵⁹.

Cette définition pourrait sembler s'appliquer aux ICC et, en particulier, aux plateformes qu'elles érigent des biens symboliques au statut de ressource (1°) et qu'elles ne considèrent la ressource que pour son prix de revient (3°)⁶⁰. Pour autant, les deux autres points ne peuvent être transposés à l'identique : l'absence de considération pour le renouvellement de la ressource (2°) et la possibilité de changer d'environnement pour aller

58. Voir 1.3.3 p. 78.

59. Y. CITTON, *Contre-courants politiques*, Raison de plus, Paris : Fayard, 2018, p. 138-139.

60. Ce prix de revient tend vers zéro sur les plateformes, puisque la main d'œuvre qui y travaille n'est pas rémunérée, ce qui amène C. Fuchs à parler d'une exploitation infinie. FUCHS, *op. cit.*

puiser ailleurs les ressources (4°) ne sont pas complètement possibles dans la mesure où ces entreprises dominent des marchés à l'échelle mondiale et qu'il n'existe pas d'« ailleurs » pour lequel abandonner l'ensemble des concepteurs. Le partage, la créativité — et autres mots versatiles⁶¹— ont alors une fonction centrale dans le contrôle des lieux de production et de reproduction du social — et des UGC qui en sont une forme parmi d'autres.

Nous avons qualifié d'extractiviste l'accaparement et l'organisation des conditions de la diffusion et de la valorisation par les vectoralistes, puisque c'est dans le processus de réification, de distribution et de valorisation qu'est extraite la valeur, réalisée au moyen de la propriété intellectuelle, d'une économie de l'attention ou par d'autres biais. La détention des vecteurs (spectre hertzien, *data centers*, fibres, réseau de distribution physique (les entrepôts) ou numérique (les fibres), plateformes, etc.) est un préalable à l'extraction de la valeur.

L'extractivisme s'incarne en effet dans un ensemble d'institutions, comme le décrivent F. Capra et U. Mattei, dans la mesure où la propriété et la régulation des vecteurs sont en grande partie définis par un ensemble de combinaisons des différentes catégories proposées ci-dessous :

- Les textes juridiques, régissant notamment la propriété intellectuelle, lois spécifiques aux biens symboliques et la rémunération des concepteurs, la répartition du spectre hertzien, mais aussi un certain nombre de contrats de droit privé.
- Les acteurs publics : services publics, à l'échelle nationale ou locale, mais aussi l'ensemble des acteurs parapublics, notamment ceux dédiés à l'art, à la vie de quartier, aux solidarités, mais aussi les sociétés de collecte de droits d'auteur et droits voisins, etc.
- Le marché, qui organise les infrastructures, les espaces de diffusion et l'ensemble des médias et qui voit cohabiter des entreprises multinationales, un ensemble d'entreprises plus ou moins indépendantes et des associations à but non lucratif.

L'ensemble de ces acteurs façonnent collectivement et de manière non coordonnée, les conditions de l'extractivisme. Ici encore, nous souhaitons ajouter la technique à cette liste, ainsi que l'ensemble des acteurs qui la façonnent puisque dans de nombreux cas, pour paraphraser L. Lessig, le code et ceux qui le produisent font loi.

61. Nous avons évoqué cette dénomination de G. Gomez-Mejia : il s'agit de mots caractérisés par la duplicité des lectures dont ils peuvent faire l'objet. Voir 3.3.2 p. 158.

Le terme de génératif — que F. Capra et U. Mattei opposent à l'extractivisme — peut paraître mal adapté aux communs culturels. À la différence de l'extractivisme des milieux naturels, la reconstitution des ressources n'est pas laissée à la nature, mais une organisation sociale et économique est mise en place⁶². Le marché des biens symboliques, tel qu'il est créé par ces dispositifs socio-techniques, est un marché qui a besoin de génération, de nouveau, de créativité. Étant donné qu'il n'y a pas d'extérieur, d'ailleurs, où trouver la créativité, et étant donné qu'une grande part de nos productions sociales, culturelles et artistiques a déjà été subsumée par ce marché, il n'est pas envisageable de laisser le rythme de production s'épuiser. Les incitations à la créativité, à l'innovation et *in fine* à partager, relèvent d'une stratégie pour que l'extraction de la ressource soit, autant que possible, continue et pérenne. Ainsi, dans le domaine de nos productions culturelles et sociales, le marché extractif est aussi nécessairement génératif. C'est aussi la raison pour laquelle le Libre n'est pas armé pour lutter contre une telle mutation : il est essentiel, dans un contexte vectoraliste, d'assurer l'extraction, donc la génération de nouveaux biens en permanence. Si la nouveauté est à ce point recherchée, c'est parce qu'il devient indispensable de garder l'ensemble des utilisateurs actifs à produire et éditorialiser, pour continuellement renouveler ce qu'ils vont consommer, comme le notait M. Wark dans la citation qui ouvre ce chapitre. Le génératif dont il est question chez F. Capra et U. Mattei l'est dans le sens d'une conception de la nature qui contribue à produire au moins autant qu'elle détruit. Les biens symboliques ne peuvent pas correspondre à cette conception matérialiste de la nature et l'opposition doit être renouvelée. Il n'est pas question d'être plus ou moins génératif pour s'opposer à l'extractivisme.

L'enjeu n'est pas de produire plus ou moins, parce que ces industries ne détruisent pas et parfois même ne capturent plus directement, mais valorisent toutefois, comme nous l'avons vu avec l'exploitation de niveau 2. Il n'est pas non plus question de produire *mieux* qui pourrait être une issue habile à l'opposition qui nous occupe, sans pour autant être pertinente : nous avons exclu la question de l'évaluation qualitative des biens symboliques produits et certainement existe-t-il d'excellentes productions, malgré les — ou grâce aux — contraintes posées par les ICC, voire les plateformes, et leur influence sur la forme ou le contenu des productions. Comment alors s'articulent l'extractivisme et le commun ?

C'est le sens de l'intérêt porté tout au long de notre travail aux infrastructures socio-techniques qui définissent la valorisation des biens symboliques. Nous sommes face à un régime extractiviste *et* génératif, vectoral, mais où les *hackers*, entendus comme ceux qui produisent et manipulent de la connaissance, perdent leur pouvoir subversif. Les communs culturels doivent donc nous permettre d'interroger et d'offrir des alternatives à la logique sous-jacente aux vecteurs, qui s'approprie les productions, mais surtout les conditions de

62. Cette sous-section a fait l'objet d'un premier développement dans un article articulé autour de la notion de *partage*. Voir V. GUILLIER, « Partagez ! Il en restera toujours quelque chose... : Le partage comme production dans le domaine des contenus générés par les utilisateurs », dans : *Interfaces numériques* Vol. 9. n°2 (18 nov. 2020).

leur valorisation et de façon plus large, tentent d'interférer avec la production de nos subjectivités. Nous allons donc nous attacher à expliciter la relation entre extraction et commun, avant de comprendre comment la production des subjectivités relève en réalité d'une question plus vaste quant à l'influence du capitalisme sur l'ensemble de notre production sociale et culturelle.

8.3.1 L'extraction du commun

Nous avons choisi le terme d'extractivisme qui, nous l'avons dit, provient d'une critique du rapport du capitalisme à la nature, perçue comme pourvoyeuse de « ressources naturelles ». Comme nous l'avons vu auparavant, ce terme peut aussi servir à décrire l'appropriation des productions sociales, culturelles et artistiques, et plus encore, les vecteurs qui actualisent ces productions. Comment justifier d'utiliser un seul et même terme pour définir deux pratiques si différentes ? Comment justifier l'extension du concept d'extractivisme à nos pratiques sociales et culturelles ? M. Hardt place les deux formes d'extractivisme sur un même plan, celui du commun « extrait et accumulé comme propriété privée⁶³ » :

[...] la richesse de la terre et de ses écosystèmes, qui se traduit généralement dans le vocabulaire économique comme ressources naturelles ou matières premières, et d'autre part, la richesse sociale qui résulte des circuits de coopération, allant des produits culturels aux savoirs traditionnels, en passant par les territoires urbains et les savoirs scientifiques⁶⁴.

On voit avec M. Hardt en quoi l'extractivisme étend la question des *enclosures* bien plus loin : l'ensemble de l'accumulation « primitive », dans l'approche marxienne, est extraite du commun et crée des rapports de domination entre ceux devenus propriétaires et ceux qui ne le sont pas. En privant toute une partie de la population du glanage qui constituait une source d'alimentation, de chauffage et de revenus, une transformation s'opère, qui permet l'accumulation du capital et acte la naissance du capitalisme. Avec M. Hardt il nous faut entendre cette accumulation dite « primitive » comme continuée. Ainsi, l'accumulation primitive a permis au capitalisme de devenir le mode hégémonique d'organisation de la production et des échanges, mais c'est la continuation de l'accumulation — et l'extension de son spectre et des domaines concernés —, que l'on retrouve sous le nom d'extractivisme, qui lui permet de subsister dans le temps⁶⁵.

63. HARDT, *op. cit.*

64. *Ibid.*

65. Cette thèse n'est nullement nouvelle. On trouve chez R. Luxemburg ou H. Arendt des études de l'impérialisme qui remet en cause la dimension « primitive » de l'accumulation. Pour une présentation de la filiation entre ces autrices sur ce sujet, voir L. A. ARANGO, « Théorisation de l'accumulation primitive dans L'Impérialisme et dans La condition de l'homme moderne : Hannah Arendt, lectrice de Rosa Luxemburg », dans : *Cahiers du GRM* n°14 (5 jan. 2019).

Reprenant les exemples du *data mining* et en particulier celui des RSN, M. Hardt explique que l'objet de la captation est la « valeur produite par le savoir et l'intelligence des utilisateurs en suivant et en consolidant les décisions et les liens créés ». Cette richesse au cœur de nos relations interpersonnelles, de nos sociétés, inclut l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques. M. Hardt propose d'analyser cet extractivisme en termes de subsomption sous le Capital. K. Marx distingue la subsomption formelle du travail sous le Capital de la subsomption réelle que M. Hardt définit ainsi :

La subsomption formelle du travail sous le Capital est caractérisée par des pratiques de travail créées en dehors de la domination capitaliste, comme par exemple une méthode de coupe de la canne à sucre, qui sont soumises à la domination du Capital, notamment en transformant ces coupeurs de canne en salarié(e)s. Dans de tels cas, la subsomption du travail est simplement formelle, d'après Marx, parce que la « substance » du travail — ou, en réalité, le processus de travail — reste inchangé. Les travailleurs, en d'autres termes, effectuent les mêmes opérations ; ils le font simplement dans un nouveau contexte, un nouveau régime de pouvoir.

[...]

Marx distingue alors le processus de la subsomption formelle d'une subsomption réelle du travail sous le Capital dans laquelle de nouveaux processus de travail sont créés par le Capital lui-même ou, plutôt au sein du domaine social désormais capitaliste. Marx s'est concentré sur la façon dont les processus de travail sont créés à travers l'application des sciences, la mise en œuvre de nouvelles technologies, et ainsi de suite⁶⁶.

On retrouve l'idée d'une subsomption formelle chez V. Gago et S. Mezzadra qui cherchent aussi à élargir la définition de l'extractivisme :

[...] nous faisons face à des acteurs capitalistes qui n'organisent pas directement la coopération sociale mais qui l'exploitent. Dans cette perspective, nous parlons d'une certaine extériorité que l'on pourrait effectivement décrire avec la notion Marxienne de « subsomption formelle du travail sous le Capital »⁶⁷.

L'extractivisme réalisé par les vectoralistes relève-t-il d'une subsomption formelle ou réelle des productions sociales, culturelles et artistiques ? M. Hardt, suivant A. Negri, propose pour répondre, d'« étendre la subsomption réelle du *travail* sous le Capital, analysée par K. Marx, à la subsomption réelle de la *société* sous le Capital⁶⁸ ». M. Hardt pense, encore avec A. Negri, la subsomption réelle de la société toute entière sous le Capital⁶⁹.

66. HARDT, *op. cit.*

67. GAGO et MEZZADRA, *op. cit.*, p. 579.

68. HARDT, *op. cit.*, L'auteur souligne.

69. Les auteurs ont tenté de montrer dans *Multitude* l'idée qu'il n'existe plus d'« en dehors » à ce qu'ils nomment l'Empire (qui constitue un ordre mondial regroupant États, institutions transnationales et d'acteurs économiques) donc au capitalisme qui en est la trame. Voir HARDT et NEGRI, *op. cit.*

La subsomption formelle sous le Capital des productions sociales, culturelles et artistiques peut être constatée notamment à l'endroit des *gateowners* : ceux-ci permettent la diffusion d'un ensemble de productions qui auparavant n'auraient pas été publiées par les industries culturelles, agissant comme des *gatekeepers*, mais que les RSN et les plateformes arrivent à valoriser. Ici, les conditions de production ne sont pas transformées par le Capital et on est donc face à une subsomption formelle. Mais ces mêmes RSN et les plateformes, reposant sur les UGC, que nous avons caractérisés comme *gateowners*, ne peuvent pas être considérées comme neutres vis-à-vis des productions qu'ils engendrent — du fait des algorithmes de mise en avant, des conditions de valorisation pécuniaire, des statistiques qu'ils mettent à disposition, du design des interfaces. Ces dernières organisent la *gamification* de la participation (le fait de rendre ludique chaque action, avec des objectifs et des récompenses), l'incitation permanente à la créativité, à participer aux communautés, l'injonction permanente à l'attention à grand renfort de notifications pour garder les gens actifs sur la plateforme le plus longtemps possible. De même, certaines plateformes conditionnent grandement, par tous ces aspects et par les outils de conception qu'elles mettent à disposition (qui induisent des effets de montage, des contraintes sur la forme, par exemple la durée, le rythme, les sujets et désormais les mots choisis) semblent donc relever d'une subsomption réelle de cette production sociale sous le Capital.

Le rôle des ICC et en particulier plateformes est donc double : devenir d'abord le *vecteur* de transmission des biens symboliques et des UGC (par la gratuité, par la simplicité, un discours marketing, par la constitution d'un catalogue par rachats ou celle d'un oligopole à franges). Ce mouvement peut être considéré comme la subsomption formelle de la production et des échanges des biens symboliques, qui caractérise les industries culturelles depuis qu'elles existent.

Les ICC, et là encore en particulier via les plateformes, visent ensuite à maximiser le temps d'attention et la participation des utilisateurs⁷⁰. Pour ce faire, elles renversent le processus et cherchent à organiser la production du social, à le subsumer.

Cette subsomption n'est cependant pas propre aux plateformes : les *mass media* ont souvent déterminé ce qu'ils diffusaient par des contraintes exogènes aux formes elles-mêmes — par exemple le (documentaire de) « 52 minutes », le *radio edit*, l'*access prime time* ou, plus récemment la télé-réalité, ont déterminé les formats bien avant les plateformes. Cette dimension aliénante, pour les concepteurs comme pour les consommateurs des biens symboliques, a fait l'objet de maintes critiques : le concepteur se retrouve à voir ses options limitées par des contraintes exogènes, voire à les intégrer⁷¹ et le consommateur se voit au mieux privé de diversité et au pire exploité en tant que spectateur⁷².

70. La participation des concepteurs et l'attention des consommateurs : le PDG de *Netflix* déclarait en 2017 que leur concurrent principal était le sommeil. P. KAFKA, « Amazon ? HBO ? Netflix thinks its real competitor is... sleep », dans : *Vox* (17 avr. 2017).

71. CHIAPELLO, *op. cit.*

72. Nous avons développé cet aspect en 3.2.4 p. 149

L'ordinateur personnel et Internet apportent de nouveaux éléments qui ont donné l'espoir aux divers chantres de l'émancipation numérique : ils remettent en cause la centralisation, au moins en théorie, puisqu'en marge des médias traditionnels peuvent se créer des médias citoyens, de résistance, ou simplement correspondant aux communautés qui s'y retrouvent, parfois autour d'un discours d'émancipation. Les plateformes incarnent une recentralisation des usages numériques et l'ambivalence, non pas intrinsèque mais créée par elles, des idéaux dont ces usages étaient porteurs.

L'intrication de la fabrique sociale, des UGC et des plateformes qui les diffusent voire les ont suscitées, sont globalement acceptées et intégrées par les utilisateurs. Le succès des plateformes n'est pas tant à lire comme celui de la surveillance que celui du contrôle, tel qu'évoqué par G. Deleuze dans son « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle⁷³ ». Cette organisation de la production qui gouverne la conception des biens symboliques par la récompense (symbolique des *likes* et autres systèmes de notation ou financière pour les rares — en proportion — utilisateurs rémunérés) et par l'algorithme (quelles productions retiendront le plus longtemps les utilisateurs ?) pousse à son paroxysme la subsumption réelle de la production et de la circulation des biens symboliques sous le Capital. Dès lors, il nous semble justifié de mobiliser le même terme d'extractivisme pour désigner les pratiques des ICC et en particulier des *gateowners*, qui canalisent la productivité sociale, l'organisent et l'exploitent à des fins d'accumulation sans attention portée à la culture et aux personnes. Cette analyse de la subsumption de la société toute entière sous le Capital amène M. Hardt à rapprocher des fronts sur lesquels le combat contre la subsumption doit être mené. Cette idée nous invite par de nouveaux chemins à reposer le lien des communs à la question du respect des droits humains.

8.3.2 De la subsumption aux droits humains

L'approche par les droits humains n'est pas la plus évidente de prime abord. Ces droits, proclamés dans des déclarations, dont la légitimité est parfois contestée, y compris par certaines pensées critiques, semblent d'abord être mobilisés pour exiger la dignité des personnes en situation de guerre ou d'extrême pauvreté dans d'autres endroits du monde, et plus rarement, pour décrire l'extractivisme capitaliste qui organise la valorisation de nos productions sociales, culturelles et artistiques. En quoi l'approche extractiviste pose-t-elle un problème en termes de droits humains ? En quoi cela doit-il orienter notre tentative de circonscrire les communs ? Dans son article, M. Hardt précise une piste de développement :

La reconnaissance que toutes les relations sociales, et pas seulement le travail, ont tendance à être subsumées sous le Capital nous oblige alors à théoriser la dynamique entre la classe, la race, le genre et d'autres axes de subordination⁷⁴.

73. G. DELEUZE, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », dans : *Pourparlers, 1972-1990*, Paris : Editions de Minuit, 2007.

74. HARDT, *op. cit.*

La dimension culturelle nous apparaît être au centre des « autres axes de subordination » dont parle l’auteur. Elle recoupe les questions du genre et de la race⁷⁵ évoqués par l’auteur. On constate depuis quelques années une prise de conscience sur ces questions dans les milieux de l’art. Les débats houleux sur l’appropriation culturelle⁷⁶, le déboulonnage de statues, la sous-représentation (et sous-rémunération) des artistes femmes dans les programmations, les jurys et récompenses des festivals, les foires d’art contemporain et plus généralement le marché de l’art⁷⁷ ou encore la restitution des pièces pillées au plus fort de l’époque coloniale⁷⁸ qui constituent une immense part des collections de nos musées d’anthropologie, en sont des exemples récents. Ces exemples ne sont pas assimilables, mais reflètent la diversité des situations où les problématiques de genre, de race et les discriminations réelles ou supposées sont entrées avec fracas dans le débat public. Cette question culturelle dépasse largement les milieux de l’art et transparaît dans l’ensemble des organisations humaines de façon renforcée ces dernières années. Les communs culturels ne font pas exception. On peut ainsi noter que le *Manifesto* de *Resonate* inclut par exemple un article entier dédié à la question culturelle, où le capitalisme est décrit comme responsable du péril climatique, de l’esclavage, des discriminations de peuples et de communautés⁷⁹.

75. La race est ici entendue au sens où les *cultural studies* ou la *critical race theory* la mobilisent, celle d’une construction sociale. Cette approche :

défend que la race et les races sont des produits des opinions et relations sociales. Ni objectives, ni inhérentes ou fixes, elle ne correspondent à aucune réalité génétique ou biologique ; il faut plutôt voir les races comme des catégories que les sociétés inventent, manipulent ou retirent quand cela les arrange.

R. DELGADO et J. STEFANCIC, *Critical race theory : an introduction*, 3^e éd., New York : New York University Press, 2017, p. 9.

76. Récemment ce débat a eu lieu en France autour de l’accueil par le Théâtre du Soleil de Robert Lepage pour son spectacle *Kanata*. Pour les enjeux et rebondissements, voir J.-P. UZEL, « Un dramaturge et un Iroquois à Paris. L’affaire Kanata », dans : *Esprit* Vol. Janvier-Février. n°1 (2020) ; A. CHAPSAL, « Robert Lepage annule « Kanata » », dans : *Le Monde.fr* (24 août 2018).

77. Les *Guerrilla Girls* incarnent une réponse artistique et féministe, le mouvement HF propose des réponses politiques immédiates pour évoluer en partant de la situation présente en France. Il serait intéressant de voir si des mouvements similaires s’emparent des RSN et des plateformes qui montrent aussi régulièrement leurs biais sexistes et racistes. G. Sholette donne à voir, quant à lui, la séparation raciale et les mouvements sociaux et artistiques qu’elle engendre aux États-Unis. Voir GUERRILLA GIRLS, *Guerrilla Girls*, Guerrilla Girls, URL : <https://www.guerrillagirls.com> (visité le 16/07/2020) ; MOUVEMENT HF, *Vers l’égalité hommes-femmes dans les arts et la culture*, Mouvement HF, URL : <https://www.mouvement-hf.org/> (visité le 16/07/2020) ; G. SHOLETTE, *Delirium and resistance : activist art and the crisis of capitalism*, réd. par K. CHARNLEY, London : Pluto Press, 2017.

78. Ce pillage organisé est parfois nommé extraction et une fois nommé extraction culturelle dans le rapport demandé par la France sur la restitution du patrimoine culturel africain. Voir B. SAVOY et F. SARR, *Rapport sur la restitution du patrimoine culturel africain. Vers une nouvelle éthique relationnelle*, N°2018-26, Paris : Ministère de la Culture, 30 nov. 2018, p. 42.

79. L’article 11 (le dernier du manifeste) est ainsi formulé :

Nous rejetons le fondement historique de la propriété dans le droit divin et la suprématie de l’humain sur les relations écologiques.

Ce « droit divin » sur les propriétés a amené à la réification et l’extraction de la plupart des écosystèmes qui assurent la vie sur terre [*Earth’s life support systems*] et la réification de la personne humaine. Pour réparer les dégâts de la colonisation, du commerce triangu-

M. Hardt note que ces axes de domination ne sont pas nés avec le capitalisme, mais que celui-ci s'est appuyé sur eux pour prospérer, et il les lit en termes de subsumption formelle et subsumption réelle :

D'une part, le racisme et le patriarcat ne sont pas des traits accessoires du système capitaliste et ne sont pas comme dominés par lui, comme s'ils n'étaient que des ennemis secondaires face à la lutte primaire contre le Capital. Ce sont des structures relativement autonomes qui ont été subsumées formellement de l'intérieur de la société capitaliste. D'un autre côté, les hiérarchies raciales et de genre ne sont pas historiquement fixes mais ont été complètement transformées, réinventées et redéployées — c'est-à-dire réellement subsumées — dans la société « proprement capitaliste » et son mode de production global⁸⁰.

L'auteur rappelle ainsi que les luttes pour l'égalité, des féministes comme des anti-racistes, sont nécessairement intriquées avec les luttes contre l'exploitation capitaliste, car les différents systèmes de domination sont enchevêtrés. On retrouve l'idée symétrique à cette intersectionnalité des discriminations (et des luttes qui s'y opposent) dans l'intersectionnalité positive qui renforce et que garantissent les droits culturels⁸¹, qui font pleinement partie des droits humains. Ce que propose l'article de M. Hardt est une lecture de l'extractivisme comme un processus intrinsèque au capitalisme, dont les frontières ne sont pas celles des ressources naturelles, ni même les biens symboliques, mais inclut l'ensemble de la production sociale. Les formes de domination et d'exploitation qui pré-existaient au capitalisme y ont été intégrées. L'extractivisme s'appuie sur ces formes de dominations et les justifie de la même façon qu'il le fait sur la séparation moderne entre l'humain et la nature.

M. Hardt évoque le commun avec la double conception que nous avons déjà rencontrée, d'un « déjà-là » en construction permanente. Les expériences que constituent les communs culturels en sont des actualisations. Lorsqu'ils définissent des propriétés collectives sur les vecteurs, ils visent à empêcher le Capital d'extraire la valeur d'échange de nos vies sociales et culturelles et tentent de faire exister des espaces de production et des formes d'échanges non extractivistes. Mais l'existence de ces espaces et des circulation qui y sont permises

laire esclavagiste, du génocide des populations indigènes, la création des « peuples sous-développés », la persécution des communautés LGBTQIA+ et de nombreuses autres, nous devons nous impliquer auprès de l'ensemble des communautés spoliées et nous aligner avec elles. Nous avons conscience que ces préjudices historiques furent essentiels à l'expansion et au succès apparent du capitalisme. Par la démocratisation, la décentralisation et la diversification de l'activité économique, nous pouvons réduire la consommation, et redistribuer les ressources et le pouvoir. La coopération nous permet d'avancer en mutualisant les uns avec les autres et avec la planète, en construisant une économie à la fois visionnaire et tournée vers la vie [*life affirming*].

RESONATE, *Manifesto*.

80. HARDT, *op. cit.*

81. J. BOUCHARD et P. MEYER-BISCH, « Intersectionality and Interdependence of Human Rights : Same or Different ? », dans : *The Equal Rights Review* Vol. 16 (31 mar. 2016) ; P. MEYER-BISCH, « Analyse des discriminations multiples sous l'angle des droits culturels : qu'est-ce qu'une valorisation ? », dans : *Les cahiers de la LCD* (Hors-série n°1 1^{er} mar. 2018).

ne suffit pas à faire commun : il faut aussi que les formes de domination qui accompagnent et structurent le capitalisme comme rapport social ne puissent pas avoir cours dans les communs, ce qui renforce la nécessité d'articuler les communs aux droits humains et particulièrement aux droits culturels, comme nous l'envisagions dans le premier chapitre. En effet, un enjeu majeur du commun est l'émancipation et celle-ci est intrinsèquement liée à la lutte contre toutes les formes de dominations des personnes, seules ou en commun.

Les droits culturels, parce qu'ils rappellent et développent un ensemble de droits humains et qu'ils en sont une condition d'existence, viennent donner une assise juridique et politique à la lutte contre ces discriminations structurelles et permettent d'envisager une remise en cause radicale, au sein des communs qui s'en saisissent, de la subsumption de la vie sous le Capital décrite par M. Hardt. Ce que les droits culturels garantissent aux personnes doit alors être envisagé comme un nœud des combats pour l'émancipation. Les axes de domination sont des construits sociaux renforcés par les institutions, celles des arts n'y échappant pas. La question n'est donc pas seulement de reprendre possession des vecteurs à l'identique, mais aussi d'arriver à expurger ces vecteurs des rapports de domination qui les structurent. Là aussi, l'émancipation passe par une nouvelle configuration des productions de subjectivités.

En ce sens, nous pouvons donc comprendre les communs culturels comme autant de *praxis* collectives attachées à la reconnaissance de la culture de chaque personne, visant à travailler collectivement à l'émancipation de ses membres, pour lutter contre l'extractivisme, et se réapproprier collectivement ce qui en a fait l'objet, c'est-à-dire l'ensemble de nos productions culturelles et sociales, mais aussi les machines de production de la subjectivité.

Nous avons vu une que le vecteur pouvait être mobilisé à des fins extractivistes, c'est-à-dire que les virtualités que représente le vecteur sont actualisées à des fins d'aliénation. Comment actualiser les vecteurs pour promouvoir et contribuer à l'émancipation ? Comment construire des communs en lieu et place des vecteurs existants ? Si l'on ne doit pas rejeter l'ensemble des virtualités offertes par les vecteurs, comment les actualiser dans un sens qui ne soit pas celui de l'aliénation et de l'exploitation des concepteurs et consommateurs de biens symboliques ?

8.4 Communs culturels et marché culturel génératif

Ce que les communs culturels rencontrés dans notre travail et en dehors ont en partage, ce n'est pas tant les productions elles-mêmes. Qu'il s'agisse des AMACCA, qui ambitionnent de permettre aux habitants d'un territoire de définir collectivement une part de la politique culturelle sur ce territoire ou *Resonate* qui ambitionne d'être une plateforme de *streaming* équitable, ou encore de Ohé du Bateau, qui reprend collectivement la gestion d'une salle de concert, les productions n'y sont pas nécessairement mises en partage (sous licence libre)

et encore moins gratuites. L'enjeu de ces entreprises est de construire un commun, au sens d'une organisation collective, ouverte, destinée à gérer une ressource. Cette ressource est liée aux biens symboliques et à la culture des participants, elle peut en aider certains à faire valoir leurs droits culturels. L'action de ces collectifs cités en exemple relève beaucoup plus de la production collective d'outils de circulation pour les biens symboliques et de la production du collectif lui-même, que de la conception de productions en elles-mêmes. Nous avons écarté les formes d'art réalisées en commun ou les œuvres tentant de produire du commun parmi ce qu'il alors est compliqué de continuer à appeler public. Les communs culturels relèvent, selon nous, beaucoup plus de la capacité à organiser collectivement la circulation et la valorisation des biens symboliques. Il s'agit donc en définitive plus de se réapproprier le marché donc de définir les conditions de l'échange que de refuser que cet échange ait lieu ou d'invoquer la gratuité pour sortir entièrement cet échange de toute forme de marché. Dans ces expériences, il n'est pas nécessairement question de licences libres, ni même de propriété intellectuelle. En revanche, il est plus que jamais question des conditions de diffusion, des choix fait par et pour les utilisateurs, d'un modèle économique viable pour chacun et d'une forme d'émancipation.

Il est cependant à noter que Amanda Palmer ou David Revroy conçoivent des productions qu'ils placent sous licence libre. La structuration de leurs communautés est une part centrale de leur pratique, laquelle passe par la relation de don et contre-don pour Amanda Palmer et par la plateforme qu'il a mise en place autour de *Pepper&Carrot* pour David Revroy. Dans les deux cas, l'ambition est celle rappelée par David Revroy : « changer l'industrie » ; les licences libres sont l'outil de la relation entretenue par ces concepteurs avec les publics. Dans les deux cas, les artistes dédient du temps et des ressources à entretenir cette relation directe au public, qui dépasse les productions symboliques autour desquelles elle s'organise.

Dans tous les cas, il s'agit bien de fonder une communauté dont la production dépasse la seule ressource mise en partage. Dans les cas mentionnés au dessus, nous sommes face à un partage d'une organisation, d'une structure, qui accueille des concepteurs et leurs productions, diffuse et valorise les biens symboliques. Les exemples de concepteurs retenus sont particuliers en cela qu'ils ont construit la communauté autour d'eux et non autour d'une structure tierce.

Il est à noter que toutes ces organisations possèdent un modèle économique qui assure leur pérennité. Comme le choix des différents exemples a valeur d'illustration et ne procède d'aucune méthodologie d'analyse, il n'est pas question de prétendre en déduire une règle générale. Nous constatons que ces modèles ont pour ambition de rémunérer correctement les auteurs et de faire payer — au moins une partie — les consommateurs. Mais ces derniers ne sont jamais réduits à un rôle passif, ni vis-à-vis des productions, ni au regard des structures, des évolutions de leurs modèles, et des outils à mettre en place, ou pour le dire autrement, de la *gestion* de la ressource, de la communauté et des

règles qui président à son bon fonctionnement. Est-ce qu’avec F. Capra et U. Mattei, nous devrions envisager ces communs culturels comme génératifs ? Nous avons écrit plus haut que cette distinction ne faisait pas de sens pour les productions, puisque le modèle des *gateowners*, et notamment les plateformes, était génératif et extractiviste en ce qui concerne les productions. Pouvons-nous envisager la dimension générative des organisations ou faut-il trouver d’autres manières de les décrire ? Pour le dire autrement, comment essayer d’approcher ce que le commun doit permettre de façon positive ?

8.4.1 Génératif et encastrement

L’idée d’une économie des biens symboliques relevant du commun peut faire écho à l’idée d’économie « ré-encastree » qui a pu être proposée par K. Polanyi et après lui. Dans *La Grande Transformation*, l’auteur propose une lecture de l’histoire européenne au prisme de l’économie et tente d’expliquer dans quelle mesure l’idée d’un marché économique autorégulateur a pu transformer nos sociétés occidentales. L’auteur y propose l’idée d’une économie désencastree des relations sociales et du politique. En s’arrêtant à l’analyse offerte par une compréhension de sens commun de l’analyse, l’économie se désencastre de la société pour devenir son propre référentiel et ce désencastrement est la source des maux qu’elle cause aujourd’hui. Il conviendrait alors de travailler à un ré-encastrement de l’économie dont on ne nous dit pas comment elle devrait se faire. Les communs sont-ils un outil permettant de réencastree l’économie ? Cette approche est-elle pertinente pour analyser le commun et comment s’articule-t-elle avec la dimension générative du commun ?

Cette lecture est rapidement écartée. En effet, un réencastrement signifierait une forme de retour en arrière historique, dont K. Polanyi nous explique qu’il n’est pas possible, puisque les développements économiques ont changé les contextes de production, puisqu’ils ont notamment accéléré l’adoption de la machine, laquelle a eu des effets irréversibles sur le fonctionnement du travail et de la société. Comme le résume N. Brisset :

On a jusqu’ici décrit la manière dont un choc, l’introduction de la machine, a influencé 1) les comportements individuels et les hypothèses habituelles quant aux conditions de survie (il faut produire plus, il faut offrir son travail à l’industrie naissante) ; 2) le contenu de la théorie économique (la généralisation théorique d’un fait particulier) ; 3) les institutions formelles (la mise en place de nouvelles lois)⁸².

La question du réencastrement est donc complexe et, de ce point de vue la dialectique extractiviste / génératif a l’avantage de ne pas nécessiter de situer la problématique sur une échelle temporelle. Il ne s’agit pas de revenir à un avant, idéalisé, romantisé⁸³, dans lequel les ICC n’existeraient pas ou seraient moins dominantes et plus attachées à faire

82. N. BRISSET, « Retour sur le désencastrement. Polanyi ou la science économique vue comme une institution influençant l’évolution des systèmes économiques », dans : *Revue européenne des sciences sociales. European Journal of Social Sciences* n°50-1 (15 juin 2012), p. 25.

83. Comme on le trouve par exemple chez L. Lessig avec sa *read-write culture*.

advenir des productions diversifiées. De même que N. Brisset explique que la machine a introduit des changements irréversibles, la plupart des ICC ont vu les incidences de l'informatique et Internet sur leurs activités. Il est d'autant moins souhaitable de revenir en arrière que les TIC et la mise en réseau des cerveaux qu'elles ont rendu possible, ont constitué un certain nombre d'apports positifs qui ont présidé aux utopies du Net : accès à la connaissance, possibilités d'échanger à distance, de s'informer, d'écrire et de publier, etc.

Dans le domaine des TIC, comme dans ceux décrits par K. Polanyi, l'adoption généralisée de la machine qui, dans la période qui nous occupe, pourrait être reformulée « popularisation de l'informatique en réseau », a transformé l'économie de la production à la consommation, dans le domaine des arts et de la culture, ainsi que les institutions. Ces modifications ont à leur tour un effet, notamment d'intrication croissante des pratiques de consommation artistiques et culturelles et des machines sur lesquelles elles se réalisent.

Nous avons en effet dans notre travail oscillé entre ces trois éléments : l'informatique, les bouleversements qu'il a introduits et les représentations que ceux-ci ont fait évoluer, les évolutions de l'économie des arts et de la culture qui ont découlé et les changements institutionnels que la situation a provoqué. Si nous ne nous sommes pas attardés sur la dimension institutionnelle, nous avons tout de même noté la prolifération de textes, des algorithmes destinés à garantir l'extension de la propriété intellectuelle⁸⁴, puis son dépassement et le contrôle de plus en plus strict, voire censitaire qui découle de l'automatisation dans la gestion des droits et des litiges, avec une délégation du rôle d'application de la loi aux plateformes, notamment. À chaque étape, les institutions évoluent avec et par rapport à ces nouveaux outils.

On trouve donc un certain nombre de rapprochements entre la recherche d'une économie réencastrée et d'une économie générative. Cependant, plusieurs auteurs ont souligné qu'aucune économie n'était jamais désencastrée de la société dans laquelle elle s'inscrivait⁸⁵ et qu'il n'existait donc pas d'économie désencastrée. Mais la notion d'encastrement n'est pas à réfuter en bloc et mérite que l'on s'y attarde, comme le fait N. Brisset. L'auteur montre en effet que l'étude que fait K. Polanyi de l'encastrement a le mérite d'ouvrir l'étude de la performativité des énoncés théoriques dans l'étude des dynamiques institutionnelles. Pour le formuler différemment, il faut lire chez K. Polanyi, selon N. Brisset, le fait que la fiction (ou l'imaginaire) du marché auto-régulateur a en partie contribué à concevoir les institutions qui ont ensuite permis d'approcher ce marché auto-régulateur. Ainsi, les « lois du marché » ont rapidement été assimilées à des lois naturelles⁸⁶ par les économistes du XVIII^e siècle anglais qui les ont théorisées, et ces dernières ont eu un effet

84. Voir 1.1.4 p. 49.

85. R. L. VELY, « La notion d'encastrement : une sociologie des échanges marchands », dans : *Sociologie du Travail* n°44 (mar. 2002) ; BRISSET, *op. cit.*

86. *Idem*, « Retour sur le désencastrement. Polanyi ou la science économique vue comme une institution influençant l'évolution des systèmes économiques », p. 27.

performatif qui a permis de s’approcher de l’existence d’un tel marché auto-régulateur. Ce marché, selon K. Polanyi, étant insoutenable est a amené des réactions politiques dans les sociétés très différentes les unes des autres (*New Deal*, le Front populaire, le soviétisme et le fascisme).

Ces interprétations de l’encastrement s’écartent d’une vision trop simple de l’économie pour lire K. Polanyi comme « une critique de la prétendue objectivité de la science économique et de la séparation entre économie et politique⁸⁷ ». N. Brisset défend que l’auteur permet l’« intégration, à la science économique, de la notion de performativité des énoncés théoriques, par le biais d’une étude de la dynamique institutionnelle⁸⁸ ». Si les communs culturels veulent participer d’un réencastrement, ils doivent donc participer à créer, face aux mêmes évènements, des réponses institutionnelles et en termes de représentations qui agissent les unes sur les autres, et produisent de nouveaux imaginaires. Si nous avons écrit que le Libre ne constituait pas en soi une réponse suffisante à une économie fondée sur la valorisation de l’accès, c’est parce que l’imaginaire que le Libre a contribué à produire, celui d’un accès libre à l’information, par tous, moyennant un ordinateur et une connexion à Internet, est en partie partagé avec un certains nombres d’acteurs monopolistiques sur Internet. Cela ne veut pas dire que l’imaginaire politique du Libre est nécessairement libertarien et ultra-capitaliste. Cela signifie en revanche que celui-ci a été en partie approprié et transformé par d’autres acteurs et que les institutions qu’il a rendues possibles sont aujourd’hui insuffisantes pour lutter contre un capitalisme de plateforme, cognitif, vectoraliste et extractiviste.

Dans un article sur le réencastrement des plateformes, notamment celles dédiées aux services (*Uber*, *BlaBlaCar*[†] et *airbnb* sont évoquées) plus d’ailleurs qu’aux ICC, L. Aufrère et ses collègues cherchent à définir l’encastrement des communs qui offrent des alternatives à ces plateformes (en l’occurrence, *CoopCycle*[‡], *Mobicoop*[‡], *Oiseaux de passage*[‡]). Ils rappellent le travail des plateformes pour se désencastrent de toute territorialité et des relations sociales des plateformes à but lucratif, et la volonté de s’inscrire dans une logique de réciprocité, même si celle-ci se trouve « assujettie à une logique marchande, “recodée” par la monétisation sur la plateforme⁸⁹ ». Le désencastrement est alors un outil utile pour analyser le capitalisme de plateforme et les communs évoqués sont plus présentés comme des « contre-mouvements » (terme lui aussi emprunté à K. Polanyi) que comme un réel (ré)encastrement qui nécessiterait aussi des transformations conséquentes d’un point de vue institutionnel. Plus que d’un hypothétique encastrement, la dimension générative du

87. *Ibid.*, p. 35.

88. *Ibid.*, p. 35.

89. L. AUFRÈRE *et al.*, « Comment penser l’alternative au capitalisme de plateforme dans une logique de réencastrement polanyien ? », dans : *Revue Française de Socio-Économie* Vol. 28. n°1 (2022), p. 101.

commun a probablement plus à voir avec la logique de réciprocité et constitue un ensemble de contre-mouvements face aux désencastres de la production sociale, culturelle et artistique notamment par les *gateowners* et des plateformes, réciprocité qui présuppose probablement aussi des éléments de démocratie.

8.4.2 Générer de la démocratie

L'émancipation, puisqu'elle est un objectif du commun, ne doit pas être pensée séparément de l'action réalisée dans le commun lui-même. Ainsi, c'est à travers le fonctionnement concret des communs culturels que les personnes doivent développer des moyens d'émancipation individuelle et collective. Quelle que soit la ressource et l'ensemble des règles d'usage qui lui sont associées, elles ne peuvent être émancipatrices en elles-mêmes et appellent donc une *praxis* collective au sein de laquelle peuvent être créées les conditions d'une émancipation. C'est probablement là que se trouve la dimension générative des communs.

Nous avons vu que l'extractivisme s'incarne dans un ensemble d'institutions qui, dès lors, sont porteuses d'imaginaires, de pratiques au minimum aliénantes voire profondément problématiques au regard du respect des droits fondamentaux des personnes. Générer de nouvelles institutions et contribuer à produire de nouveaux imaginaires nous apparaissent donc comme des missions du commun. La question démocratique en est un élément central.

Nous l'avons dit, le Libre, en se focalisant sur la propriété intellectuelle, limite son action à lutter contre une forme d'appropriation, et le discours produit — brièvement : *information wants to be free* — ne permet pas de contrer l'extractivisme des productions et encore moins celui, plus vaste, décrit par M. Hardt. Pourtant certains projets libres relèvent davantage du commun, justement parce qu'ils se pensent comme des projets collectifs et démocratiques — un exemple peut être trouvé dans *Debian* qui s'est doté d'une constitution en préambule de laquelle l'initiative est présentée comme suit : « Le projet *Debian* est une association d'individus qui ont pris pour cause commune la création d'un système d'exploitation libre⁹⁰ ». D'autres sont plus soucieux de leur efficacité technique aux dépens de cette dimension démocratique.

L'extractivisme des *gateowners* a ceci de similaire à celui des ressources naturelles qu'il agit aux dépens de la démocratie, dans l'intérêt d'entreprises privées, souvent avec le soutien des institutions, donc certaines qui ont été façonnées avec la même vision extractiviste. L'enjeu de produire des institutions est d'imposer une décision collective sur la façon dont sont valorisées les ressources. Dans le domaine matériel, cette approche anti-extractiviste nécessite de penser la complexité des parties en présence, les liens biophysiques, sociaux, l'économie des lieux au sens plus vaste de la bonne gestion du lieu où l'on vit. À l'extractivisme de nos productions sociales et culturelles, il faut probablement

90. PROJET DEBIAN, *Constitution Debian*, 14 août 2016, URL : <https://www.debian.org/devel/constitution> (visité le 08/01/2021).

opposer une forme d'écologie des biens symboliques et des institutions au sein desquelles elles sont diffusées, à l'instar d'une écologie matérielle (ou naturelle) pour lutter contre l'extractivisme des ressources naturelles. Il ne s'agit pas d'accélérer, ni de produire plus, moins, ou mieux, comme nous le défendions plus haut. Mais il nous faut penser l'intrication de ces biens symboliques dans nos vies sociales : si « la culture n'est pas une marchandise comme les autres », alors il nous faut penser des vecteurs spécifiques, au-delà d'un extractivisme qui exploite nos force-inventions. Les droits culturels peuvent participer à fonder les institutions et la théorisation de cette circulation des biens symboliques.

Les écologies des communs culturels

«

*Il n'y a pas lieu de craindre ou d'espérer,
mais de chercher de nouvelles armes¹.*

»

Gille Deleuze,
« Post-scriptum sur les sociétés de contrôle » in *Pourparlers*, 1990

«

*La seule finalité acceptable des activités humaines est la production
d'une subjectivité auto-enrichissant de façon continue son rapport au
monde².*

»

Félix Guattari,
Chaosmose, 1992

Au terme de l'étude de l'extractivisme des productions sociales, culturelles et artistiques, nous en arrivons à envisager le commun culturel comme une écologie. Avant toute chose et comme nous l'avons fait pour l'extractivisme, il nous faut nous interroger sur la pertinence de ce concept pour des productions qui n'ont rien à voir avec la nature et les sciences de la vie dont le vocabulaire est initialement issu. Il nous faut donc d'abord précisément définir la conception de l'écologie telle qu'elle peut être mobilisée pour parler du commun. Puisqu'elle est employée à différentes fins et de façon croissante, il nous faudra distinguer la conception de l'écologie que nous souhaitons mobiliser d'autres acceptions précédemment utilisées et clarifier ce choix. À l'instar des notions de milieu et d'environnement, et probablement à la faveur d'une prise de conscience collective de l'urgence climatique, l'écologie est extrêmement mobilisée, y compris dans le champ des arts et de la culture comme dans celui des communs. Pourtant, elle reste très souvent ancrée dans une pensée dérivée de la notion de nature.

1. DELEUZE, *op. cit.*, p. 242.

2. F. GUATTARI, *Chaosmose*, L'Espace critique, Paris : Galilée, 1992, p. 38.

Cela semble d'autant plus évident que l'idée même d'écologie fait son apparition dans les écrits d' E. Haeckel qui crée le mot à partir des termes grecs *οἶκος* [*oikos*, la maison, l'habitat] et *λόγος* [*logos*, la sagesse, le discours]. Une définition simple de l'écologie comme science est « l'étude des milieux où vivent les êtres vivants, ainsi que des rapports de ces êtres avec le milieu³ ». L'écologie est aussi fréquemment mobilisée dans le champ politique dans une acception visant à expliciter la nécessité de conserver notre planète habitable. Cette dernière signification n'est pas celle qui nous intéresse ici, quand bien même la prolifération des appareils numérique, nous l'avons évoqué auparavant, soulève sur cet aspect bien des questions. Ainsi, alors qu'il a été présenté comme permettant de résoudre les problèmes environnementaux, le numérique a des impacts, qui restent complexes à mesurer finement, mais qui sont loin d'être négligeables, sur différents aspects de notre environnement naturel⁴ et l'hypothèse d'une salvation par une augmentation des *smart-cities* et autres dispositifs augmentant la part du numérique ne peuvent pas constituer une solution⁵.

De la même façon que l'extractivisme numérique ne nous semble pas strictement superposable avec l'extractivisme des ressources naturelles, l'écologie que nous souhaitons lui opposer ne peut se contenter d'être une transposition incomplète et maladroite d'une écologie matérielle (ou naturelle) ou d'une écologie comme science permettant d'étudier le vivant. Ceci étant, il n'est pas question d'employer le mot sans raison. L'invention initiale d' E. Haeckel repose sur le fait que dans le cas du vivant, l'étude de systèmes isolés, toutes choses supposées égales par ailleurs, a des limites. Il ouvre donc un champ d'études qui pense le lien entre une espèce et son milieu, ce dernier étant lui aussi composé d'animaux, de végétaux, de minéraux qui interagissent les uns avec les autres. Cette étude des interactions et des rétroactions nous semble être une première justification de l'usage de l'écologie dans le cadre de notre étude, qui dépasse l'étude biologique de la nature. Il faut d'ores et déjà préciser que l'écologie va alors devoir être mise au regard de la cybernétique, qui envisage aussi les interactions entre des systèmes, notamment en prenant en compte les interactions et les rétroactions.

3. *Écologie*, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2022.

4. Le deuxième volet de l'étude conjointe de l'ARCEP et de l'ADEME identifie de nombreux aspects qu'il faut mesurer pour prendre en compte l'ensemble de l'impact du numérique de sa conception à sa fin de vie sur lesquels nos équipements et usages informatique ont une incidence : Épuisement des ressources abiotiques naturelles (éléments et fossiles), Acidification, Ecotoxicité, Changement climatique, Radiations ionisantes, Émissions de particules fines, Création d'ozone photochimique, Empreinte matériaux, Production de déchets, Consommation d'énergie primaire, Consommation d'énergie finale (durant l'usage). Voir LEES PERASSO, VATEAU et DOMON, *op. cit.*, p. 94 sq.

5. Le troisième et dernier volet de la même étude propose des scénarios d'évolution pour la période 2030 - 2050. Le scénario 3 (« technologies vertes ») permet d'atteindre des résultats proches de l'extrapolation tendancielle à partir de la situation présente (qui n'est pas soutenable). E. LEES PERASSO, C. VATEAU et F. DOMON, *Évaluation environnementale des équipements et infrastructures numériques en France - volet 3*, Paris : ARCEP et ADEME, jan. 2023, p. 116 sq.

Une deuxième appréhension de l'écologie qui nous apparaît particulièrement pertinente relève d'un lieu commun sur l'écologie : cette dernière recouvre l'idée d'une protection de la diversité. Cette diversité, souvent nommée biodiversité dans l'écologie matérielle, relève d'une croyance forte dans le modèle de systèmes à l'équilibre (ou écosystèmes). Si l'idée d'un système homéostatique, c'est-à-dire qui reviendrait toujours à un point d'équilibre, est remise en cause dans les sciences modernes — nous constatons chaque jour que l'effet d'une seule espèce (la nôtre), a des effets irréversible sur ces supposés systèmes — la diversité des formes de vies reste considérée comme une richesse importante. Cette idée se retrouve dans un ensemble de conceptions dans le domaine naturel, mais aussi dans le domaine culturel, sous différentes formes, à commencer par les réflexions relatives à la diversité culturelle.

Enfin l'écologie a été utilisée depuis de nombreuses années, au-delà de la question naturelle, et notamment par F. Guattari qui développe l'idée d'écosophie — formulée de façon concomitante assez différemment par A. Naess⁶. L'écosophie qu'envisage F. Guattari relève d'une triple écologie — mentale, sociale et environnementale — et ces trois aspects ne peuvent être pensés séparément, selon l'auteur. Ces écologies multiples et liées lui permettent de penser l'évolution des personnes, des groupes sociaux sur la planète, dans un contexte technologique changeant. Il nous restera cependant à montrer ce que le travail de F. Guattari peut apporter à l'analyse des communs culturels dont nous avons tenté de définir le périmètre et les enjeux durant notre étude.

Ces trois aspects de l'écologie — la dimension relationnelle, la question de la diversité, et le lien à d'autres écologies qui, ensemble, permettraient de résoudre les crises que traversent les humains en cette fin de XX^e siècle — traversent aussi les communs culturels et s'opposent à l'extractivisme de plateforme tel que nous l'avons présenté. Pour ce faire, ils doivent aussi se penser à l'aune de ce que représente la culture et l'ensemble des biens symboliques plus spécifiquement pour les personnes. Si nous avons fait le choix de ne pas nous intéresser à la dimension esthétique tout au long de notre travail, nous souhaitons en revanche dans ce dernier chapitre nous arrêter sur la dimension culturelle de ces biens, déjà abordée précédemment. Si la culture est intrinsèquement relationnelle et n'existe que dans les circulations et parce que la liberté de prendre part à la vie culturelle relève des droits humains fondamentaux, alors il faut interroger à nouveaux frais la captation capitaliste — par les vecteurs — des moyens de la diffusion et de la valorisation des expressions symboliques et les subsumption formelle et réelle que ces vecteurs induisent. Nous en arrivons alors à demander si les communs culturels — dont nous avons dit au premier

6. L'écosophie de A. Naess et celle de F. Guattari ne sont pas exactement similaires dans les fondements et les objectifs. A. Naess centre sa réflexion sur l'humain et la nature sauvage et occulte la question sociale, quand F. Guattari s'intéresse à un ensemble qui inclut le social, le psychique, la technique, etc. L'ouvrage principal en français pour appréhender l'écosophie d'A. Naess est A. NAESS, *Ecologie, communautaire et style de vie*, trad. par H.-S. AFEISSA et C. RUELLE, Dehors, 14 mar. 2013. Pour une comparaison des deux écosophies, voir M. ANTONIOLI, « Les deux écosophies », dans : *Chimères* n°87 (2015)

chapitre qu'ils devaient respecter des droits humains — n'en sont pas une des conditions. Pour le dire autrement, il nous faudra interroger l'écologie des expressions culturelles dans ses dimensions relationnelle, de maintien de la diversité et dans la perspective de vivre mieux pour chaque personne. Nous envisagerons alors les communs culturels à l'aune des droits humains, avec les droits culturels qui en sont l'approche la plus aboutie sur le plan culturel. Dans un rapport relatif à la liberté artistique et de création pour le Haut-Commissariat des Nations unies aux droits de l'homme (HCDH), F. Shaheed, rapporteuse spéciale sur les droits culturels note que la question de la distribution et de la diffusion sont des enjeux importants de la liberté d'expression artistique et de création. Les communs culturels peuvent donc être analysés sous l'angle des droits humains. Ce chapitre sera ainsi consacré à cette analyse écologique et en termes de droits humains des communs culturels, au regard de l'ensemble des éléments analysés précédemment.

9.1 Approches écologiques

Envisager l'écologie pour qualifier le commun culturel parce qu'il s'oppose à l'extractivisme, c'est prendre un double risque. Le premier est d'utiliser un terme qui n'est pas approprié par facilité et faire un parallèle qui pourrait s'avérer suggérer un organicisme dans un domaine qui relève clairement des organisations humaines, c'est-à-dire de projeter le fonctionnement de ces organisations sur le modèle d'un organisme vivant — la plupart de temps avec un point de vue anthropocentrique. Le second risque que nous percevons, plus inhérent à l'exercice universitaire, est celui d'utiliser à mauvais escient un concept déjà existant, qui potentiellement est porteur d'autres sens. Dans cette partie, nous allons situer l'écologie que nous souhaitons mobiliser au regard d'autres formes d'écologies qui ont déjà été mobilisées dans la littérature, avant de revenir au parallèle avec la nature pour le développer dans une direction qui ne soit pas organiciste.

9.1.1 Séduisantes impasses

Il faut donc s'attacher à éclaircir l'écologie que nous envisageons pour justifier l'usage du terme. Il faut en effet dépasser la première approche proposée en introduction, pour essayer de définir en quoi les communs culturels relèvent d'une écologie et préciser la nature de celle-ci. Il nous faudra pour ce faire, distinguer l'écologie dont nous parlons d'autres usages du même terme, parfois dans des contextes et des analyses proches. Ainsi, on trouve assez fréquemment les termes d'écologie culturelle et d'écologie des médias.

L'écologie culturelle se présente comme une branche de l'ethnologie qui étudie la façon dont les cultures se forment en réaction à l'environnement dans lequel elles se développent et évoluent. De la même façon, cette écologie culturelle semble s'intéresser à la façon dont un changement dans l'environnement naturel peut faire évoluer la culture. En cela « [l]'écologie culturelle porte principalement son attention aux caractéristiques que l'analyse empirique montre comme étant le plus intimement liées à l'utilisation, prescrite culturellement, de l'environnement⁷ ».

Cette approche des cultures, entendues ici comme une caractéristique d'un groupe humain, a peu à voir avec notre approche, autre que la proximité du nom. Son utilisation a fait l'objet de débats au tournant du XXI^e siècle et suppose une culture entendue dans un sens qui peut rapidement homogénéiser et essentialiser les dites cultures. L'écologie (y compris culturelle) ci-après ne devra donc pas être entendue selon cette définition.

Dans le même ordre d'idée, il va nous falloir distinguer l'écologie que nous nous proposons d'étudier de l'écologie des *media*⁸. Ce terme né dans la continuation des travaux de M. McLuhan recouvre un champ de recherche essentiellement dédié à l'étude des *media* pour eux-mêmes : l'auteur et l'ensemble des chercheurs de ce champ se concentrent sur les *media* dans ce qu'ils peuvent produire comme transformations sur la façon dont nous vivons et sur nous-mêmes.

Dès lors, les individus et organisations associées aux industries de la radiodiffusion [*broadcast industry*], les facteurs sociaux, politiques, économiques qui affectent la télévision en tant qu'institution et les contenus spécifiques transmis par ce médium, bien que signifiants, sont perçus comme des réponses secondaires à la technologie, qui agissent avec ou contre les biais du médium⁹.

Dans cette approche, *medium* et technologie sont quasiment synonymes et s'étendent au-delà des conceptions classiques : sont entendus comme *media* l'ensemble des dispositifs techniques et technologiques perceptibles par les sens. Avec cette définition, M. McLuhan envisage tour à tour notamment les vêtements, l'argent, l'horloge, la photographie, la presse, le télégraphe, la machine à écrire, le téléphone, la radio et la télévision comme des *media* qu'il analyse comme tels¹⁰.

L'analyse « pour soi » des *media* porte sur un ensemble de modalités formelles qui, d'après l'auteur, génèrent des causes formelles présentées de façon souvent métaphoriques et dont la démonstration est souvent allusive. C'est ainsi que l'auteur est souvent associé à la seule maxime « le *medium* est le message ».

7. J. STEWARD, « The Concept and Method of Cultural Ecology », dans : *The environment in anthropology : a reader in ecology, culture, and sustainable living*, sous la dir. de N. HAENN et R. R. WILK, New York : New York University Press, 2006, p. 5.

8. Nous conservons la distinction et la graphie spécifique pour distinguer média/médias, *medium/media* et médium/médiums comme évoquée en 5.4 p. 243

9. L. STRATE, « Media Ecology », dans : *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, sous la dir. de K. B. JENSEN *et al.*, 1^{re} éd., Wiley, 23 oct. 2016.

10. M. MCLUHAN, *Understanding Media : The Extention of Man*, 2^e éd., London : Routledge, 2001.

Du fait des causes formelles qu'elle propose et de la réception mitigée dont elle fait l'objet, l'écologie des médias est régulièrement considérée comme du déterminisme technologique : si l'une ou l'autre des propriétés des *media* ou les *media* eux-mêmes produisent un effet sur une civilisation, alors la technologie va déterminer la civilisation. L'écologie médiatique déjoue — au moins en partie — ce déterminisme par la rétroaction : nous agissons sur nos technologies comme elles agissent sur nous. En cela, les *media* sont des environnements dans lesquels nous baignons pour créer d'autres *media* et l'ensemble de ces technologies est aussi un environnement. L'écologie des *media* relève donc d'une étude des interactions entre les sociétés, leurs technologies étudiées pour elles-mêmes et les effets mutuels et rétroactifs qu'elles exercent les unes sur les autres.

Bien qu'elle ne corresponde pas à la démarche que nous empruntons dans ce travail cette approche mérite une attention particulière pour deux raisons principales : d'abord parce que l'intérêt porté par l'écologie des *media* aux *media* pour eux-mêmes — sans soucis des productions — peut faire écho à notre attachement à étudier les communs culturels sans proposer de jugement esthétique ou qualitatif sur les productions conçues et partagées. Ensuite, parce que l'approche du *medium* comme milieu ou environnement dans lequel les humains évoluent et qu'ils font évoluer à leur tour, ainsi que l'étude de ces environnements envisagée comme une écologie se rapproche de l'idée que nous souhaitons développer dans la suite de ce chapitre. Pour autant, l'écologie des médias — comme d'autres approches de la médiologie¹¹ ou l'intermédialité¹² — porte une attention spécifique aux médias comme objets discursifs pour eux-mêmes et choisit d'écarter les conditions de leur existence ou de les penser comme secondaires, là où nous ne concevons que difficilement la dimension socio-économique des moyens de la valorisation telle que présentée au chapitre précédent comme secondaires.

Ainsi donc, il nous faudra penser une écologie qui ne soit ni écologie culturelle ni écologie des *media* au sens où ces deux concepts ont été envisagés par leurs auteurs. Dès lors, il convient pour tenter de définir l'écologie qui serait celle du commun culturel, de revenir à la définition première du terme pour en préciser ce qui doit être conservé et ce qui n'a pas sa place pour notre objet.

11. BARDINI, *op. cit.*

12. J.-F. VALLÉE, « Intermédialité et écologie des médias : essai de cartographie comparative », dans : *Intermédialités* n°30-31 (10 juil. 2018).

9.1.2 La voie de la nature

Après avoir écarté des formulations proches pour tenter de circonscrire notre question, il nous faut proposer une définition positive d'une écologie que les communs culturels incarneraient, ou plus précisément, à laquelle ils participeraient. Pour ce faire, nous allons explorer les perspectives et les limites du parallèle avec la nature. Nous souhaitons observer le milieu du livre dont a émergé ces dernières années l'idée de bibliodiversité. Quels rapprochements peuvent être faits entre l'écologie naturelle et une écologie dont pourraient relever les communs culturels ?

Pour développer ce parallèle, nous souhaitons partir du terme de bibliodiversité, promu et porté par les acteurs indépendants de l'édition et notamment par l'Alliance des éditeurs indépendants au sein de la *Déclaration internationale des éditeurs indépendants, pour la protection et la promotion de la bibliodiversité*. Dans ce document, les auteurs réunis à la BNF en 2007 rappellent en préambule le rôle qu'ils entendent jouer en tant qu'éditeurs indépendants, « acteurs essentiels de la diffusion d'idées, de la construction de l'être humain¹³ ». Puis ils définissent la bibliodiversité : « la diversité culturelle pour le livre¹⁴ ». La référence à la diversité culturelle n'est pas anodine, puisque celle-ci émane des travaux dans des instances internationales relatives aux droits humains. Il ne s'agit pas seulement de prôner une diversité des acteurs, menant alors une lutte de petites entités économiques pour la survie face aux plus grosses aux volontés hégémoniques. Il s'agit de revendiquer le rôle de l'édition, et notamment de l'édition indépendante, dans la diversité culturelle, qui est partie intégrante des droits humains, ce que l'on retrouve dans l'article 4 de la *Déclaration universelle sur la diversité culturelle*, qui s'énonce ainsi :

La défense de la diversité culturelle est un impératif éthique, inséparable du respect de la dignité de la personne humaine. Elle implique l'engagement de respecter les droits de l'homme et les libertés fondamentales, en particulier les droits des personnes appartenant à des minorités et ceux des peuples autochtones. Nul ne peut invoquer la diversité culturelle pour porter atteinte aux droits de l'homme garantis par le droit international, ni pour en limiter la portée¹⁵.

La diversité culturelle fait référence à la biodiversité sous la forme d'une comparaison :

Source d'échanges, d'innovation et de créativité, la diversité culturelle est, pour le genre humain, aussi nécessaire que l'est la biodiversité dans l'ordre du vivant¹⁶.

13. ALLIANCE DES ÉDITEURS INDÉPENDANTS, *Déclaration internationale des éditeurs indépendants, pour la protection et la promotion de la bibliodiversité*, 4 juil. 2007, p. 4.

14. *Ibid.*, p. 4.

15. UNESCO, *op. cit.*

16. *Ibid.*, art. 1.

La bibliodiversité fait elle aussi écho à la biodiversité et porte en elle une référence à la nature et à l'écologie qui n'apparaissent pas dans la *Déclaration* déjà évoquée. Elle est en revanche explicitée dans un ouvrage intitulé *Bibliodiversité*. L'autrice y développe, entre autres considérations, un ensemble de parallèles entre biblio – et biodiversité, à commencer par la définition, puisque l'autrice définit la bibliodiversité en symétrie à la biodiversité :

De même que la santé d'un écosystème se mesure à sa biodiversité, celle d'un système écosocial se voit à sa multiversité, et celle du secteur de l'édition à sa bibliodiversité. La biodiversité désigne le système autosuffisant complexe d'une niche écologique dans un lieu donné. Elle inclut la diversité génétique au sein des espèces et des écosystèmes. [...]

La bibliodiversité est un système autosuffisant complexe qui regroupe l'art de raconter des histoires, l'écriture, l'édition et tous les autres types de production de littérature orale et écrite. Les écrivains et les producteurs s'apparentent aux habitants d'un écosystème. La bibliodiversité contribue à l'épanouissement de la culture et à la bonne santé du système écosocial¹⁷.

Dans cette définition, la notion d'interaction n'est plus formulée explicitement, mais la notion de système écosocial se substitue à celle d'écosystème. Le préfixe éco- semble ici permettre de faire le lien entre les deux significations possibles d'écologie et d'économie qui partagent une racine étymologique. Le système écosocial dont il est question n'est pas explicitement défini, mais semble inclure l'ensemble des acteurs du livre, des auteurs aux lecteurs. Si ceux-ci ne sont pas tous évoqués dans la présente citation, ils apparaissent à d'autres endroits du livre à de nombreuses reprises. Ce système écosocial inclut évidemment des considérations sociales (et nous lisons la dimension sociale comme se substituant aux interactions entre organismes) qui semble relever, chez S. Hawthorne, du contenu des ouvrages et la dimension économique qui, elle, s'intéresse aux conditions de production, diffusion et valorisation des artefacts (physiques et numériques) qui sont commercialisés. L'autrice montre que les conditions de production et de diffusion sont intrinsèquement liées aux conditions économiques de circulation et de valorisation. Son argument repose sur l'idée que la concentration des maisons d'éditions a des causes et des effets similaires aux monocultures dans la nature et reprend la formule de « monocultures de l'esprit » proposée par V. Shiva qui traite de l'imposition d'une science agroécologique monolithique et inadaptée au territoire, aux populations et à l'environnement¹⁸. S. Hawthorne explicite à plusieurs endroits le lien entre diversité des maisons d'éditions et diversité des productions et des idées qu'elles diffusent : l'exemple le plus détaillé est celui des librairies féministes. Quand un magasin d'une grande chaîne de distribution de livres (en l'occurrence *Borders*[†]) s'installe en face d'une librairie féministe, il propose les

17. S. HAWTHORNE, *Bibliodiversité : manifeste pour une édition indépendante*, trad. par A. EL KAÏM, Paris ; Lausanne : Éditions Charles Léopold Mayer ; Éditions d'en bas, 2016, p. 25-26.

18. V. SHIVA, *Monocultures de l'esprit*, trad. par M. SCHAFFNER, 1^{re} éd., Le monde qui vient, Marseille : Wildproject, 9 sept. 2022.

mêmes titres féministes, souvent moins chers. La conséquence directe est de fragiliser la librairie féministe qui finit, dans de nombreux cas, par mettre la clé sous la porte. Une fois la concurrence disparue, le magasin cesse de vendre les titres féministes les plus exigeants ou controversés. La suppression de la diversité des librairies a alors pour conséquence directe d’invisibiliser toute une partie de la production, donc de supprimer la diversité des expressions effectivement accessibles au public¹⁹. L’autrice évoque aussi les acteurs numériques, en particulier *Amazon* : elle développe l’idée que les utopies de communication de chacun vers tous qui fondaient Internet ont existé, mais qu’Internet a aussi rendu possible la récupération par *Amazon* d’une place centrale dans la distribution des livres et dans l’auto-édition²⁰.

L’autrice utilise le terme de « recolonisation », puisque toute une partie des expressions indigènes ou en langues minoritaires n’existent souvent que du fait des éditeurs indépendants — c’est notamment le cas en Australie d’où vient l’autrice. Cette recolonisation est donc tout à la fois celle d’Internet et celle des communautés culturelles et linguistiques dont les expressions sont minoritaires. L’autrice propose ainsi un lien à la diversité culturelle, qui résonne aussi dans le terme bibliodiversité sur lequel nous reviendrons dans la section suivante.

Le lien entre les milieux du livre et l’écologie a été élargi, par exemple avec l’association pour l’écologie du livre et l’ouvrage qu’elle a publié *Le livre est-il écologique ?* Les auteurs y développent dans un court texte intitulé « Les trois écologies du livre »²¹ le lien entre plusieurs formes d’écologies. Dans ce texte, qui fait explicitement référence à F. Guattari, les autrices et auteurs proposent trois écologies du livre :

- L’écologie matérielle : le livre nécessite un ensemble de ressources (pâte à papier et encres) et la production est de plus en plus éloignée des lieux de consommation. Les auteurs rappellent aussi qu’un cinquième des livres produits ne sont jamais lus et passés au pilon. La filière, dans ses évolutions récentes, consomme donc beaucoup de ressources qui affectent — parmi de nombreuses autres activités — les conditions de nos existences sur terre.
- L’écologie sociale : les différents métiers du livre forment ce que les auteurs qualifient d’« écosystème », parce que les métiers sont interdépendants et remplissent des fonctions complémentaires dont certaines tendent à être occultées, empêchées, simplifiées au nom des logiques industrielles. Il nous est rappelé que « si le livre peut être vendu, il n’est assurément pas seulement une marchandise²² ». L’enjeu est alors, pour l’Association pour l’écologie du livre, d’envisager « la question plus

19. HAWTHORNE, *op. cit.*, p. 29-33.

20. *Ibid.*, p. 91-99.

21. Ce texte a aussi été publié séparément dans la revue *EcoRev* : ASSOCIATION POUR L’ÉCOLOGIE DU LIVRE, « Les trois écologies du livre », dans : *EcoRev* n°51 (9 sept. 2021)

22. ASSOCIATION POUR L’ÉCOLOGIE DU LIVRE, (dir.), *Le livre est-il écologique ? matières, artisans, fictions*, Petite bibliothèque d’écologie populaire 4, Marseille : Wildproject, 2020, p. 94.

générale de la répartition de la valeur²³ ». Ici, l'ESS et les communs sont envisagés comme des « modèles utiles²⁴ ». Il nous semble en effet que c'est autour de l'écologie sociale que peuvent s'articuler les communs, mais cette dernière ne peut se réduire à la question de la valeur²⁵. Il apparaît dans notre travail que la question sociale doit inclure la réappropriation collective des moyens de la valorisation — ou pour le formuler autrement, des vecteurs — par les acteurs, pour minimiser l'incidence de la recherche de profit et l'extractivisme qui gouvernent les politiques industrielles actuelles.

- L'écologie symbolique : le livre est un « véhicule²⁶ » pour « transmettre des savoirs, des idées, des imaginaires²⁷ ». Ces derniers ont une importance centrale, politique ou esthétique. Toutes les voix, y compris minoritaires, doivent pouvoir s'exprimer. Cette partie fait explicitement référence à la bibliodiversité et explicite à nouveau les enjeux posés au début de cette section.

Les trois écologies citées ci-dessus portent sur le livre, mais peuvent être adaptées et généralisées à l'ensemble des ICC, que les avatars concernés soient physiques ou numériques. Dans l'ensemble des exemples donnés ci-dessus, la question écologique part de la question de la nature (qu'avec les auteurs du dernier ouvrage nous nommons écologie matérielle) sans jamais s'y restreindre. L'écologie, pensée comme la science des (inter-)relations peut alors s'entendre comme une approche, une méthode, mais aussi des champs d'étude qui ne s'arrêteraient pas aux limites disciplinaires ou aux limites « traditionnelles » de l'objet, mais envisageraient l'ensemble des acteurs — humains et non-humains — touchés ou influant sur le champ. Ainsi, l'écologie matérielle du livre se souciera de la perte d'habitat pour la faune en Amazonie, d'où provient une quantité considérable du bois servant à produire la pâte à papier et l'écologie symbolique se souciera de la façon dont les grandes surfaces dédiées aux livres nuiront à la diffusion d'histoires dans certaines formes d'anglais — jugées moins bonnes ou en tout cas moins dignes d'être publiées — propres aux peuples autochtones.

Une fois les acteurs ainsi considérés, il ne nous semble pas pertinent de borner l'écologie à une question liée à la nature, même s'il ne s'agit ni de nier cet usage ni de le négliger. Il apparaît simplement que si la question écologique dépasse celle du rapport à la nature, alors *pour la question qui est la nôtre*, nous pouvons envisager le commun culturel dans le cadre plus général d'écologies des productions culturelles. Ces écologies, qui tracent des parallèles à la question de la nature, mais sans s'y borner, semblent être un outil d'analyse pertinent pour considérer l'ensemble des productions culturelles et la façon dont celle-ci

23. *Ibid.*, p. 95.

24. *Ibid.*, p. 95.

25. Nous verrons plus loin dans ce chapitre que cette question ne peut être abordée seule et qu'elle doit être déplacée de la question de la valeur à celle de la valorisation

26. ASSOCIATION POUR L'ÉCOLOGIE DU LIVRE, *op. cit.*, p. 96.

27. *Ibid.*, p. 97.

peuvent être valorisées et diffusées. L'ensemble de ces acteurs font référence plus ou moins explicitement à des textes relatifs aux droits humains. Afin d'explorer plus avant cette question et la façon dont elle importe dans l'étude des communs culturels, nous souhaitons revenir à certains points évoqués autour de la bibliodiversité, de la diversité culturelle et plus largement, des questions relatives aux droits humains. En effet, dans la déclaration de l'Alliance des éditeurs indépendants au sein de ce que les auteurs nomment bibliodiversité se trame un enjeu d'exercice de droits à l'expression la plus élémentaire.

9.2 Penser la diversité en termes de droits humains

En repartant de la nature, nous avons porté notre attention sur la diversité des expressions culturelles, en regard de la biodiversité. La diversité culturelle n'est pas seulement le fait de maintenir la variété des expressions. Le terme, a été poussé par certains États, dont la France, pour succéder ou compléter²⁸ à l'exception culturelle dans les accords internationaux. Au-delà de la dimension défensive de l'exception culturelle négociée dans les accords du GATT (*General agreement on tariffs and trade* ou Accord général sur les tarifs douaniers et le commerce) que plusieurs pays souhaitaient dépasser, la diversité culturelle permettait notamment aux pays du Sud d'affirmer leur souveraineté sur les questions culturelles, mais aussi de faire valoir les savoirs traditionnels et autochtones qui ont depuis fait l'objet d'un texte spécifique²⁹. Le choix de rapprocher diversité culturelle et biodiversité n'est d'ailleurs pas nouveau et a été mobilisé notamment pour justifier de savoirs autochtones quant à la gestion des environnements naturels et faire évoluer la vision occidentale de la conservation de la nature³⁰. Pour autant ce parallèle reste intéressant pour décrire les pratiques portées par les communs culturels en opposition à la logique extractiviste des *gateowners*. Mais cette notion émerge d'espaces de discussions relatifs aux droits humains. Nous souhaitons donc d'abord interroger le rapport de la culture aux droits humains afin de montrer dans un deuxième temps les apports potentiels des communs culturels dans la recherche d'un meilleur respect des droits culturels, même dans le cadre qui est le nôtre, celui des échanges de biens symboliques.

28. M. CORNU, « L'exception culturelle et la France. Retour sur une notion emblématique », dans : *Annuaire français de relations internationales* Vol. 15 (1^{er} mar. 2015), p. 322 sq.

29. J. MUSITELLI, « L'invention de la diversité culturelle », dans : *Annuaire français de droit international* Vol. 51. n°1 (2005), il est intéressant de noter que, pour faire valoir la dimension culturelle, certains États ont insisté pour que ce texte soit discuté au sein de l'UNESCO, mais aussi que les droits culturels ont d'ailleurs été laissés de côté volontairement lors de cette discussion pour lui permettre d'avoir plus de chances d'aboutir.

30. J. FOYER, « Les multiples politiques de la diversité bio-culturelle. Entre modernité alternative et rhétorique instrumentale », dans : *Le multiculturalisme au concret : Un modèle latino-américain ?*, sous la dir. de C. GROS et D. DUMOULIN-KERVAN, Monde hispanophone, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 7 mar. 2017; DESCOLA, PHILIPPE, « Diversité biologique et diversité culturelle ». Aménagement et nature », dans : *Aménagement et nature* n°135 (1^{er} déc. 1999).

9.2.1 La culture comme droit humain

Comme nous l'avons écrit ci-dessus, la Déclaration pour la biodiversité fait référence à la diversité culturelle. Nous souhaitons repartir de cette déclaration pour comprendre le lien qui peut être fait entre les communs culturels, l'écologie et les droits humains. L'ordre des différents éléments de cette déclaration nous semble intéressant. Le préambule s'ouvre en effet sur l'affirmation du rôle des éditeurs indépendants dans la « diffusion d'idées » et « la construction de l'être humain ». Ces derniers sont présentés comme « gravement compromis »³¹. La gravité du préambule est suivie par la déclaration qui s'ouvre sur une question de liberté d'expression :

Nous dénonçons tout d'abord, avec force *toute forme de censure*, qu'elle soit directe, indirecte ou qu'elle relève de l'autocensure. [...] Nous constatons que les lois antiterroristes et sécuritaires ont amoindri depuis quelques années *la liberté d'expression partout dans le monde* ; nous entendons lutter contre cette dégradation³².

Il est notable qu'une alliance d'éditeurs indépendants, dont le texte pourrait être réduit à une tentative corporatiste d'alerter sur les difficultés rencontrées par les acteurs minoritaires d'un marché en pleine concentration, choisisse la forme d'une déclaration et la fasse débiter par la question de la liberté d'expression. Nous avons déjà évoqué le fait que les biens symboliques ne pouvaient pas être réduits à de simples marchandises, mais c'est au niveau de la liberté d'expression, c'est-à-dire d'un droit fondamental de l'être humain, que se place l'Alliance des éditeurs indépendants quand elle propose cette déclaration. Comme nous l'avons évoqué dans la section précédente, le terme de biodiversité fait référence à la *Déclaration universelle sur la diversité culturelle* de l'UNESCO qui elle-même s'inscrit dans la suite des grands textes internationaux relatifs aux droits humains, notamment la DUDH (Déclaration universelle des droits de l'homme). Cette dernière fait en effet référence aux questions culturelles dans deux de ses articles :

Article 22

Toute personne, en tant que membre de la société, a droit à la sécurité sociale ; elle est fondée à obtenir la satisfaction des droits économiques, sociaux et culturels indispensables à sa dignité et au libre développement de sa personnalité, grâce à l'effort national et à la coopération internationale, compte tenu de l'organisation et des ressources de chaque pays.

[...]

Article 27

31. ALLIANCE DES ÉDITEURS INDÉPENDANTS, *op. cit.*

32. *Ibid.*, p. 5, les auteurs soulignent.

1. Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent.
2. Chacun a droit à la protection des intérêts moraux et matériels découlant de toute production scientifique, littéraire ou artistique dont il est l'auteur³³.

Ces articles fondent l'idée de droits culturels qui seront ensuite développés dans plusieurs textes internationaux (*Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels* et *Pacte international relatif aux droits civils et politiques* en 1966 notamment). L'ensemble des éléments relatifs à la culture dans les textes internationaux portant sur les droits humains ont ensuite été compilés et synthétisés dans la Déclaration de Fribourg.

Cette déclaration, dont le projet a bientôt 30 ans, n'a jamais été reprise ou portée par une organisation internationale comme les textes précédents. Son objectif était de faire en sorte que les droits culturels soient entendus et conçus, dans les institutions internationales notamment, comme intimement liés, voire comme condition des autres droits humains. Cet objectif a été partiellement atteint puisqu'une rapporteuse spéciale en charge des droits culturels a été nommée au HCDH en 2012, signifiant ainsi l'importance de ce champ pour l'Organisation des Nations unies (ONU). Nous avons déjà évoqué la justification des communs culturels par les droits humains dans le premier chapitre³⁴, mais il s'agit ici de montrer ce que les communs culturels représentent ou peuvent représenter pour les droits humains. Il nous reste aussi à expliciter le lien à l'écologie, le commun et les droits humains.

9.2.2 Droits humains et commun

Il y a un enjeu fort à concevoir les droits culturels comme des droits humains et *a fortiori* comme un enjeu de dignité de la personne humaine. Donner à chacune et chacun le droit à l'éducation, à l'information, à sa langue, c'est rendre possible dans les faits l'exercice des droits fondamentaux³⁵. Dès lors, la culture telle qu'elle est comprise dans les textes internationaux, dépasse de loin les biens symboliques et les productions artistiques. Elle dépasse aussi l'ensemble des productions des ICC. La Déclaration de Fribourg propose une définition du terme « culture », elle aussi reprise des textes internationaux :

le terme « culture » recouvre les valeurs, les croyances, les convictions, les langues, les savoirs et les arts, les traditions, institutions et modes de vie par lesquels une personne ou un groupe exprime son humanité et les significations qu'il donne à son existence et à son développement³⁶ ;

33. NATIONS UNIES, *op. cit.*

34. Voir 1.2.3 p. 68.

35. Ce travail s'achève alors que la guerre fait rage depuis plusieurs mois en Europe. La question de l'information, de la liberté d'expression, et du respect de la personne humaine sont des enjeux plus liés et plus forts que jamais.

36. COLLECTIF, *op. cit.*, art. 2.

Cette définition large de la culture nous incite à interroger les choix faits au début de notre travail, puisque nous avons préféré circonscrire notre étude des communs culturels aux seuls biens symboliques reproductibles. Cependant, même avec cette définition restreinte, il nous semble que les communs culturels sont concernés par ce que les droits culturels permettent d'éclairer sur l'art et en particulier les biens symboliques. F. Shaheed, rapporteuse du HCDH dans le domaine des droits culturels, revient sur un point central dans son rapport *Le droit à la liberté d'expression artistique et de création*. L'autrice rappelle d'abord que :

[...] l'activité artistique repose sur un grand nombre d'acteurs qui ne sont pas réductibles à l'artiste lui-même, et qu'elle englobe tous ceux qui participent et contribuent à la création, la production, la distribution et la diffusion des expressions artistiques et des créations³⁷.

L'autrice souligne évidemment le rôle essentiel des États qui doivent créer un environnement propice à la liberté d'expression, y compris si ces règles ne coïncident pas avec la liberté de marché³⁸. Plus loin, l'autrice précise que l'État n'est pas le seul à être en cause dans les contraintes posées à la liberté d'expression. Celles-ci proviennent aussi « d'acteurs non étatiques dans leurs propres sphères d'influence, comme les médias, les sociétés de radiodiffusion, de télécommunication et de production [...] »³⁹. La liste continue et s'éloigne de notre propos. Il est notable que les acteurs que nous pourrions globalement regrouper sous le terme d'ICC ou nommer « vectoralistes » soient envisagés dans un rapport relatif aux droits humains comme une potentielle menace à la liberté d'expression artistique. L'attention portée au fait que le respect des droits culturels n'est pas nécessairement compatible avec la liberté de marché est essentielle dans ce passage. En nous arrêtant ici, nous aurions démontré avec plus de zèle que nécessaire le poncif selon lequel « les biens symboliques ne sont pas une marchandise comme les autres ». Pourtant, il nous semble que la question des vecteurs est ici importante.

Le respect des droits humains, donc de la dignité humaine⁴⁰, passe par des modalités de production et de diffusion qui ne sont pas (nécessairement) compatibles avec la logique extractiviste de maximisation des profits. On perçoit alors comment les communs culturels peuvent contribuer à proposer des vecteurs de diffusion et de valorisation respectueux des droits humains. Les communs ne sont pas vertueux en eux-mêmes, mais quand leur

37. F. SHAHEED, *Le droit à la liberté d'expression artistique et de création*, Conseil des droits de l'homme A/HRC/23/34, Paris : Nations Unies, 2013, I §5.

38. *Ibid.*, II.A.2.b, §21-22.

39. *Ibid.*, III.C §44.

40. Pour rappel l'article premier de la DUDH affirme un lien indéfectible entre la liberté, l'égalité et la dignité :

Tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits. Ils sont doués de raison et de conscience et doivent agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité.
(NATIONS UNIES, *op. cit.*, Art. 1)

gouvernance est effectivement représentative des différents acteurs impliqués (les concepteurs et les publics notamment), alors ceux-ci n'ont que rarement intérêt à limiter leur capacité à exprimer leur humanité à travers les échanges culturels, que ces échanges soient gratuits ou fassent l'objet d'une transaction financière. En effet, les droits culturels comme les autres textes sur les droits humains rappellent la nécessité pour un artiste de pouvoir bénéficier des fruits de son travail, y compris en termes économiques.

De la même façon, on pourrait penser que la diversité culturelle est mieux garantie par les *gateowners* qui ont un modèle différent des industries culturelles traditionnelles. Sans *gatekeeper* et si tout le monde peut diffuser ses productions, alors on ne pourrait pas accuser les *gateowners* de nuire à la diversité culturelle. Il y a plusieurs objections à formuler, là encore, à l'aide du rapport relatif à la liberté de création de F. Shaheed. L'autrice rappelle en effet que les entreprises, sous couvert de neutralité, appliquent en réalité un agenda politique et moral qui leur est propre.

Dans une sous-section nommée « censure du marché », l'autrice constate que la concentration et la verticalisation des moyens de la valorisation peuvent conférer à certaines entreprises le pouvoir de retirer de la publication ou d'un concours des productions jugées polémiques. L'autrice rappelle que cette pression est d'autant plus forte que l'État décide de se désengager et laisse faire les « lois » du marché⁴¹.

La diversité culturelle, qui fait partie des droits humains et participe à leur garantie, est donc conditionnée à la multiplicité des ICC, leur hétérogénéité mais aussi à ce que ces entreprises servent les intérêts des concepteurs et du public, avant d'envisager le profit ou des intérêts politiques tiers. Nous retrouvons ici l'argument en faveur de la bibliodiversité suggéré dans la *Déclaration internationale des éditeurs indépendants, pour la protection et la promotion de la bibliodiversité*, selon lequel la bibliodiversité est une condition de la liberté d'expression.

Les communs culturels et la réappropriation collective des vecteurs, entendus comme moyens de diffusion et de valorisation des biens symboliques, nous apparaissent alors comme des tentatives permettant d'envisager l'échange de nos productions sociales, culturelles et artistiques avec la perspective offerte par les droits culturels. Parce qu'ils respectent la diversité culturelle, les communs culturels sont donc plus à même de respecter la liberté d'expression artistique telle qu'évoquée par F. Shaheed. Par notre cheminement, nous sommes passés de l'écologie aux droits humains pour parler du commun culturel. Nous souhaitons désormais revenir à la question de l'écologie avec laquelle nous avons débuté ce chapitre, pour tenter d'interroger les écologies à l'œuvre dans les communs culturels.

41. SHAHEED, *op. cit.*, 3.C §51 et 3.D.2.b §74-75. Outre les exemples récents d'interventions dans les groupes de médias et audiovisuels quand certains intérêts de l'entreprise-mère sont menacés, on peut aussi penser à la censure pour des motifs relevant de la morale ou des droits d'auteur qu'exercent un ensemble d'algorithmes de façon automatisée sur les plateformes. Voir 5.1.4 p. 220.

9.3 Les écologies des communs culturels

Dans cette section, nous souhaitons montrer en quoi les communs culturels que nous avons croisés et tenté de circonscrire tout au long de notre travail relèvent de multiples écologies que nous allons expliciter ici. Dans un premier temps, nous allons revenir sur F. Guattari qui semble avoir été précurseur dans la capacité à mobiliser l'écologie au-delà de la question de la nature. Dans la pensée de F. Guattari, il faut penser trois écologies (naturelle, sociale et mentale) conjointement, parce qu'elles sont interdépendantes. Après avoir présenté sommairement la façon dont F. Guattari conçoit ces écologies nous essayerons à notre tour de définir des écologies des communs culturels. Ces dernières pourraient toutes faire l'objet d'explorations complémentaires et le découpage proposé n'est probablement pas le seul possible. Ces écologies croisent bien souvent des problématiques abordées à différents endroits de notre travail, en identifiant de nouveaux liens.

9.3.1 Entre écologie sociale et écologie mentale, la machine

Nous avons évoqué au chapitre précédent la question de l'individuation et les machines de la communication qui participaient à définir les subjectivités. Cette question de la production des subjectivités peut être pensée comme une écologies et être envisagée au regard d'autres écologies à l'instar de *Les trois écologies* dans F. Guattari. Notons donc d'ores et déjà que chaque écologie dont parle l'auteur est une parmi plusieurs écologies, nécessairement interconnectées. Les trois domaines qui nécessitent ce que l'auteur appelle une articulation éthico-politique (ou écosophie) sont : l'environnement, les rapports sociaux et la subjectivité humaine⁴². Comment s'articulent ces écologies avec le commun culturel ?

Cette interconnexion entre les multiples écologies est intimement liée à ce que l'auteur désigne comme la production de nouvelles subjectivités. Le monde que décrit F. Guattari voit un appauvrissement des subjectivités, puisque l'essentiel de celles-ci sont produites par ce que l'auteur nomme CMI. Pour lutter contre la « sérialisation » — c'est-à-dire la production en série des subjectivités, incarnée en premier chef par le *medium* qu'est la télévision ou dans l'agencement nommé *mass médias* — il convient de cultiver des fronts « enchevêtrés et hétérogènes⁴³ » dans lesquels de nouvelles subjectivités dissidentes seront produites.

Un point programmatique primordial de l'écologie sociale sera de faire transiter ces sociétés capitalistiques de l'ère mass-médiatique vers une *ère post-médiatique* ; j'entends par là une réappropriation des médias par une multitude de groupes-sujets capables de les gérer dans une voie de resingularisation⁴⁴.

42. F. GUATTARI, *Les trois écologies*, L'Espace critique, Paris : Galilée, 2008, p. 12.

43. *Ibid.*, p. 45.

44. *Ibid.*, p. 61, L'auteur souligne.

Cette re-singularisation peut-elle passer par une *praxis* qui pourrait être celle du *commoning*, c'est-à-dire la pratique de la gestion en commun de la ressource, ici des communs culturels, qui relève notamment de l'écologie sociale? Les communs culturels constituent autant de fronts « enchevêtrés et hétérogènes » qui participent d'une lutte contre l'extractivisme appliqué à nos productions sociales, culturelles et artistiques par le CMI. L'enjeu est de constituer des outils favorisant d'émancipation et d'individuation, à l'échelle de la personne et à l'échelle collective.

On retrouve cette articulation entre la personne et les communautés auxquelles elle se réfère au cœur des droits culturels, dont l'exercice est entendu par les auteurs de la Déclaration de Fribourg comme « seul ou en commun ». À l'instar de F. Guattari, l'individu, en tant qu'entité autonome constituée et délimitée qui entrerait ensuite en contact avec d'autres individus pré-constitués n'existe pas. L'individuation relève d'un processus continu, individuel et collectif, dans lequel les énonciations de subjectivités, produites par les États, les médias, ou encore les fondamentalismes religieux et matérialisés par des humains ou des non-humains, influencent la subjectivation individuelle et collective ; pour le dire autrement, affectent l'écologie mentale (et sociale) autant qu'elles en découlent. C'est donc dans la divergence, dans l'invention de nouveaux dispositifs d'énonciation que peuvent être créés des espaces de subjectivation qui permettent aux personnes, seules ou en commun, de vivre leurs cultures et d'exprimer leur humanité.

On pourrait retrouver dans l'objectif « post-médiatique » une idéalisation d'un Internet encore balbutiant à la publication de l'ouvrage, même si F. Guattari ne place pas ses espoirs politiques dans Internet comme espace ou comme *medium*, mais bien dans les formes de subjectivations assistées pas ordinateur, qui vont pouvoir émerger autour de *media* qui ne seront plus réservés à la sphère capitaliste⁴⁵.

La machine a une influence centrale dans les écologies sociales et mentales. Les ordinateurs connectés en réseau sont aujourd'hui le *medium* principal pour accéder aux personnes, à la connaissance et aux autres machines. La complexité de la machine et des algorithmes s'apparente à une quasi-autonomie de la machine, qui induit des transformations dans la productions matérielles et immatérielles. Étant donné que ces ordinateurs sont interconnectés et que les outils qui accueillent, contrôlent et organisent nos interactions sont pour la plupart des plateformes, on réalise à quel point ces dernières ont à voir avec nos écologies mentale et sociale. La question de l'écologie environnementale, outre la production, l'utilisation et la fin de vie des ordinateurs eux-mêmes, découle notamment de ces nouvelles productions de subjectivités, tant il semble inconcevable à F. Guattari que le capitalisme mondial intégré et les subjectivités qui s'y développent puissent nous emmener vers autre chose que l'écocide que nous constatons trois décennies plus tard⁴⁶.

45. *Ibid.*, p. 62.

46. I. PINDAR et P. SUTTON, « Translators' introduction », dans : F. GUATTARI, *The three ecologies*, London ; New York : Continuum, 2005, p. 3.

Nous voyons que différentes écologies peuvent être pensées conjointement pour décrire la façon dont les environnements techniques et médiatiques influent sur notre rapport au monde. Nous avons aussi vu un déplacement de l'écologie vers *des* écologies. On peut alors s'interroger sur la tripartition retenue par F. Guattari.

9.3.2 Une écologie vectorale

Les communs culturels proposent des formes atypiques, nouvelles ou des réinventions d'idées plus anciennes dans le contexte très dense et mouvant des ICC. Ce faisant, elles ouvrent plusieurs discussions, que ces industries — certaines plus que d'autres — voudraient minimiser : la place des concepteurs et du public dans les choix de diffusion et de valorisation, la question d'un équilibre entre le prix jugé acceptable par le public et une rémunération jugée raisonnable pour les concepteurs. Nous avons aussi vu que l'édition et l'éditorialisation — par qui et à quelles fins — posaient aussi question. Par leur simple présence, ces communs culturels interrogent des fonctionnements établis par les acteurs traditionnels. Il s'agit de faire autrement, avec en tête la nécessité d'impliquer plus les concepteurs et les publics dans les décisions qui les concernent directement.

Dans le domaine des ICC, une question importante est celle des raisons ou des objectifs pour lesquels on incite les gens à être « créatifs ». La créativité peut être entendue comme une ressource, une matière première à exploiter. Elle peut aussi être comprise comme une force d'invention, de coopération, qui permettent de cheminer vers l'individuation, d'œuvrer à une émancipation collective, et plus largement contribuer à l'action de l'humanité dans son ensemble. Ces puissances de l'invention nécessitent elles aussi une écologie, au sens où les plateformes subsument aujourd'hui la créativité collective sous le Capital. On retrouve ainsi une subsumption formelle, puis réelle, quand les plateformes passent d'un rôle technique de diffusion à une incitation à la connexion et au partage permanents (notamment via une UX (pour *user experience*) construite dans cet unique objectif). L'écologie des vecteurs s'oppose alors à une raison extractivisme, pour inventer des environnements qui pourraient viser à stimuler la créativité, sans chercher à en accaparer les produits.

Cette écologie sectorielle passe donc nécessairement par une diversification des vecteurs et des virtuels qu'ils permettent de stocker, de diffuser, d'actualiser. Cette diversification inclut nécessairement les processus de d'actualisation symbolique et pécuniaire que les vecteurs induisent. L'extractivisme nécessite la concentration des vecteurs. La capacité à subsumer la créativité sous le Capital repose à la fois sur une représentation du partage que les plateformes ont activement contribué à façonner et sur des outils extractivistes et centralisateurs.

Une écologie des ICC induit donc une diversification des acteurs, mais aussi des formes nouvelles de vecteurs, une réappropriation collective de l'actualisation qui produit d'autres valorisations : esthétiques, politiques, démocratiques, dans le respect des droits culturels, qui nous semblent devoir fonder les communs culturels. Cette écologie sectorielle passe donc par une écologie des outils d'actualisations.

De nouvelles échelles de valeurs peuvent contribuer à dépasser la seule dimension économique et s'intéresser à d'autres critères, esthétiques, politiques, etc. Dans ce contexte, le respect des droits culturels des personnes semble être un critère important dans la définition des communs culturels. Dès lors, le changement d'outils de valorisation passe nécessairement par une réflexion sur les personnes aptes à valoriser. La réappropriation collective des moyens de valorisation doit nécessairement s'accompagner d'une définition, elle aussi collective et évolutive, des critères selon lesquels on veut évaluer et recommander.

Dans le cadre d'un rapport sur les droits culturels pour une collectivité territoriale, J.-M. Lucas et A. Rossart préconisent de substituer à une évaluation quantitative des actions recevant du financement public, qui n'a pas de pertinence du point de vue des droits humains, une analyse fondée sur la sincérité de la démarche⁴⁷. En effet, pour ce qui concerne le respect des droits humains, qui reste un objectif complexe à « mettre en œuvre », seule la sincérité de la démarche apparaît aux auteurs comme pouvant faire l'objet d'une évaluation. Les formes d'évaluation sont donc à définir à l'endroit de chaque commun culturel pour définir collectivement les valeurs ou pour les reformuler, ce à l'aune de quoi la réussite de l'entreprise peut être évaluée. La réappropriation collective des outils de diffusion et de valorisation prend alors un sens légèrement différent puisqu'il revient au collectif, à chaque instant, de définir collectivement ce que « valoriser » signifie. La valorisation doit donc être entendue, non pas comme l'action de mesurer la valeur d'un bien selon une norme exogène au collectif, mais comme la définition collective des échelles de valeurs selon lesquelles celui-ci veut évaluer son action. Cette redéfinition n'implique pas nécessairement un refus des échelles de valeur pré-existantes (la notion de valeur d'échange, si réductrice soit-elle, a son importance dans le cas d'une société avec des salariés, par exemple), mais doit permettre de prendre en considération le fait que ces échelles ne puissent pas être les seules selon lesquelles le projet peut et doit être évalué. C'est donc un passage de la valeur comme donnée à la valorisation comme processus qui est en jeu dans l'écologie des vecteurs, à laquelle contribue la constitution des communs culturels.

47. J.-M. LUCAS et A. ROSSART, *Rapport « droits culturels : préconisations pour la Région Nouvelle-Aquitaine*, 16 avr. 2019, p. 44.

9.3.3 Une écologie de la propriété

Le commun, et particulièrement son appréhension en faisceau de droits⁴⁸ qui ont été mobilisés pour analyser les pratiques de *commoning*, relève d'une approche écologique de la propriété.

Comme nous l'avons affirmé au chapitre précédent, la propriété absolue et monolithique, telle qu'elle est couramment conçue, structure autour d'elles un ensemble d'institutions (juridiques, administratives, de marché) qui contribuent à perpétuer la dimension extractiviste du capitalisme. La conception en faisceau de droits transforme profondément la conception même de la propriété et son rôle dans la société, bien au-delà de la conception que l'on peut avoir à la lecture des licences libres qui sont souvent perçues et présentées comme des formes de propriétés moins rigides ou monolithiques de la propriété intellectuelle. J. Rochfeld, M. Cornu et G. J. Martin écrivent :

[...] le faisceau de droits est relationnel en ce qu'il décrit non pas une relation directe entre le propriétaire et la chose, mais un droit de propriété mettant en relation divers sujets juridiques et en appelant à une organisation juridique de relations entre personnes. C'est d'ailleurs cette composante qui s'oppose le plus radicalement à l'approche civiliste classique de la propriété en tant que droit réel sur une chose, absolu et exclusif. Dans ce schéma et sous l'influence des travaux d'Hohfeld évoqués, les droits du propriétaire s'accompagnent de devoirs, de non-droits, de privilèges, voire de droits d'autrui, toutes relations qui ont nourri l'approche relationnelle. Le propriétaire a des droits, mais se heurte aussi aux privilèges d'autrui, voire à un ensemble de privilèges d'autrui, traduction d'un intérêt commun⁴⁹.

Le faisceau de droits est une approche renouvelée de la propriété, du point de vue du droit, parce qu'elle s'intéresse à la façon dont les personnes, les objets de la propriété, s'insèrent dans le contexte social, dans leur environnement — non sans écho à l'encastrement Polanyien abordé au chapitre précédent. Cette conception de la propriété n'est pas nécessairement nouvelle, en ce qu'elle prend en compte la dimension sociale du bien. On peut penser, par exemple au patrimoine listé et classé pour lequel le droit propose des formes de servitudes, c'est-à-dire des obligations imposées par l'État aux propriétaires, au nom de l'intérêt général, qui peuvent être perçues comme radicales : droit de regard (et d'interdiction) d'éventuels travaux, intercession à la vente, obligations d'ouverture au public, etc. Cette dérogation au droit de propriété exclusif et absolu au nom de l'intérêt général, est le produit de plus d'un siècle de droit du patrimoine, et peut être considérée comme une anomalie ou une forme d'avant-garde de ce rapport social à la propriété⁵⁰.

48. Nous avons évoqué les faisceaux de droits notamment en 1.1.3 p. 47.

49. ROCHFELD, CORNU et MARTIN, *op. cit.*, p. 42.

50. M. CORNU et N. WAGENER, « L'objet patrimoine. Une construction juridique et politique ? », dans : *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* Vol. 137. n°1 (2018).

Les auteurs du rapport, dont l'ambition est toute contenue dans le sous-titre « Propositions de réforme pour intégrer les biens communs en droit », suggèrent la dimension relationnelle du faisceau de droits. Nous l'avons vu avec la question des licences libres appliquées aux productions non-logicielles, la question de la communauté n'est pas automatiquement liée au statut juridique et de propriété de la ressource et c'est dans la pratique du *commoning* que peuvent advenir et évoluer les formes nouvelles de propriété en fonction des besoins définis collectivement ; un contrat seul (de licence ou des statuts de coopérative) ne suffira pas à faire commun. Cela est d'autant moins le cas que les auteurs envisagent dans les sections suivantes la réduction de l'assiette de la propriété et la possibilité d'une reconnaissance positive de ce qui est hors du statut de propriété. Les auteurs font ici référence, entre autres choses, au domaine public dans lequel s'élèvent les œuvres après extinction des droits de propriété intellectuelle (70 après la mort de l'auteur en France). Plus personne ne peut alors faire valoir de droits de propriété intellectuelle pour s'opposer aux reproductions, diffusions, représentations de l'œuvre, même si le droit moral subsiste. Elle n'est alors pas libre pour être réappropriée, mais inappropriable.

L'inventivité dont font preuve les acteurs, notamment avec les licences à réciprocité renforcée qui visent à accompagner les organisations collectives en pensant le partage de façon sélective pour limiter l'extractivisme et les limites des licences libres nous semble être un fait notable de cette écologie des propriétés. La question de la propriété n'est en effet pas épuisée avec la question de la propriété intellectuelle. Nous avons ainsi vu que la propriété collective des plateformes, et tout autant des données qui y sont produites et échangées, mérite d'être interrogée. Participe alors à cette écologie de la propriété la proposition de L. Maurel et L. Aufrère qui envisagent la donnée non pas comme une propriété privée, mais de façon relationnelle et suggèrent de se tourner, non pas vers le droit privé, mais vers le droit social pour élaborer des mécanismes de protection socialisée du graphe de données.

On voit alors que la question du lien entre les personnes rentre dans les considérations des juristes pour repenser la propriété et exploiter dans l'intérêt du commun, et notamment des communs culturels, l'ensemble des possibilités ouvertes avec l'idée de faisceau de droits, quand celui-ci sert le mode d'auto-organisation choisi par une communauté.

9.3.4 Une écologie des techniques démocratiques

L'existence du lien ne suffit pas à faire écologie. La question de la qualité du lien a aussi son importance. Nous avons vu que les communautés pouvaient elles-mêmes être objet de subsomption formelle et réelle par les plateformes, entendues comme les outils techniques et les entreprises qui les produisent et exploitent. Pourtant, nous avons aussi constaté que des plateformes sont développées avec l'ambition de construire des communs culturels autour d'elles. Il y a donc probablement à penser une écologie des outils — numériques, notamment — qu'il faut entendre ici dans une double acception :

- une diversité d'outils, interopérables, qui permettent aux utilisateurs d'en changer, en emportant la part des données qui les concernent directement ; cette écologie peut se confondre avec certaines décisions législatives ou juridiques contre les situations monopolistiques de certains acteurs.
- une élaboration collective des rapports à l'outil technique : que veut-on confier à la machine ? Quelles données produire ou non ?

On voit que les exemples qui ont servi à illustrer notre travail répondent différemment à ces questions : les outils techniques peuvent fournir des espaces qui permettent de s'organiser, de rassembler les participants, de se répartir le travail, comme c'est par exemple le cas autour de *Pepper&Carrot*. La plateforme est même l'objet central de la mise en commun pour le cas de *Resonate*. En effet, une partie conséquente de leur plateforme est sous licence libre, mais surtout cette plateforme et l'économie qu'elle rend possibles sont la raison d'être de la coopérative et une partie des partenariats qu'elle cherche à établir avec d'autres entreprises similaires. Pour autant, le choix est fait de ne pas laisser la prescription à la machine, et encore moins la question de la gouvernance qui reste fondamentalement politique.

Il en va de la question de la démocratie, entendue ici comme une souveraineté partagée des personnes. Dans notre travail, cette souveraineté porte en l'occurrence sur les façons dont les personnes peuvent exprimer leur humanité et décider de leurs appartenances à des communautés culturelles. Dans l'environnement numérique, le contrôle collectif sur ce que les machines font ou ne font pas relève donc aussi d'un enjeu de démocratie pour que le choix puisse être collectif, et non réservé aux entreprises qui détiennent les plateformes ou aux ingénieurs et designers qui les développent, mais aussi pour simplifier l'évolution des règles de gouvernance et ne pas les figer dans le code.

Le choix et le contrôle collectif sur les outils numériques nous apparaissent donc comme une conditions essentielle dans un processus en direction des droits culturels quand les ordinateurs en réseau conditionnent la façon dont chaque personne peut ou non choisir ses expressions culturelles.

Cet enjeu d'écologie des techniques démocratiques peut être lu à l'aune de ce que G. Deleuze appelle sociétés de contrôle. Selon l'auteur, celles-ci se substituent aux sociétés disciplinaires et ouvrent la possibilité d'un contrôle des populations en milieu ouvert, au-delà des milieux fermés analysés par M. Foucault. Selon G. Deleuze, le contrôle est lié à l'apparition de nouvelles machines (après les machines simples des sociétés féodales, puis énergétiques dans les sociétés disciplinaires). À chaque évolution, des configurations sociales nouvelles apparaissent, qui utilisent et inventent les machines et correspondent à la nouvelle configuration du pouvoir et du capitalisme. Dès lors naît la nécessité de repenser les contre-pouvoirs, mais aussi les réappropriations des machines. Face à une nouvelle gouvernamentalité algorithmique, il convient de repenser un rapport à la technique démocratique.

Pour donner quelques exemples, la nécessité démocratique dans le rapport aux machines se retrouve à deux endroits du rapport aux ICC que l'on pourrait formuler comme le droit de choisir et le droit de reprendre. Nous l'avons vu, le droit de choisir ses communautés culturelles, seul ou en commun, est considéré comme faisant partie des droits culturels. Dans le contexte des ICC, nous avons vu qu'il ne fallait pas se satisfaire de l'affaiblissement des *gatekeepers*, dans la mesure où ceux-ci avaient le droit d'éditer ou non des productions. Il le faut d'autant moins que ces derniers laissent la place à l'abondance rendue possible par les modèles des *gateowners* et les nouveaux dispositifs de diffusion qu'ils mettent en place avec pour conséquence de confier à la machine le soin de sélectionner pour les personnes les expressions culturelles et artistiques auxquelles elles auront accès. L'algorithme propose une forme sérialisée des subjectivités, fondée sur l'intersection des goûts de la personne et d'autres personnes qui semblent partager avec elle tout ou partie de ses références culturelles. Sur les plateformes, la découverte et la sérendipité sont encadrées dans des représentations sérielles de la personne. Le droit de choisir dans le cas des plateformes s'incarne donc dans le contrôle des algorithmes, et plus probablement, dans la maîtrise de ce qui leur est délégué (à travers le choix de l'outil, la gestion collective des données et des usages qui en sont faits, notamment).

Le droit de reprendre est à entendre au sens d'une reprise d'un morceau de musique, par des concepteurs, la plupart du temps différents de ceux qui l'ont d'abord interprété. La reprise correspond à l'idée de faire sienne l'expression d'un morceau, d'un texte, d'une image, fixe ou animée. Il peut s'agir de parodies, de réinterprétation, d'arrangements différents. Ce droit peut s'apparenter à la *read-write culture* prônée par L. Lessig. Elle peut aussi s'entendre comme une expression de la liberté d'expression artistique centrale au propos de F. Shaheed. Des modalités de rémunération des auteurs dans certains cas (notamment la commercialisation des œuvres dérivées) doivent être prévues (la licence

globale et la contribution créative faisaient partie de celles-là⁵¹), mais là encore, il faudrait revenir au droit d'auteur tel qu'applicable dans les lois et non tel qu'appliqué dans la réalité des plateformes. La censure numérique, qui détecte les proximités entre un matériau original et une supposée copie ne fait preuve d'aucun discernement. Ce faisant, elle interdit des usages nouveaux (pour lequel le droit d'auteur n'est clairement pas adapté), pénalise des usages légaux (la parodie, notamment) et discrimine les petits acteurs par rapport aux plus installés (les catalogues de ces derniers étant considérés être leur entière propriété, quand bien même nous avons vu que ce n'était pas toujours le cas). Les utilisateurs des plateformes se retrouvent absolument démunis face à des interprétations du droit national par des plateformes qui privilégient certains acteurs par rapport à d'autres, et où les disparités entre une personne et une entreprise multinationale sont encore renforcées par les CGU et leur application par les plateformes. Si, à l'instar d'un L. Lessig on considère que le principe du droit d'auteur est bon, quoique amendable, alors un préalable démocratique consiste à ce que son application effective respecte la loi et ne soit pas sabordée par des acteurs hégémoniques aux règles obscures. Pour paraphraser L. Lessig, si le code fait loi, alors la démocratie appelle des décisions collectives sur les deux aspects. Ces deux droits, à choisir et à reprendre, nous semblent illustrer ce que nous entendons par écologie des techniques démocratiques, qui nous apparaissent comme transverses à plusieurs approches des communs culturels.

Ces différentes écologies sont très probablement insuffisantes et leur délimitation s'est essentiellement faite autour des objets évoqués dans notre travail. Cependant, elles permettent de faire des liens, d'ouvrir des pistes pour de prochaines recherches. Elles mettent aussi en valeur un certain nombre de proximités entre les sujets traités dans les chapitres précédents. Ces écologies nous offrent des plans d'analyse qui s'intersectent, déclinant les façons dont les communs culturels s'opposent à la raison extractivisme, mais de façon plus générale, la façon dont ils participent à redéfinir le rôle des ICC et les droits culturels, y compris dans un contexte commercial. Ces différentes écologies dépassent largement la question des écologies naturelles pour constituer des outils d'analyse, notamment pertinentes pour les communs.

51. Pour une remise en contexte historique de la licence globale et de la contribution créative par rapport aux combats du Libre dans le champ de la propriété intellectuelle et du respect des droits humains sur Internet, voir le premier chapitre de PÉLISSIER, *op. cit.*

9.4 Dialogues et constructions : par-delà la nature

Nous avons vu dans la section précédente les origines des écologies que F. Guattari a mobilisées. Nous avons essayé à notre tour de penser quelques enjeux des communs culturels en termes d'écologies. Il nous apparaît que cette idée mérite d'être explorée plus avant et nous allons essayer de comprendre les implications de ce qui nous constituer comme une potentielle nouveauté dans la façon d'aborder la complexité, notamment celle des communs culturels. Pour ce faire, nous verrons comment l'approche en trois écologies a permis d'ouvrir de nouvelles perspectives aux écologies multiples.

9.4.1 Vers une écologie générale ?

L'approche de F. Guattari consistant à penser des écologies interdépendantes et les raisons qui l'ont poussé à analyser le monde de cette façon sont d'autant plus d'actualité que l'on décèle de plus en plus — ou de mieux en mieux — la façon dont de nombreux éléments, sociaux, économiques, machiniques, culturels et naturels, peuvent constituer des ensembles composites, dont on peut vouloir faire une sociologie⁵², appréhender en tant que complexité⁵³. Il semble en tout cas que la partition traditionnelle des sciences entre elles, si elle subsiste, déborde des silos — par des emprunts, des collaborations et l'accent institutionnel placé, ces dernières années, sur la dimension nécessairement interdisciplinaire des recherches. Comment l'écologie accompagne-t-elle ce mouvement ? Comment permet-elle d'apporter des outils de compréhension au-delà de celles proposées par F. Guattari ?

La part des machines techniques — désormais pleinement technologiques — dans nos vies, y compris en dehors du monde du travail, s'est encore accrue, jusqu'à pouvoir être envisagée comme un environnement, ou plus précisément une environnementalité, après M. Foucault⁵⁴. Cette dimension environnementale des technologies et les effets qu'elle produit sur nos sens⁵⁵, selon E. Hörl, et la façon dont sont produites nos subjectivités, justifient la nécessité d'une approche écologique⁵⁶. En effet, cette écologie générale, comme

52. B. LATOUR, *Aramis, ou, L'amour des techniques*, Textes à l'appui, Paris : La Découverte, 1992.

53. L'exemple des rapports du GIEC (Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat) est à cet égard intéressant. D'abord parce que les changements climatiques sont un sujet complexe par nature — à constater, à expliquer. Initialement pensés comme des synthèses des sciences de la nature et du climat, ces rapports, dont le premier est paru en 1990 ont peu à peu évolué (avec la compréhension croissante de l'influence, supérieur à ce qui était initialement envisagé, des humains sur le climat) pour prendre en compte d'autres aspects relevant des sciences humaines.

54. E. HÖRL, *General ecology : the new ecological paradigm*, sous la dir. d'E. HÖRL, avec la coll. de J. BURTON, Theory, London : Bloomsbury Academic, 2017, p. 4.

55. DIEDERICHSEN et FRANKE, *op. cit.*, p. 121-130, E. HÖRL, « Le nouveau paradigme écologique. Pour une écologie générale des médias et des techniques », trad. par G. PLAS, dans : *Multitudes* n°51 (2012), E. HÖRL, « The technological condition », trad. par A. ENNS, dans : *Parrhesia : A Journal of Critical Philosophy* n°22 (2015)

56. *Idem*, *General ecology*, p. 4-6.

la propose E. Hörl, avance une analyse qui ne s'arrêterait pas aux seules trois écologies qu'a proposées F. Guattari. Dans un contexte où les partitions modernes traditionnelles et souvent dichotomiques entre nature, sujet (et ses sens) et technologies sont de plus en plus remises en cause, le philosophe envisage un nouveau paradigme écologique qui :

tout à la fois dépasse, et dans ce processus, transforme les grands problèmes [cypher] de l'âge du sens [meaning] : le Capital, le Signifiant, l'Être. Le projet écosophique — est, au moins si l'on accepte qu'il est au même niveau que la culture du sens technoécologique — est (*sic*) à la fois ontologique et politique⁵⁷.

L'approche écologique et particulièrement l'écologie générale d'E. Hörl viennent donc interroger un ensemble de conceptions, notamment philosophiques que nous ne serons pas en mesure de discuter suffisamment en détail dans ce travail, vu l'ampleur de l'ambition théorique et le fait que cette discussion nous éloignerait trop des communs culturels : refonder une ontologie et une épistémologie⁵⁸.

Toutefois sur la dimension épistémologique, nous aimerions nous arrêter sur un ensemble de questions posées par cette approche d'une écologie générale et les perspectives qu'elle peut nous apporter pour envisager des prolongements du cadre de notre étude. Cette approche est d'ores et déjà pertinente pour nous, dans la mesure où elle considère la technologie comme un milieu, un environnement et permet d'envisager la production de technologies comme nécessairement liée à l'environnement socio-technique, mais aussi à la production de connaissances. La question de la production de subjectivité vise aussi à proposer un dépassement habile de la dialectique classique marxienne entre infrastructure et superstructure qui aura fait l'objet de débats de nombreuses décennies⁵⁹.

Chez F. Guattari, comme chez les auteurs évoqués plus haut, les subjectivités ne sont pas des données mais sont produites et ce, pas uniquement par l'individu, mais sont le produit des « agencements d'énonciation » qui participent à des « équipements collectifs de subjectivation », dont l'existence précède et dépasse largement les machines techniques et celles technologiques *a fortiori*. En effet, l'auteur parle ainsi de machines « initiatives, sociales, rhétoriques, enchâssées dans des institutions claniques, religieuses, militaires, corporatives⁶⁰ ».

En suivant ces auteurs, et contrairement à ce que l'on peut trouver chez M. McLuhan et ses causes formelles, ce ne sont pas les machines techniques en elles-mêmes qui conditionnent ce qui va pouvoir être produit par elles, mais les agencements sociaux, techniques, économiques, etc. qu'elles reconfigurent et qui se reconfigurent autour d'elles.

57. *Ibid.*, p. 20.

58. *Ibid.*, p. 3.

59. GUATTARI, *Chaosmose*, p. 11.

60. F. GUATTARI, « De la production de subjectivité », dans : *Chimères. Revue des schizoanalyses* n°4 (1987), p. 3.

L'écologie générale suppose l'étude d'éléments liés entre eux. C'est le propre de l'écologie — d'abord science naturelle — d'arrêter d'envisager les éléments de façon isolée, ou « toutes choses égales par ailleurs ». Nous avons déjà explicité dans ce chapitre qu'il existait des liens entre la production de la subjectivité, les machines techniques et technologiques et les environnements naturels et socio-techniques dans lesquels celles-ci sont produites et utilisées (qui sont aussi des machines dans le vocabulaire de F. Guattari). Les machines participent aussi largement du contrôle, de la gouvernamentalité, algorithmique notamment, qui régissent les comportements et les corps, n'agissant plus directement sur les sujets eux-mêmes, mais sur un ensemble de paramètres de l'environnement pour induire les comportements jugés souhaitables⁶¹.

L'approche écologique a cependant le mérite de ne pas réduire les enjeux des évolutions en cours à des dichotomies héritées des Lumières et de la modernité — ou de ce qui nous en est parvenu ou resté — sans non plus la rejeter de façon monolithique.

Il faut cependant prendre garde à ce que le terme d'écologie générale ne laisse pas penser qu'il pourrait exister un principe unique et unifiant pour étudier et comprendre les phénomènes divers qui composent les problématiques évoquées dans ce travail. Au contraire d'une approche holiste, l'écologie nous semble représenter une méthode pour d'appréhender le monde qui tient compte de la complexité et interroge les dichotomies traditionnelles. On pourrait, dans d'autres travaux, se demander plus avant si, à l'instar de la dialectique hégélienne qui structure la pensée moderne et lui a permis ses avancées, l'écologie comme méthode d'analyse des communs et au-delà, comme appréhension des objets d'étude pourrait permettre de nourrir la réflexion et de cheminer face à la complexité irréductible à des dichotomies (à commencer par le contexte socioéconomique et technique) qui constitue l'environnement, au sein duquel nous avons cherché à étudier les communs culturels — sans pouvoir jamais les isoler complètement de cet environnement. Les écologies semblent alors constituer un ensemble kaléidoscopique d'approches enchâssées, complémentaires pour comprendre un objet, résultant de ces interactions. Les écologies listées dans la section précédente participent de cet enchâssement.

9.4.2 Altérer la modernité

On pourrait noter une contradiction apparente dans la tentative de rapprocher les droits humains et l'écologie, qui plus est dans l'hypothèse formulée ci-dessus, que cette dernière puisse constituer une méthode qui permette de penser la complexité, à commencer par celle du commun, et peut-être dépasser ainsi les limites de la dialectique hégélienne qui fonde toute une partie de la réflexion moderne, y compris en sciences sociales. Pourtant, y a-t-il plus moderne, au moins en première analyse, que les universaux qui sont le fondement des droits humains et des droits culturels auxquels nous avons régulièrement

61. B. MASSUMI, « National Enterprise Emergency : Steps Toward an Ecology of Powers », dans : *Theory, Culture & Society* Vol. 26. n°6 (nov. 2009).

fait appel pour justifier de certains principes émancipateurs auxquels se réfèrent, selon nous, les communs? Cet *a priori*, parfois rencontré, nous semble insuffisant, parce qu'il réduit la modernité à une pensée unifiée et ordonnée, tandis que l'on peut lire la modernité différemment, avec certains auteurs et certaines autrices qui envisagent d'autres rationalités. Dans la suite de M. Hardt et A. Negri, et plus récemment Y. Citton, nous proposons d'emprunter ces chemins qualifiés d'altermodernes au sens où il s'agit de trouver depuis l'époque dite des Lumières, des voix dissonantes qui ne se revendiquent ni du modernisme techniciste et libéral (dont les héritiers semblent facilement sacrifier la dimension sociale pour se concentrer sur le libéralisme économique), ni d'un antimodernisme réactionnaire.

Nous la rapprochons de la vision transmoderne, proposée par E. D. Dussel, qui ajoute une dimension essentielle d'un reste du monde, d'un extérieur à l'occident où se sont élaborées d'autres rationalités, avant et après les Lumières européennes, d'autres conceptions du monde niées et effacées avec la colonisation — approche rappelée par Y. Citton en conclusion. À la fin de son ouvrage E. D. Dussel précise :

Il ne s'agit donc pas d'un projet prémoderne, d'une affirmation folklorique du passé ; ni d'un projet anti-moderne de groupes conservateurs, de droite, de groupes nazis ou fascistes ou populistes ; il ne s'agit pas non plus d'un projet post-moderne, négation de la Modernité en tant que critique de toute raison, pour tomber dans un irrationalisme nihiliste. Ce doit être un projet « trans-moderne » (donc une « Trans-Modernité ») grâce à l'incorporation réelle du caractère émancipateur rationnel de la Modernité et de son Altérité niée, grâce à la négation de son caractère mythique — lequel justifiant l'innocence de la Modernité par rapport à ses victimes était irrationnel. [...] La modernité naît réellement en 1492 : telle est notre thèse. Son véritable dépassement c'est l'incorporation de son caractère émancipateur rationnel européen transcédé dans un projet mondial de libération de son Altérité niée : c'est la « Trans-Modernité » c'est-à-dire, un nouveau projet de libération politique, économique, écologique, érotique, pédagogique, religieux, etc⁶²...

L'auteur affirme clairement le projet. Il ne s'agit pas de remettre en cause les apports de la modernité, de les réfuter, ou d'envisager un dépassement incertain. Il s'agit plutôt de réouvrir une discussion sur les apports de la modernité, pour y voir réapparaître un ensemble d'auteurs et d'autrices dont les discours ont été ignorés ou oubliés, parce qu'ils étaient dissonants, éloignés ou interdits. La trans-modernité que propose E. D. Dussel oblige à mettre en perspective le discours de la modernité occidentale développée grâce au colonialisme (par l'extraction de ressources et de connaissances) et l'a parfois justifié. Il invite aussi à se concentrer sur le projet politique et à lire en quelque sorte la modernité contre elle-même, puisqu'il s'agit de critiquer la modernité avec ses propres outils. Une transposition dans le champs des communs pourrait inclure l'ensemble de la discussion sur la gestion optimale des biens évoquée au premier chapitre. Certaines composantes de

62. E. D. DUSSEL, *1492, l'occultation de l'autre*, trad. par C. RUDEL, Paris : Les éditions ouvrières, 1992, p. 166-167.

l'économie néoclassique ou des sciences politiques tendent à affirmer que la propriété privée absolue est le mode de gestion optimal pour l'ensemble des ressources (des pâturages aux connaissances), la propriété intellectuelle devant être allongée pour s'en rapprocher et constituer des incitations à la prise de risque, moteur de l'économie. Les communs ne viennent pas remettre en cause l'existence de droits, d'économies d'une rationalité, mais viennent contredire, par les faits, les théories de l'*homo economicus* mû par son seul intérêt personnel, et obligent à constater que d'autres approches, avec d'autres rationalités, existent à différents endroits du monde. Un certain nombre de lignes de fractures entre la raison moderne et d'autres rationalités sont évoquées par E. D. Dussel. Dans *Altermodernités des Lumières*, Y. Citton propose une lecture et une actualisation d'auteurs et d'autrices contemporains de la période moderne et dégage un certain nombre de principes en rupture avec la raison moderne, dont certains recourent les écologies proposées plus haut.

– La question de la puissance de l'information :

Les altermodernités s'attachent à comprendre et à domestiquer l'excédence virtuelle propre à l'information, par rapport à la matière qui lui sert de support ; ce faisant, elles supplémentent notre connaissance des corps et des organismes par une curiosité pour les phénomènes d'influence et les effets de réseaux⁶³.

Les communs informationnels et les communs culturels ont ceci en partage qu'ils gagnent à être utilisés toujours plus, puisqu'ils ne peuvent s'épuiser et que leur valeur peut même aller croissant s'ils font l'objet de dérivations, de reprises, etc. Reste que l'abondance d'informations et de productions esthétiques appelle à repenser l'édition ou l'éditorialisation et en remet en cause certains fondements. Surtout la virtualité propre à nos productions sociales, culturelles et artistiques constitue l'excédence — qu'avec P. Levy on pourrait nommer virtuel⁶⁴ — que les vecteurs permettent d'actualiser et un des enjeux principaux des communs culturels.

– La question de l'autorité :

Alors que les antimodernes prônent un retour à d'anciennes formes d'autorité (basées sur la tradition), alors que les modernes espèrent refonder l'autorité sur des procédures (scientifiques) indiscutables, les altermodernités prennent acte de l'effondrement de tout principe moniste d'autorité⁶⁵.

63. Y. CITTON, *Altermodernités des Lumières*, Couleur des idées, Paris : Seuil, 2022, p. 48.

64. LEVY, *op. cit.*

65. CITTON, *op. cit.*, p. 37.

Si les altermodernes présentés dans l'ouvrage sont issus du XVIII^e siècle, il n'en reste pas moins que la question de l'autorité (son caractère centralisé, la légitimité des institutions, la vérité scientifique, parfois même les faits eux-mêmes) a été mise à mal ces dernières années et que les ordinateurs connectés en réseaux, ainsi que le *design* des RSN et les usages qui en découlent, ont clairement contribué à la constatation d'un tel affaiblissement. L'enjeu des communs culturels n'est pas de réfuter toute forme d'autorité ou d'en investir une malgré tout et contre tous, mais d'élaborer des processus pour fonder collectivement des processus de validation sans constituer d'autorité définitive.

– La question de l'hétérarchie :

Les politiques modernes ont pour conséquence de corroder les hiérarchies, tout en réinstaurant de nouveaux intégrismes ; les politiques altermodernes nous apprennent à relever les défis désintégristes propres aux hétérarchies⁶⁶.

La corrosion de certaines hiérarchies dans le secteur des ICC a provoqué l'avènement de positions clivées sur les économies des biens symboliques et, en particulier, autour de la propriété intellectuelle, alors que s'installent d'autres normes et vecteurs autour de l'accès. Surtout, au prétexte d'attaquer les hiérarchies, la machine informatique a été imposée comme garante d'une neutralité, prétendant dissoudre les hiérarchies en plaçant l'ensemble des productions sociales, culturelles et artistiques au même niveau, mais en imposant de fait des hiérarchies implicites, dissimulées dans le code, la donnée, les CGU. Ici aussi, un enjeu des communs culturels est de ne pas confier à la machine le soin de définir les normes, et d'instaurer des espaces et une technique démocratiques.

La proximité de notre travail avec les approches et les thèses relatives à des formes d'altermodernités peuvent interroger sur la pertinence de faire référence aux droits culturels, qui sont une partie intégrante, voire centrale, des droits humains, comme nous l'avons vu ci-avant. Ces droits sont presque systématiquement envisagés comme un universel, notion moderne s'il en est. Il y a pourtant ici comme ailleurs nécessité de faire la part des choses et de proposer une défense des droits humains qui ne peut se faire que par l'altermodernité.

La dimension altermoderne explicite la nécessité d'un travail pour revenir sur l'extraction et l'invisibilisation des cultures vernaculaires et savantes de l'ensemble du monde par l'Occident moderne et colonial⁶⁷. Selon R. Grosfoguel, cette approche, visant à décoloniser l'universalisme, peut s'énoncer selon quelques principes :

66. *Ibid.*, p. 78.

67. La biopiraterie évoquée dans un chapitre précédent est probablement un excellent exemple de la façon dont s'effectuent encore aujourd'hui le pillage et l'effacement des savoirs vernaculaires. Voir 6.2.3 p. 267

1. une rupture par rapport au racisme épistémique de l'eurocentrisme implique que la perspective épistémique décoloniale puise dans un canon intellectuel qui ne se limite pas au seul canon occidental (y compris son versant critique) ;
2. une perspective décoloniale ne saurait être fondée sur un universel abstrait (un universel particulier s'érigeant en dessein universel global/impérial), mais devrait être le fruit d'un dialogue critique entre divers projets/perspectives politiques — divers sur les plans épistémique, éthique et cosmologique — visant à construire un monde « pluriversel » ;
3. la décolonisation du savoir implique de prendre au sérieux les perspectives, les cosmologies et les intuitions à l'œuvre dans les pensées critiques du Sud, élaborées depuis et/ou conjointement à des espaces et des corps racialement et/ou sexuellement subalternes⁶⁸.

Nous lisons ici la nécessité de dépasser l'eurocentrisme — réel et supposé — des droits humains et, en particulier des droits culturels, et d'envisager la dimension pluriverselle des droits humains. Cette dimension pluriverselle ne nie pas l'unité de l'humanité, mais réfute à l'Occident le monopole des fondements (modernes), qui ont participé à l'élaboration de la notion de droits humains — d'autant plus que l'universalité supposée des droits humains reste un objectif non atteint et perpétuellement remis en cause et ce, de façon tristement similaire sur la surface du globe.

Une fois (brièvement) explicitée l'approche transmoderne, nous souhaitons revenir à l'hérité moderne et à la dimension universelle des droits humains pour voir si une lecture altermoderne ou transmoderne de ces droits est envisageable. C'est une problématique à laquelle tente de répondre J.-M. Barreto. Il l'aborde avec deux questions essentielles :

- Doit-on valider les droits humains quand ceux-ci ont servi à légitimer la violence, la piraterie et le colonialisme depuis ses débuts ?
- Est-il correct, historiquement, de prétendre que les droits humains sont un concept occidental incompatible avec le reste du monde et que, par conséquent, ils sont à rejeter⁶⁹ ?

L'auteur revient sur l'histoire des droits humains qu'il fait découler du droit naturel, au nom duquel de nombreuses luttes contre l'impérialisme ont été écrasées depuis le XVI^e siècle. Pour autant, il rappelle aussi que les valeurs telles que la liberté, l'égalité, la tolérance et la recherche de l'émancipation existent en dehors du monde occidental, plusieurs siècles avant que soient formulés de tels droits en Occident. L'auteur évoque plusieurs propositions de déclarations alternatives des droits humains qui permettent de

68. R. GROSGOUEL, « Vers une décolonisation des « uni-versalismes » occidentaux : le « pluriversalisme décolonial », d'Aimé Césaire aux zapatistes », dans : *Cahiers libres*, La Découverte, 1^{er} avr. 2010, p. 120.

69. J.-M. BARRETO, « Decolonial Thinking and the Quest for Decolonising Human Rights », dans : *Asian Journal of Social Science* Vol. 46. n°4-5 (28 sept. 2018), p. 486.

remettre en perspective la DUDH comme *une* déclaration. Son ascendance essentiellement occidentale dans sa rédaction est elle-même discutée : la première version rédigée par R. Cassin semble ainsi être inspirée d'un autre texte proposé par le premier ministre chilien A. Alvarez quelques semaines auparavant⁷⁰ J.-M. Barreto évoque aussi des travaux proposant des dialogues entre la DUDH et d'autres textes (le *Dharma* provenant des Hindous et l'*Oumma* issue des cultures de l'Islam⁷¹).

Il mentionne aussi le fait que, même si les droits humains déclarés durant la modernité ont servi de prétexte à l'exploitation et la violence coloniale, force est de constater que les pays d'Afrique, des Caraïbes et d'Asie se sont appuyés sur les droits humains pour justifier leurs luttes de décolonisation, mais aussi ont été ceux qui ont fait avancer la rédaction de nouveaux textes sur les droits humains. Les textes les plus récents, notamment sur la diversité culturelle ou la reconnaissance des droits des populations autochtones, vont dans ce sens et correspondent à un investissement de l'outil que constituent les droits humains par des peuples qui n'étaient pas nécessairement associés lors de la rédaction des textes antérieurs. L'auteur rappelle aussi que les contributions de W.E.B. du Bois, Gandhi, le Dalaï Lama, Rigoberta Menchú et Upendra Baxi sont marginalisés dans les références traditionnelles relatives aux droits humains, alors qu'elles gagneraient à y être intégrées. La position de l'auteur, transmoderne dans sa méthode, ne consiste donc « ni à rejeter les droits humains, ni à les adopter de façon candide⁷² », mais bien à travailler à la réécriture de l'histoire des droits humains qui mettrait en évidence les tensions et convergences entre ses influences mondiales, sans nier l'utilisation qui en a été faite durant cinq siècles pour justifier du colonialisme et de la nécessaire actualisation collective de ces droits.

Cette approche pluriverselle permet de concilier la nécessité des droits humains et celle d'un dépassement des dichotomies modernes traditionnelles, et de tenter de mobiliser une écologie des communs culturels afin d'en préciser les enjeux. Il est donc souhaitable de venir interroger, avec les méthodes altermodernes, la utilité des droits humains, non pour en contester la légitimité, mais au contraire pour la remettre en débat et en faire un outil vivant. Les écologies dont nous suggérons qu'elles peuvent constituer une approche pertinente pour analyser les systèmes complexes, et notamment les communs culturels, relèvent donc d'une perspective altermoderne qui vise à remettre en débat les méthodes et les axiomes des sciences, qui comme la plupart des institutions modernes, reflètent une logique extractivisme et méritent d'interroger les pratiques à la lumière d'autres connaissances. Il ne s'agit pas de réfuter en bloc la science ou ses avancées, ni même ses méthodes. Il s'agit, par la recherche, de venir en questionner les limites, selon justement,

70. *ibid.*, p. 492. On peut compléter cette affirmation avec la liste proposée sur le site dédié à la recherche au sein de l'ONU même, qui inclut des membres de plusieurs états et donne leurs rôles dans la rédaction, qui fait une part non négligeable à des personnalités non-occidentales. DAG HAMMARSKJÖLD LIBRARY, *Drafting of the Universal Declaration of Human Rights*, 20 juin 2014, URL : <https://research.un.org/en/undhr/draftingcommittee> (visité le 31/10/2022).

71. BARRETO, *op. cit.*, p. 494.

72. *Ibid.*, p. 499.

ses propres méthodes, la recherche qui était au fondement, plutôt que de lui ériger des temples immuables. Un enjeu, latent à notre recherche sur les communs, aura aussi été de retourner la modernité sur elle-même, et par la recherche, altérer la modernité, pour en redéfinir collectivement les hiérarchies, les normes, le sens. Construire de nouvelles éco-logies, de nouveaux systèmes, produire du sens.

9.4.3 Ecosystèmes

Ces dimensions écologiques sont des construits, au sens où c'est dans la *praxis* que ces équilibres se font et se recomposent. Nous souhaitons aborder ici quelques aspects des écologies où nous devons trouver des limites aux parallèles qui peuvent être faits entre l'écologie matérielle et les écologies présentées. Il nous faut aussi entrevoir les perspectives ouvertes par cette approche pour l'étude des communs culturels.

Du point de vue des sciences naturelles, le terme d'écosystème a été introduit en 1935 par A. G. Tansley, un biologiste qui notait déjà le caractère instable de l'écosystème⁷³. L'idée centrale de l'écosystème dans le domaine de l'écologie est de considérer un ensemble d'espèces qui coexistent dans un espace donné, en prenant en compte l'ensemble des interactions entre elles. Dans les représentations collectives, notamment poussées par l'analyse des systèmes qui ont largement influencé cette vision, l'écosystème est une :

[...] unité naturelle qui inclut des composantes vivantes et non-vivantes interagissant pour produire un système stable dans lequel l'échange de matière entre les composantes vivantes et non-vivantes suit des trajectoires circulaires [*follows circular paths*][...]⁷⁴.

Dans cette définition, on retrouve la dimension d'équilibre, mais aussi les boucles de rétroaction [*feedback loops*] propres à la théorie des systèmes et à la cybernétique en particulier. Dans cette vision, la nature se comporte comme un système stable, c'est-à-dire qui revient de façon automatique à sa position d'équilibre. Or ce modèle, s'il a ses vertus pour l'analyse écologique a aussi été largement remis en cause, par les écologues eux-mêmes, pour plusieurs raisons observées par R. V. O'Neill : la définition d'un espace clos pour évaluer l'écosystème dont les frontières sont en réalité poreuses, et l'homogénéité spatiale supposée. De plus, l'analyse fonctionnelle que produit la pensée en système permet par exemple d'arriver à la conclusion que le remplacement de certaines espèces par d'autres, à condition qu'elles remplissent les mêmes fonctions, est un retour à l'équilibre. L'être humain est aussi systématiquement considéré comme hors des écosystèmes, alors qu'il est une des espèces qui introduit le plus de déséquilibres et interfère le plus conséquemment avec son environnement.

73. L. CAMERON et S. EARLEY, « The ecosystem—movements, connections, tensions and translations », dans : *Geoforum* Vol. 65 (oct. 2015), p. 475.

74. E. P. ODUM, cité par R. V. O'NEILL, « Is It Time To Bury The Ecosystem Concept? (With Full Military Honors, Of Course!) », dans : *Ecology* Vol. 82. n°12 (1^{er} déc. 2001), p. 3275.

Ce modèle, que l'on pourrait qualifier de cybernétique, de l'écosystème comme un ensemble divers qui forme un équilibre, notamment grâce à des boucles de rétroaction, garde une importance forte dans les représentations collectives. Les scientifiques savent que l'écosystème est un modèle qui permet d'avoir une appréhension globale des nombreuses interactions et des flux dans un espace donné, mais connaissent aussi les limites de ces modèles. Reste que l'idée d'écosystème et l'idée sous-jacente d'équilibre intrinsèque à des propriétés biophysiques resurgit dans la gestion de la nature, du travail et de l'énergie.

Ce chapitre ne vise donc pas à définir des écosystèmes, au sens d'environnements propices à une certaine vie ou au sens d'équilibres à préserver. L'écologie comme science naturelle démontre l'impérieuse nécessité de prendre en compte la fragilité des environnements et leur dimension évolutive. Le hasard des évolutions (notamment des mutations ou l'entrée de nouvelles espèces dans l'environnement supposé clos) produit des transformations.

Les écologies que nous proposons sont à entendre comme des approches transversales de systèmes complexes qu'il ne s'agirait pas de réduire à des dialectiques trop simples. Il nous semble falloir mobiliser les communs culturels que nous analysons, non pas comme des solutions finies, solutions prêtes à l'emploi, mais comme des processus évolutifs. Ces instabilités incluent les mutations, disparitions et apparitions d'espèces d'ICC, de vecteurs, de conditions d'existence d'expressions culturelles, d'institutions, de formes de domination dans l'environnement numérique, lui aussi très mouvant. La métaphore organisciste que pourraient suggérer ces derniers paragraphes doit être dépassée. L'écologie que nous avons mobilisée ici ne vise pas à chercher dans la nature des réponses à la question de l'organisation des expressions culturelles et des potentielles économies qui doivent en découler, mais bien nous permettre d'appréhender la complexité des problématiques qui s'entremêlent et tissent le contexte d'apparition des communs culturels que nous avons continuellement tenté de définir. Les contextes socio-technique, économique, sémiotique peuvent être envisagés comme un écosystème si on considère les flux, les territoires, la vie et la mort d'entreprises et la mutations d'autres, mais cette analogie n'a que peu d'intérêt. Les écologies dont il a été question ne visent pas nécessairement à préserver les systèmes existants, mais plus probablement à analyser ensemble et de façon croisée, des éléments souvent traités de façon séparée.

9.4.4 Perspectives

L'approche écologique des communs culturels, à la fois entendue comme méthode et comme lecture possible du commun permet de décentrer l'approche des communs culturels de la seule perspective des biens symboliques et de leur accaparement par la propriété intellectuelle qui constituaient notre perspective initiale. En effet, les biens sont une finalité

(au sens d'une production collective) et une cause (au sens où l'entreprise émane du projet de les voir advenir) des ICC. L'approche des communs culturels déporte l'attention vers le *commoning*, ou l'action de produire du commun, c'est-à-dire vers les processus et la façon dont ceux-ci évoluent. En effet, comme de nombreux auteurs l'ont noté et comme nous l'avons déjà évoqué, la communauté, avec le fonctionnement démocratique qu'elle s'est donné, a plus d'importance pour l'étude des communs que la ressource elle-même, bien qu'elle soit en première instance la raison d'être, la CPR autour de laquelle le commun s'est inventé. Au terme de cette étude, on en vient à s'interroger sur la ressource, envisagée comme une somme de biens symboliques, pour, là aussi, envisager la puissance illimitée des processus de productions sociale, culturelle et artistique, qui ne s'incarnent pas toujours et pas tous en un bien.

Le déplacement de l'attention de la ressource au *commoning* a constitué une avancée dans la conception des communs, en tant qu'il s'intéresse aux organisations humaines plus qu'aux ressources elles-mêmes. L'attention, dans le domaine des communs culturels, se déplace aussi des biens symboliques aux conditions d'existence, aux environnements dans lesquels ces productions sont valorisées, des conditions dans lesquelles leurs potentiels sont actualisés. L'approche écologique cherche à prendre en compte la façon dont les communs culturels sont affectés par l'environnement comme ils influent sur lui en retour : les façons dont les communs culturels se positionnent par rapport à la machine, les questions des gratuités, des communautés, etc., sont dépendantes d'un contexte culturel, socio-technique et économique que les personnes, seules ou en commun, actualisent, transforment et font muter en retour. Il est question ici d'influence mutuelle, plus que de boucles de rétroaction, au sens où l'on produit de la culture, de la démocratie et non des systèmes. Les communs culturels évoluent dans un contexte de représentations, d'usages sociaux, de débats publics et de stratégies politiques et économiques qui ont finalement peu à voir avec les arts, ni même avec les seuls biens symboliques. De la même façon que le *commoning* donne la possibilité de déplacer la lentille de la ressource à la communauté qui la gère, l'approche écologique des communs culturels offre la possibilité d'ajuster la focale pour passer des institutions à des *praxis* instituant.

Une caractéristique de l'étude des communs ces dernières années est d'avoir visé à un élargissement de l'assise théorique, qui ne se limite plus à la seule étude d'un ou de plusieurs communs pour eux-mêmes, mais vise à produire du sens à partir d'un mouvement plus global dans la société. Cette tentative a parfois consisté à théoriser ce que ces expérimentations avaient en partage, la cohérence que l'on pouvait y trouver, une forme de dénominateur commun. Une perspective écologique sur l'étude des communs doit au contraire chercher à montrer la diversité des formes, leur hétérogénéité. Celle-ci découle de la variété des collectifs ou des contraintes exogènes qui s'appliquent à eux (territoriales, politiques) ou de la période. Quelle qu'en soit la raison, cette hétérogénéité des situations

doit nourrir la richesse de la définition du commun, non pas être réduite dans les analyses à une raison unique. Une approche écologique des communs ne doit pas viser pas à réduire les communs à un principe unifiant, mais au contraire mobiliser l'accumulation, les croisements, les circulations comme autant de manifestation du commun.

Reste que c'est une caractéristique commune aux communs culturels que de vouloir changer l'environnement existant des ICC. Comme nous l'avons vu auparavant, le commun a une dimension oppositionnelle. Si, comme l'évoque G. Deleuze dans son « *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle* » reprise en épigraphe, il n'y a lieu ni de craindre ni d'espérer, c'est parce que les communs culturels n'ont qu'une incidence réduite sur leur environnement qui évolue indépendamment d'eux, mais constituent des brèches dans une raison extractiviste. Par les exemples qu'ils fournissent, par leur diversité, ils constituent des espaces où la démocratie et le respect des droits humains se pratiquent, se débattent, s'actualisent. Leur faiblesse n'est pas inéluctable, ni permanente. Ces communs sont nécessairement oppositionnels, et constituent des potentiels dont les actualisations dépasseront probablement l'ensemble de ce qui a pu en être ici analysé.

Fin de partie

Pas moi est une pièce de S. Beckett qui pousse à l'extrême la disparition des acteurs, de la syntaxe, au profit d'une imposition d'un ressenti, d'un sentiment, d'un malaise chez les spectateurs durant, mais surtout à l'issue de la (courte) représentation.

Sur la scène entièrement plongée dans l'obscurité, seule une bouche est éclairée, et un « auditeur » silencieux dans l'obscurité, une ombre qui réagira en réalisant seulement de grands gestes quatre fois.

La bouche parle, quasiment en continu. Les mots et les phrases s'enchaînent rapidement. Elle a commencé avant que la lumière s'allume et continue à parler. Le flot est indistinct avant et après, mais elle n'a jamais commencé, ni arrêté. Mais le rideau tombe, qui impose une fin. Le propos de la bouche n'est pas achevé. Il semble y avoir encore à dire, et en même temps, tout est dit.

ainsi de suite... happant le vide... la lutte pour saisir... un mot par ci par là... en tirer quelque chose... un sens quelconque... bouche... comme folle... et ne peut pas l'arrêter... impossible l'arrêter... ⁷⁵

La fin de cette thèse n'arrête pas le travail de recherche et la réflexion, qui s'apparentent à un torrent, parfois diluvien, souvent chaotique, quelques fois à sec, aussi. Les objets se transforment dans le temps, la perception qu'on en a également. De nouveaux plans apparaissent, de nouvelles lignes de tension.

On espère toutefois que les lecteurs n'auront pas trop souvent fait « le geste », « une sorte de haussement des bras dans un mouvement fait de blâme et de pitié impuissante⁷⁶ ».

Rideau.

75. S. BECKETT, *Oh les beaux jours ; (suivi de) Pas moi*, Paris : Éditions de Minuit, 1975, p. 91.

76. *ibid.*, p. 95.

Conclusion

Pour une écologie des communs culturels



Fini, c'est fini, ça va finir, ça va peut être finir. (Un temps) Les grains s'ajoutent aux grains, un à un, et un jour, soudain, c'est un tas, un petit tas, l'impossible tas⁷⁷.



Samuël Becket,
Fin de partie, 1957

Échos

Le commun culturel est un objet d'étude pluriel, multiple. Ce travail s'achève en ayant précisé certains aspects, en ayant proposé quelques analyses nouvelles. Il nous a semblé pertinent depuis le début de ce travail de laisser de côté la question de la production et de la consommation pour nous concentrer sur la circulation des biens symboliques. Au terme du travail, nous constatons qu'un déplacement terminologique progressif a eu lieu : des biens symboliques vers l'ensemble des productions sociales, culturelles et artistiques. Ce déplacement n'est pas anodin et reflète la façon dont notre conception des communs culturels a aussi évolué tout au cours de notre travail de recherche. D'une hypothèse de départ où les biens symboliques sous licences libres constituaient les communs culturels, nous avons vu notre compréhension du concept évoluer vers une conception du commun plus propre à l'organisation de la circulation des productions. Les communs, qu'ils soient numériques, informationnels, de la connaissance, sont toujours une question d'auto-organisation collective.

Nous avons montré les limites du Libre sur cet aspect collectif. Bien que les licences rendent possibles des CPR, c'est-à-dire des ressources appelant à être gérées comme des communs, elles ne suffisent pas à constituer un commun, puisqu'elles ne se construisent pas réellement autour d'une communauté pour l'organiser. L'art libre constitue alors une forme de don, de gratuité, un accès libre, qui, dans le meilleur des cas, permet à certaines personnes d'accéder aux productions et de pouvoir à leur tour exprimer leur humanité

77. S. BECKETT, *Fin de partie*, Paris : Éditions de Minuit, 2001, p. 15-16.

en les transformant et en les diffusant. Dans la plupart des situations, ces dons sont captés et valorisés par les ICC. Dès lors que le Libre n'était plus assimilable au commun, il a fallu réinterroger le commun culturel dont nous avons alors fait l'hypothèse qu'il s'opposait à une logique extractiviste. Les communs culturels ne peuvent pas être pour autant distingués de façon définitive du Libre : parce que la notion est apparue avec ce mouvement, parce que l'imaginaire du Libre reste important dans les analyses, les critiques des ICC et parce que les productions sous licences libres ne s'opposent pas au commun culturel, bien qu'il ne puisse s'y réduire.

Ce que nous avons nommé les utopies du Net se sont développées, notamment à partir de la contre-culture états-unienne. Il est évident que cette seule origine historique n'explique pas la totalité des utopies présentes, mais il nous a semblé intéressant de voir comment en quelques dizaines d'années, les représentations de l'ordinateur, puis de l'informatique en réseau ont évolué⁷⁸. Elles sont ainsi passées de l'incarnation d'un *Big Brother*⁷⁹ au service d'une vision aliénante et uniformisante des mondes économiques et de l'État, ou pour le formuler autrement, d'une technostructure, à un idéal d'émancipation et d'individuation qui lui est complètement opposé. L'imaginaire social des techniques et leur réalité semblent cependant avoir divergé, puisque la dimension émancipatrice et d'individuation des ordinateurs personnels peut être questionnée dans de nombreux cas. Les utopies initiales nous sont restées des termes dont le sens a été radicalement transformé. Une rencontre qui aurait pu être explorée, parce qu'elle nourrit aussi la *Silicon Valley*, est probablement celle de l'individualisme absolu d'Ayn Rand, puisque l'imaginaire libertarien d'un laisser-faire absolu peut aussi se lire à l'aune de son « égoïsme rationnel ». Au-delà des concepts vidés de leur sens, la contre-culture donne aussi naissance à un imaginaire dont découlent une partie des utopies du Libre. Dans la *Silicon Valley* comme en Europe, on assiste à une intégration de la critique artiste dans l'esprit du capitalisme, tandis que la critique sociale est mise de côté. Cet imaginaire infuse les *startups* de la *Silicon Valley*, notamment celles qui interviennent aujourd'hui dans le domaine de la diffusion des biens symboliques sur Internet.

Nous avons analysé l'organisation de la circulation des biens symboliques, qui évolue avec l'ensemble des techniques à disposition, mais reste l'espace où le Capital arrive à produire de la valeur à partir de nos productions sociales, culturelles et artistiques. L'apparition des industries culturelles constitue une transformation de la critique d'un plan philosophique à un autre plus économique et social. L'arrivée d'Internet perturbe les fonctionnements de ces industries, et notamment l'arrivée de la plateforme que nous avons choisi d'étudier sous cette dénomination, même si elle peut paraître vague *a priori*.

78. Il est à noter que N. Smyrniaios mobilise des références similaires aux nôtres pour développer un argumentaire proche, au début de son récent article. Voir N. SMYRNAIOS, « L'idéologie cynique de la Silicon Valley », dans : *Nectart* n°16 (2023).

79. D'après la figure incarnant la surveillance et le contrôle au sein d'une société totalitaire dans le roman de G. Orwell. Voir G. ORWELL, *1984*, trad. par J. KAMOUN, Folio 822, Paris : Gallimard, 2020.

La plateforme induit un rapport spécifique aux contenus. En se positionnant comme intermédiaire technique, les plateformes veulent éviter de devoir assumer l'ensemble des obligations et des responsabilités relevant des éditeurs. Les plateformes dépendent des productions par leurs utilisateurs, les UGC, mais aussi d'un ensemble d'actions de ces utilisateurs (noter, trier, diffuser, etc.) et de façon assez prosaïque, de spectateurs ou consommateurs des productions sociales, culturelles et artistiques (et des abonnements ou de la publicité associés pour les valoriser). Cet ensemble de tâches, prises individuellement, ne sont pas nécessairement toutes considérées comme du travail, mais quand elles sont réalisées par des foules et organisées via l'outil numérique, constituent cependant l'essentiel de la valeur produite sur les plateformes. Ces tâches nécessitent, selon nous, d'être conçues comme du travail, un labeur socialisé puisqu'il y a aliénation de nos productions collectives. L'organisation de la production de ces micro-tâches pour maximiser la valeur produite est au cœur du fonctionnement économique des plateformes. La mobilisation de la plateforme comme outil au sein de communs culturels n'est pas pour autant vaine, à condition de définir la place de l'outil numérique et celle que la communauté ne veut pas lui confier. Face à l'importance que la plateforme peut prendre dans l'individuation, puisqu'elle propose, suggère ou invisibilise les productions symboliques, voire transforme la façon dont elles nous sont présentées, alors il faut collectivement définir la manière dont l'outil doit être borné afin de ne pas fonctionner pour ses utilisateurs, et non à leurs dépens.

Nous avons aussi noté que la plateforme participe d'une transformation des industries culturelles vers les ICC, et notamment d'un avènement de la créativité comme une valeur centrale dans l'esprit du capitalisme. La créativité subit un déplacement à la fois par rapport à d'autres termes (la création en premier lieu) et par rapport au potentiel que son étymologie semble indiquer ; elle devient autre chose. La mesure inhérente à son étude et le fait qu'elle ne soit plus ancrée dans un objectif esthétique, politique, social, mais qu'elle se résume à la production de nouveau décontextualisé, en fait une notion largement mobilisée. On voit ainsi une défense de la créativité du côté des défenseurs du Libre, qui repose sur une diminution des contraintes posées par la propriété intellectuelle qui seraient dangereuses pour l'avenir des idées, quand dans le même temps apparaissent les industries créatives, qui constituent une extension de l'aura des arts et des industries culturelles vers de nouvelles productions dont le seul point de convergence est la propriété intellectuelle qui s'applique à toutes ces productions. Cette extension participe aussi d'un accroissement de la précarité souvent jugée normale ou acceptable pour les artistes, associée à l'image romantique de la bohème. L'imaginaire du réseau — des personnes et des machines — est lui aussi largement associé à la créativité, de la même façon que la créativité est mobilisée comme *motto* pour justifier l'entrepreneuriat et la « disruption ». Si la

propriété intellectuelle est centrale comme outil de valorisation dans le développement de la créativité, et notamment des industries créatives, nous avons toutefois déjà noté une première fois que celle-ci ne constituait plus nécessairement le seul levier de valorisation envisageable pour la créativité.

L'avènement des ICC apporte aussi une transformation profonde dans la façon de sélectionner les productions et d'en faire la prescription. Les industries de plateforme sacralisent l'amateur, qui constitue la force de travail principale, soit pour concevoir des productions, soit pour l'ensemble des tâches de sélection, évaluation, prescription, soit pour l'ensemble de ses choix qui se matérialisent dans les données qui servent des algorithmes. L'idée que l'algorithme est le plus à même d'assurer la meilleure prescription, parce qu'il serait objectif, s'avère constituer un imaginaire puissant, quoique inexact. Une des fonctions essentielles de l'algorithme est en revanche d'assurer la satisfaction des publicitaires et des États et d'appliquer dès lors une censure sur les productions qui pourraient enfreindre les règles de la plateforme ou des États, dans une confusion entre ce qui relève de la morale, des CGU et des lois. Ces dispositifs confèrent l'essentiel du pouvoir aux plaignants, qui sont alors littéralement juges et parties. Dans le domaine de la prescription, ces algorithmes ont une connaissance extrêmement fine de nos usages qui confine à la surveillance et au contrôle. De façon générale, les plateformes se joignent à l'attaque contre l'autorité des intermédiaires, qualifiés de *gatekeepers*, offrant la solution machinique comme une alternative nécessairement bonne, car supposément objectivée.

Si les nouveaux acteurs ne se comportent pas comme les *gatekeepers*, ils constituent ce que nous avons appelé des *gateowners*, c'est-à-dire des acteurs dont le profit ne dépend plus d'un choix et d'un risque éditorial, mais d'un déport de ce choix et des risques, notamment vers les personnes (les utilisateurs des plateformes qu'ils soient concepteurs ou consommateurs ou le plus souvent les deux). Cette figure représente un ensemble d'acteurs qui dont l'activité se justifie notamment par la théorie de la longue traîne et plus largement les imaginaires d'Internet. Au final, le renforcement des *gatekeepers* et des *gateowners* appellent, non pas à une réfutation de toute autorité dans un espace utopique qui relèverait d'un marché libre et non faussé, mais bien d'une distribution de l'autorité, qui appelle à ce que la constitution de ces autorités devienne de multiples processus collectifs eux-mêmes objets de négociations. Dans les imaginaires *hacker* et Libre comme dans celui des ICC, Internet nous semble être considéré comme un espace utopique. Les premiers y projettent un *medium* parfait, puisque les intermédiaires peuvent en être chassés, tandis que les autres y voient un média idéal, puisque permettant à chaque production d'atteindre son audience cible à moindres frais. En plus d'invisibiliser la matérialité d'Internet, l'ensemble des acteurs semblent vouloir en faire disparaître les coûts.

Nous avons rappelé que la mobilisation de la gratuité à des fins lucratives n'était pas nouvelle et les façons dont elles se déclinaient dans l'espace numérique. Les pirates renouvellent le discours sur la gratuité en attaquant la légitimité même de la propriété (et particulièrement de la propriété intellectuelle). La dénomination de « pirate » relève d'une disqualification *a priori* excluant, de fait, des personnes de l'espace démocratique. Cette logique a été retournée contre les entreprises capitalistes pour montrer l'illégitimité des logiques extractivistes. L'ensemble de ces considérations nous ont amené à discuter la pertinence de la gratuité pour le commun. Si elle peut nous sembler pertinente à l'échelle des personnes qui veulent simplement partager leurs productions, elle facilite l'extractivisme dans de nombreuses situations. Nous avons alors avancé que le commun culturel revient à se réapproprier collectivement — producteurs et consommateurs, ainsi que les personnes qui travaillent comme intermédiaires — l'ensemble des outils de la valorisation, symbolique et pécuniaire. Dès lors, la gratuité n'est pas nécessairement l'option à privilégier pour constituer un commun culturel.

Nous avons présenté trois exemples qui nous semblaient interroger les éléments discutés sur les communs culturels et leur capacité à lutter contre l'extractivisme : *Pepper&Carrot*, *Resonate* et les AMACCA. S'ils diffèrent sur plusieurs aspects, ces trois exemples s'envisagent comme des renouveaux importants sur la question de la circulation des biens symboliques et appréhendent les rapports aux ICC de façon différente. Si l'auteur de *Pepper&Carrot* estime avoir réussi à renverser le rapport qu'il entretient à l'éditeur, il continue à développer un modèle où le risque pris l'est d'abord par le ou les concepteurs, puisque l'éditeur n'a fait que constater le succès public du *webcomic*, se comportant finalement en *gateowner*. De la même façon le financement dépend de plateformes de *crowdfunding* qui sont autant de *gateowners*, des intermédiaires qui captent de la valeur sans trop de considération pour ce qui est soutenu via leur plateforme. Outre la maîtrise d'outils techniques qui relèvent de la programmation, l'auteur fait un travail d'animation de la communauté, dont les nombreuses contributions (traduction, relectures, suggestions de scénarios) augmentent la portée de la diffusion de ses productions. Cet exemple est à la limite entre l'art libre et le commun en cela qu'une communauté s'est établie, avec un ensemble de règles autour de la ressource commune. Cependant la dimension démocratique n'est pas centrale, et si la communauté a des espaces pour s'exprimer, elle ne fait pas évoluer les règles, l'ensemble restant centré autour de l'auteur.

Resonate, la plateforme de *streaming* sous forme coopérative, fonctionne au contraire selon des principes d'organisation avec des instances de décision formalisées. Initialement fondée autour d'une forte utopie techniciste sur fond de *blockchain*, la structure a réalisé un virage autour de la notion de coopérativisme de plateformes et a investi pleinement ses statuts coopératifs. Dès lors, une attention est portée au fait que la réduction des productions à des marchandises participe d'un mouvement de réification des personnes et que ces deux aspects sont inhérents au capitalisme. La lutte contre un de ces éléments

induit et nécessite la lutte contre tous les autres. Ce rapport à la technique se manifeste aussi dans la défiance vis-à-vis d'une délégation de la prescription à des machines. La coopérative revendique la corrélation entre l'importance de la musique d'un point de vue symbolique, le respect des personnes (producteurs et consommateurs) et un ensemble de considérations éthiques qui s'incarnent dans la forme de la société et son fonctionnement. La prise de distance avec la centralité technique s'est accompagnée d'un investissement plus fort du coopérativisme de plateformes, de la démocratie interne et des revendications politiques.

Les AMACCA constituent un réseau finalement peu actif d'associations. Celles qui fonctionnent ont ceci d'intéressant qu'elles revendiquent d'organiser la programmation d'événements et de proposer un commun qui ne se réduit pas aux biens symboliques et qui dépasse la centralité de l'outil numérique. Malgré le fonctionnement chaotique, l'objectif des AMACCA est ambitieux : faire valoir les droits culturels, notamment en se réappropriant collectivement la programmation artistique, ainsi que l'EAC. Ces exemples sont des projets collectifs, dont aucun ne s'est construit en référence directe aux communs culturels.

À l'instar des principes de conception qui ne sont pas des recettes pour le bon fonctionnement d'un commun, mais des pistes à suivre et à développer collectivement en fonction de chaque situation, ces exemples montrent que les différents plans envisagés se déclinent en autant de solutions apportées en fonction des organisations et des objectifs. Les communs culturels se rejoignent cependant quant à l'ambition de refuser la réification de nos productions sociales, culturelles et artistiques dans une logique extractiviste, exprimée à chaque fois en des termes et avec des moyens différents.

Comprendre cette logique et ses modalités constituait l'objectif des deux derniers chapitres, qui avaient aussi une ambition plus prospective. Nous avons analysé ce qui faisait l'objet d'exploitation dans les ICC. Cette exploitation de degré 2 diffère et s'ajoute à celle qui caractérise le travail physique. Elle est caractéristique ce qui a été analysé comme le capitalisme cognitif. L'approche proposée par M. Wark qui oppose vectoralistes et *hackers* est particulièrement féconde pour penser les ICC en particulier. Dans cette approche, les *hackers* produisent de l'information, tandis que les vectoralistes, parce qu'ils détiennent les moyens de la stocker, diffuser, reproduire arrivent à l'actualiser et à la valoriser. L'essentiel de leur pouvoir réside dans leur capacité à actualiser la valeur mais cette actualisation, contrairement à ce qu'affirme l'autrice, ne se résume pas à l'extension de la propriété intellectuelle, comme le montrent les nouveaux modèles économiques déjà évoqués.

L'ensemble du potentiel que constituent nos productions culturelles, sociales et artistiques dépend des vectoralistes pour son actualisation, ce qui induit que nos productions de subjectivités sont désormais médiées par des dispositifs organisés et structurés par les vectoralistes. La réappropriation des vecteurs, c'est-à-dire des moyens de la valorisation

dans le cadre des communs culturels, relève donc d'une nécessité multiple de se réapproprier collectivement les moyens de la valorisation symbolique et financière et donc, les dispositifs qui interviennent dans la production de nos subjectivités, puisqu'ils sont le moteur de la circulation de nos productions symboliques, culturelles et artistiques. Les communs proposent en effet une voie tierce entre la gestion par l'État et celle du marché, dans les deux cas potentiellement problématiques quand il s'agit de la formation des subjectivités et des circulations de nos productions sociales, culturelles et artistiques. Nous avons montré comment l'extractivisme peut décrire le capitalisme au-delà de son rapport à la nature et permet de décrire son rapport au temps, la façon dont il interfère avec les institutions. La dimension générative qu'opposent F. Capra et U. Mattei ne semble pas complètement appropriée pour décrire ce qui s'oppose à cet extractivisme.

Quelques apports aux communs culturels

La notion d'écologie nous est apparue nécessaire. L'analogie qui peut être faite entre l'écologie comme conscience des problèmes causés par l'extractivisme et opposition à l'exploitation industrielle et court-termiste de la nature nous semble pertinente. À l'exploitation abusive des ressources s'oppose une logique de protection de la nature, au motif du lien entre les vivants et le non-vivant. Cette analogie a ses limites et doit être dépassée. Le concept est cependant loin d'être épuisé avec la seule question de la nature. L'écologie constitue une science des relations, mobilisée notamment par F. Guattari pour montrer les interconnexions entre les écologies naturelle, mentale et sociale, qui doivent être pensées ensemble face à l'évolution du capitalisme.

Articuler protection de la nature et protection de la diversité culturelle grâce à la biodiversité nous aura permis de faire un pas de côté et de faire dialoguer les deux notions, autour d'une définition de la culture qui ne s'arrête pas aux seuls biens symboliques, ni même à l'ensemble des productions artistiques et patrimoniales. Dès lors qu'on mobilise la culture dans le cadre des droits humains et, spécifiquement, des droits culturels, une nouvelle perspective s'ouvre sur les questions de circulation des biens symboliques et l'importance d'une réappropriation collective des vecteurs. Des machines, entendues comme des agencements socio-techniques, sont conçues pour influencer sur nos individuations, sur la façon dont nous produisons nos propres subjectivités à l'échelle des personnes et des communautés, « auto-enrichissant de façon continue [notre] rapport au monde⁸⁰ ». Le domaine de la circulation des biens symboliques, qui nécessite un choix et une prescription, se trouve alors particulièrement influer sur les conditions de l'individuation, non pas dans l'intérêt des personnes, mais dans ceux des vectoralistes. Les droits culturels reconnaissent dans la culture une façon d'exprimer son humanité aux autres. L'exercice effectif de ces

80. GUATTARI, *Chaosmose*.

droits passe alors par la défense par l'État de la liberté d'expression, mais aussi par la limitation du pouvoir des ICC capitalistes. Les communs culturels viennent donc offrir des vecteurs qui luttent contre cet extractivisme sur un ou plusieurs plans comme autant d'espaces où se déploient des fronts.

Nous avons terminé notre travail en définissant un certain nombre de ces plans, que nous avons nommés écologies ; chacune d'elle a ses propres conditions, sa façon propre de s'opposer au capitalisme extractiviste sur une dimension des ICC. Chaque commun culturel mobilise certaines de ces écologies d'une façon différente, en fonction des situations, des communautés mobilisées, des objectifs politiques fixés collectivement. Nous avons proposé que les vecteurs, la propriété, la question des techniques démocratiques, viennent notamment s'ajouter aux questions d'individuation et d'émancipation et du rapport à la nature qui constituaient les trois écologies de F. Guattari. Chaque commun apporte une façon située et élaborée collectivement d'articuler ces écologies, d'en créer de nouvelles. Il ne s'agit alors pas d'envisager une liste exhaustive, mais probablement d'affiner les modalités selon lesquelles peuvent être mobilisées ces écologies pour identifier les lignes de tension et la façon dont elles s'articulent au sein d'un commun et entre eux.

Si l'assimilation organiciste des structures sociales à des fonctionnements naturels nous semble mal adaptée, le terme d'« écologie » a aussi le mérite de retranscrire le fait que ces plans et les lignes de tension qui les traversent sont autant d'éléments en constante évolution. Les communs, et notamment les communs culturels, viennent proposer une transformation dans un certain nombre de qualités inhérentes, d'objets fixes. La valeur, la propriété, les vecteurs, la machine sont autant d'objets fixes, que les communs culturels viennent interroger et envisager comme des processus. En ce sens, comme l'affirment P. Dardot et C. Laval, les communs culturels remettent de l'instituant dans l'institué. Cette dimension instituante, le fait de faire vivre, ou pour le formuler autrement, de politiser l'ensemble de ces sujets, relève probablement d'une dimension écologique, qui réfute la réification de ces aspects pour leur préférer une vision évolutive, processuelle.

Avancées

La façon dont les communs culturels viennent remettre en cause les organisations et les imaginaires des biens symboliques, telles que les organisent les ICC, sont donc multiples. Nous avons essayé de montrer que ces organisations et ces imaginaires relevaient, d'abord et avant tout, d'une raison propre, que nous avons qualifiée d'extractiviste. Cet extractivisme, dans le domaine des ICC, s'incarne dans un ensemble d'entreprises, mais aussi d'institutions (qui se manifestent dans un assemblage de lois et règles), ainsi que d'imaginaires dont nous avons montré qu'ils se déploient dans plusieurs directions (notamment les utopies du Net, la créativité, et la gratuité notamment).

L'ensemble est soutenu par des ICC et particulièrement les plateformes qui ont de plus en plus pour rôle de faire appliquer les règles dans un environnement où l'on constate une profusion de productions sociales, culturelles et artistiques. La machine a notamment pour fonction, chez les *gateowners*, de mettre au travail les utilisateurs, par la consommation de contenu, mais aussi par la sélection, la validation de la conformité aux règles de la plateforme, la prescription, l'éditorialisation, la notation, qui constituent autant de valorisations symboliques. Les *gateowners* doivent surtout, pour satisfaire un modèle économique reposant sur une production en permanence renouvelée, inciter à chaque instant à la conception de nouvelles productions sociales, culturelles et artistiques. Ces injonctions produisent un imaginaire d'une réalisation personnelle dans la créativité et la possibilité donnée à chacun de s'exprimer, voire en faisant miroiter à tous le succès, malgré son caractère profondément aléatoire. Pour justifier cette vision, les plateformes développent un discours teinté d'utopie machiniste, dans lequel les algorithmes sont objectifs, parce que l'informatique produit un régime de vérité propre. S'ils ne se présentent pas en éditeurs, c'est parce qu'ils veulent être une plateforme d'intermédiation technique entre les concepteurs d'UGC, les consommateurs (qui travaillent aussi) et les publicitaires (qui sont leurs seuls clients).

En plus de la description des imaginaires associés aux acteurs et aux objets, et la tentative de montrer comment ces imaginaires ont évolué et ont fait l'objet de retournements stratégiques de la part des ICC notamment, un apport notable de notre thèse est probablement l'idée des *gateowners*. La figure du *gatekeeper*, quand bien même elle a une dimension radicale, de par son nom, mais aussi le fait qu'elle ne décrit qu'une fonction de l'éditeur, a le mérite de couvrir l'ensemble d'une critique, notamment développée dans les mouvements du Libre, les milieux *hackers* et pirates. Cette figure ne décrit cependant pas correctement un certain nombre d'acteurs, notamment les plateformes. La fonction du *gateowner* n'est pas non plus une description fidèle ou détaillée de ces nouveaux acteurs, mais permet d'en dégager une forme de cohérence. Celle-ci se décline à travers les outils, les designs d'interface (ou UX) et dans les imaginaires qu'elle a su capter, venant d'autres acteurs d'Internet, notamment les *hackers*, les pirates ou les militants du Libre. Les *gateowners* arrivent donc d'autant plus facilement à se réapproprier les imaginaires des acteurs opposés aux *gatekeepers* — ou à se retrouver à faire du *lobbying* à leurs côtés. Nous avons écrit que le *gateowner* n'était pas à hiérarchiser en termes moraux ou critiques, par rapport au *gatekeeper*. Ils incarnent deux déclinaisons d'une même logique extractiviste dans des environnements aux imaginaires et aux fonctionnements différents. Ils se nourrissent, se complètent, se confortent mutuellement dans leurs rôles. On peut le voir dans les accords entre les plateformes et les ayants droit sur les montants versés pour chaque lecture sur une plateforme, le développement de robots toujours plus perfectionnés pour empêcher les œuvres dérivées et composites, qu'elles soient légales ou non. Les figures du *gateowner* et du *gatekeeper* sont certes concurrentes, mais surtout alliées

objectives qui visent des buts similaires sur des objets ou dans des environnements légèrement différents. On voit aussi des *gatekeepers* se comporter en *gateowners* à quelques occasions et inversement. L'énergie déployée à réduire le risque n'est pas non plus une prérogative du *gateowner* qui serait étrangère au *gatekeeper*. Nous avons donné des exemples d'industries culturelles historiques se comportant en *gateowners*. Nous constatons aussi que les *gateowners* prennent parfois part à des choix éditoriaux, notamment pour réaliser des productions exclusives.

Enfin, les communs culturels tels qu'ils ont été définis nous ont permis de montrer la dimension extractiviste des ICC et d'analyser les mouvements en cours pour un accaparement de l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques. Il nous semble que ces productions sont au centre de l'extension du capitalisme qui a su organiser la subsomption du travail, de la nature, de son *dehors* avec les colonies, et s'oriente, en plus de toutes les autres facettes qui restent vraies, vers l'exploitation de nos productions intellectuelles. La réification et l'extraction de l'ensemble de nouvelles facettes de la vie sociale et culturelle, condition de sa perpétuation, se sont trouvées renforcées par l'arrivée d'outils numériques et d'Internet, permettant l'avènement des cerveaux connectés en réseau, c'est-à-dire à l'ouverture considérable de potentiels d'expression et de conception par les personnes, seules ou en commun. Ces outils numériques font l'objet d'une lutte pour ne pas perdre le pouvoir face à la machine.

Si le Libre permet de garder le contrôle du code, dans un environnement où celui-ci fait de plus en plus loi, la critique par les défenseurs du Libre de la propriété intellectuelle s'est concentrée sur un mode d'extraction plutôt que sur le principe sous-jacent, qui a alors trouvé d'autres déclinaisons. Les communs culturels, se distinguent ainsi du libre accès et de l'approche pirate, qui sont deux autres conceptions critiques du capitalisme que nous avons mobilisées, dans le domaine de nos productions sociales, culturelles et artistiques, notamment dans l'environnement numérique. Par rapport à l'approche pirate la contestation des légitimités des ICC à s'accaparer nos productions reste la même, mais la stratégie diffère. À une négation des droits consécutive à une négation de la légitimité, les communs culturels opposent une contestation, sur le terrain de la circulation des biens symboliques, de la centralité des ICC, au nom de la diversité culturelle, des droits culturels. Le commun est alors oppositionnel, au sens entendu par P. Nicolas-Le Strat, c'est-à-dire qu'il produit des institutions en même temps qu'il conteste celles en présence. Ce double mouvement d'institution et de contestation de l'institué, également au cœur de la définition du commun par P. Dardot et C. Laval, est central au commun. Cette remise en cause relève autant d'institutions nouvelles créées que des imaginaires qui permettent de les faire advenir. Cette attention pour la production d'institutions est la différence notable entre le Libre — quand il ne dépasse pas les seules licences — et le commun.

Chantiers

Les communs culturels contestent les imaginaires et les pratiques à la fois des *gate-owners* et des *gatekeepers*. Ils inventent collectivement, à partir des intentions et des imaginaires, de nouvelles façons de faire circuler et de valoriser les biens symboliques. Il faut toutefois noter que leur importance reste modeste. Les initiatives citées (et les autres) semblent ainsi avoir une dimension réduite à une communauté, voire à un territoire géographique. Cet aspect géographique aura été écarté de ce travail dès ses origines, puisque les biens symboliques sous licences libres sur Internet ne devaient pas nécessairement être pensés en termes de territorialité. En déplaçant notre attention vers les structures visant à se réapproprier la valorisation, la question de la territorialité ne nous a pas pour autant semblé plus évidente ou nécessaire : les exemples mobilisés s'inscrivaient ainsi dans des espaces territoriaux très divers (l'Allemagne voire l'Europe pour *Resonate*, le monde entier pour *Pepper&Carrot* avec l'ensemble des traductions, et des territoires, que l'on pourrait qualifier de bassins de vie, pour les AMACCA). Ce tropisme est probablement dû aux proximités initiales de l'auteur de ce travail avec des imaginaires d'Internet comme un espace distinct et autonome, dont ce travail aura permis la remise en question. La dimension territoriale est donc une piste qui mériterait des développements plus étendus, notamment dans le cadre d'une étude dédiée aux fonctionnements de ces communs culturels. Dans quelle mesure les communautés des communs culturels peuvent-elles s'étendre sur plusieurs espaces géographiques et linguistiques distincts ? Cette extension géographique peut-elle fragiliser le commun, comme ce qu'avait pu constater E. Ostrom dans les communs fonciers, qu'on retrouve dans le premier des principes de conception ? Existe-t-il une taille limite et qu'est-ce qui permet de la définir (distance, nombre de membres participants, etc.) ? Cette dimension territoriale pourrait aussi intéresser les chercheurs pour les aspects légaux et institutionnels, puisque ce qui est légal, ou facilité dans un État pourra ne pas l'être chez son voisin. La perspective globale et politique nous a éloigné de ces questions liées de la territorialité des projets.

La thématique des communs culturels n'est pas épuisée par ce travail. L'attention portée aux biens symboliques reproductibles permet de préciser un axe de travail. Certaines des conclusions provisoires auxquelles nous sommes arrivées sont transposables à d'autres aspects de ce qui aura été nommé ailleurs communs culturels voire à un ensemble plus large comme les communs de la connaissance. Ainsi pourrait-on par exemple se demander si les institutions, pour la plupart publiques, de conservation et de diffusion (galeries, bibliothèques, archives et musées) ne gagneraient pas, elles aussi, à interroger le rapport au capitalisme extractiviste et à questionner la façon dont les *gateowners* accaparent la valorisation symbolique et pécuniaire de éléments patrimoniaux qui participent à fonder

nos représentations culturelles. Ici, des partenariats sont peut-être à imaginer entre public et commun. Certaines plateformes publiques s'orientent dans cette direction, par exemple quand *Europeana*[†] permet modestement aux utilisateurs d'éditorialiser les contenus en de produire des « galeries » à partir d'archives publiques des différents états européens.

L'étude des organisations elles-mêmes mériterait aussi d'être développée. La question des pouvoirs dans les communs est trop souvent écartée. Une écologie des pouvoirs, au sein des organisations, comme entre elles, dans un contexte de contrôle croissant que nous avons déjà noté, constituerait une façon intéressante de prolonger notre travail. Parce que nous avons choisi de garder des communs présentés comme des exemples, non pas d'en faire une analyse sociologique détaillée, notre recherche ne permet pas de présenter une écologie interne des pouvoirs. Il nous semble cependant que la question du pouvoir et de sa répartition est trop souvent ignorée dans les analyses des communs, qui se concentre trop souvent sur le rapport aux rapports de pouvoirs exogènes au collectif, supposé homogène.

Des liens sont probablement aussi à développer entre les approches de l'art en commun et des communs culturels. De façon plus générale, l'approche par les droits culturels déclinée dans notre travail peut nourrir l'ensemble des communs, dans la mesure où l'on concède — ce qui n'était pas le cas dans le cadre de ce travail — que tout commun est au moins en partie un commun culturel. Mais cette thèse peut aussi dialoguer avec d'autres approches des plateformes, de l'extractivisme et de la façon dont le capitalisme exploite l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et artistiques, en transformant les institutions et les imaginaires.

Enfin, cette recherche vient interroger la question épistémologique de la méthode pour appréhender un sujet complexe, qui s'incarne sous autant de formes qu'il y a d'exemples retenus. La perspective que semblent ouvrir les écologies n'a pas été développée à son plein potentiel. La méthode s'enrichira et évoluera avec des travaux ultérieurs, mais constitue une approche potentiellement fertile pour penser notre rapport aux sciences humaines et aux SIC en particulier, qui doit nécessairement s'interroger sur la pertinence d'un cadre méthodologique moderne qui tend à penser en composantes distinctes les sujets complexes pour lesquels de telles distinctions deviennent difficile ou artificielles. Les écologies, par leur pluralité, les agencements souples qu'elles semblent permettre de faire, le déplacement de l'attention vers les relations et les processus qu'elles rendent possibles représentent une perspective riche, que nous espérons pouvoir développer à l'avenir.

Bibliographie

Ouvrages

- AIGRAIN, Philippe, *Cause commune : l'information entre bien commun et propriété*, Transversales, Paris : Fayard, 2005.
- AIGRAIN, Philippe, *Sharing : culture and the economy in the Internet age*, Amsterdam : Amsterdam University Press, 2012.
- ALIX, Nicole, BANCEL, Jean-Louis, CORIAT, Benjamin et SULTAN, Frédéric, (dir.), *Vers une république des biens communs ?*, Paris : Les liens qui libèrent, 2018.
- ANDERSON, Chris, *Free ! Comment marche l'économie du gratuit*, trad. par Michel LE SÉAC'H, Paris : Flammarion, 2016.
- ANDERSON, Chris, *La longue traîne : quand vendre moins, c'est vendre plus*, trad. par Michel LE SÉAC'H et Brigitte VADÉ, Champs, Paris : Flammarion, 2012.
- ANDONOVA, Yanita, KOGAN, Anne-France et WILHELM, Carsten, (dir.), *Injonction de créativité et création sous contrainte : parallèles entre secteur culturel et monde du travail à l'épreuve du numérique. Actes du colloque*, Montréal, Canada : Université Concordia, 12 au 16 mai 2014.
- ARIÈS, Paul, *Gratuité vs capitalisme : des propositions concrètes pour une nouvelle économie du bonheur*, Paris : Larousse, 2018.
- ARTAUD, Antonin, *Le théâtre et son double ; le théâtre de Séraphin*, Folio, Paris : Gallimard, 1985.
- ASSOCIATION POUR L'ÉCOLOGIE DU LIVRE, (dir.), *Le livre est-il écologique ? matières, artisans, fictions*, Petite bibliothèque d'écologie populaire 4, Marseille : Wildproject, 2020.
- AYROLES, Alain, COSSET, Sébastien, RENGÉRVÉ, Emmanuel de, GREINER, Virginie et PEDROSA, Cyril, *Le contrat commenté*, Paris : Syndicat National des Auteurs et des Compositeurs, 2011.
- AZAÏS, Christian, CORSANI, Antonella et DIEUAIDE, Patrick, (dir.), *Vers un capitalisme cognitif : entre mutations du travail et territoires*, Logiques sociales, Paris : L'Harmattan, 2001.
- BARBÉRIS, Isabelle et POIRSON, Martial, *Économie du spectacle vivant*, Que sais-je ?, Presses universitaires de France, 2013.
- BAUMOL, William J et BOWEN, William G, *Performing arts : the economic dilemma*, Cambridge : MIT Press, 1966.
- BAUWENS, Michel et KOSTAKIS, Vasilis, *Manifeste pour une véritable économie collaborative : vers une société des communs*, trad. par Olivier PETITJEAN, Paris : Charles Léopold Mayer, 2017.
- BAUWENS, Michel et LIEVENS, Jean, *Sauver le monde : vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer*, Paris : Les Liens Qui Libèrent, 2015.

-
- BECKER, Howard Saul, *Les mondes de l'art*, trad. par Jeanne BOUNIORT, Paris : Flammarion, 1988.
- BECKETT, Samuel, *Fin de partie*, Paris : Éditions de Minuit, 2001.
- BEDNIK, Anna, *Extractivisme : exploitation industrielle de la nature : logiques, conséquences, résistances*, Neuvy-en-Champagne : Le Passager clandestin, 2016.
- BENGHOZI, Pierre-Jean, PARIS, Thomas et AMAR, Laure, (dir.), *Howard Becker et les mondes de l'art*, Humanités et sciences sociales, Palaiseau : École polytechnique, 2013.
- BENHAMOU, Françoise, *L'économie de la culture*, 8^e éd., Repères 192, Paris : la Découverte, 2017.
- BENKLER, Yochai, *The wealth of networks : how social production transforms markets and freedom*, New Haven : Yale University Press, 2006.
- BENSAÏD, Daniel, *Les dépossédés : Karl Marx, les voleurs de bois et le droit des pauvres*, Paris : La Fabrique, 2007.
- BERRY, David M et MOSS, Giles, *Libre culture : meditations on free culture*, Winnipeg : Pygmalion Books, 2008.
- BOLLIER, David, *La renaissance des communs pour une société de coopération et de partage*, trad. par Olivier PETITJEAN, Paris : Charles Léopold Mayer, 2013.
- BOLTANSKI, Luc et CHIAPPELLO, Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, TEL 380, Paris : Gallimard, 2011.
- BOMSEL, Olivier, *Gratuit : du déploiement de l'économie numérique*, Folio Actuel 128, Paris : Gallimard, 2007.
- BOMSEL, Olivier, *Protocoles éditoriaux : qu'est-ce que publier ?*, Paris : Armand Colin, 2013.
- BOUQUILLION, Philippe, *Creative economy, creative industries : des notions à traduire*, Saint-Denis : Presses universitaires de Vincennes, 2012.
- BOUQUILLION, Philippe et COMBÈS, Yolande, (dir.), *Diversité et industries culturelles*, Questions contemporaines, Paris : L'Harmattan, 2011.
- BOUQUILLION, Philippe et COMBÈS, Yolande, (dir.), *Les industries de la culture et de la communication en mutation*, Questions contemporaines, Paris : L'Harmattan, 2007.
- BOUQUILLION, Philippe et MATTHEWS, Jacob Thomas, *Le web collaboratif : mutations des industries de la culture et de la communication*, La communication en plus, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 2010.
- BOUQUILLION, Philippe, MIÈGE, Bernard et MÈGLIN, Pierre, *L'industrialisation des biens symboliques : les industries créatives en regard des industries culturelles*, Saint-Martin-d'Hères : Presses universitaires de Grenoble, 2013.
- BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Documents sur l'art, Dijon : Presses du réel, 1998.
- BOURSEILLER, Christophe et PENOT-LACASSAGNE, Olivier, (dir.), *Contre-cultures !*, Paris : CNRS éditions, 2013.

-
- BROCA, Sébastien, *Utopie du logiciel libre : du bricolage informatique à la réinvention sociale*, Neuvy-en-Champagne : Le Passager clandestin, 2013.
- CAILLÉ, Alain, *Critique de la raison utilitaire. Manifeste du MAUSS*, La Découverte, 2003.
- CALDERAN, Lisette, LAURENT, Pascale, LOWINGER, Hélène, MILLET, Jacques et (FRANCE), Institut national de recherche en informatique et en automatique, (dir.), *Publier, éditer, éditorialiser : nouveaux enjeux de la production numérique*, 1^{re} éd., Information & stratégie, Louvain-La-Neuve : De Boeck Supérieur ; ADBS, 2016.
- CAPRA, Fritjof et MATTEI, Ugo, *The ecology of law : toward a legal system in tune with nature and community*, Oakland : Berrett-Koehler, 2015.
- CARDON, Dominique, *A quoi rêvent les algorithmes : nos vies à l'heure des big data*, La République des idées, Paris : Seuil, 2015.
- CARDON, Dominique, *La démocratie Internet : promesses et limites*, Paris : Seuil, 2010.
- CARDON, Dominique et CASILLI, Antonio, *Qu'est-ce que le digital labor ?*, Bry-sur-Marne : INA, 2015.
- CASILLI, Antonio, *En attendant les robots : enquête sur le travail du clic*, La Couleur des idées, Paris : Seuil, 2019.
- CASTORIADIS, Cornelius, *L'institution imaginaire de la société*, Points Essais 383, Paris : Seuil, 2006.
- CAVES, Richard E., *Creative industries : contracts between art and commerce*, 1^{re} éd., Cambridge : Harvard University Press, 2002.
- CERTEAU, Michel de, *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Paris : Gallimard, 1990.
- CHANTEPIE, Philippe et DIBERDER, Alain Le, *Révolution numérique et industries culturelles*, Repères, Paris : La Découverte, 2010.
- CHIAPELLO, Ève, *Artistes versus managers : le management culturel face à la critique artiste*, Leçons de choses, Paris : Métailié, 1998.
- CHOMSKY, Noam et HERMAN, Edward, *La fabrication du consentement : De la propagande médiatique en démocratie*, trad. par Dominique ARIAS, 2008.
- CITTON, Yves, *Altermodernités des Lumières*, Couleur des idées, Paris : Seuil, 2022.
- CITTON, Yves, *Contre-courants politiques*, Raison de plus, Paris : Fayard, 2018.
- CITTON, Yves, (dir.), *L'économie de l'attention : nouvel horizon du capitalisme ?*, Paris : La Découverte, 2014.
- CITTON, Yves, *Médiarchie*, La Couleur des idées, Paris : Seuil, 2017.
- CLÉMENT-FONTAINE, Mélanie, *L'oeuvre libre*, Création information communication, Bruxelles : Larcier, 2014.
- COLIN, Nicolas et VERDIER, Henri, *L'âge de la multitude : entreprendre et gouverner après la révolution numérique*, 2e éd., Paris : Armand Colin, 2015.

-
- CORIAT, Benjamin, (dir.), *Le retour des communs : la crise de l'idéologie propriétaire*, Paris : Les Liens qui libèrent, 2015.
- CORNU, Marie, ORSI, Fabienne et ROCHFELD, Judith, (dir.), *Dictionnaire des biens communs*, 2^e éd., Dictionnaires Quadrige, Paris : Presses universitaires de France, 2021.
- CURTIN, Michael et SANSON, Kevin, (dir.), *Precarious creativity : global media, local labor*, Oakland, California : University of California Press, 2016.
- DAGNAUD, Monique, *Le modèle californien : comment l'esprit collaboratif change le monde*, Paris : Odile Jacob, 2016.
- DARDOT, Pierre et LAVAL, Christian, *Commun : essai sur la révolution au XXI^e siècle*, Hors collection Sciences Humaines, Paris : La Découverte, 2014.
- DE ANGELIS, M., *Omnia sunt communia : on the commons and the transformation to postcapitalism*, In common, London : Zed Books, 2017.
- DELGADO, Richard et STEFANCIC, Jean, *Critical race theory : an introduction*, 3^e éd., New York : New York University Press, 2017.
- DIEDERICHSEN, Diedrich et FRANKE, Anselm, (dir.), *The Whole Earth : California and the disappearance of the outside*, Berlin : Sternberg Press ; Haus der Kulturen der Welt, 2013.
- DIJCK, José van, *The culture of connectivity : a critical history of social media*, Oxford : Oxford University Press, 2013.
- DUBUS, Thierry et LAULHÈRE, Catherine, *La fabrication, Les clés des techniques du livre*, Éditions du Cercle de la Librairie, 2012.
- DUJARIER, Marie-Anne, *Le travail du consommateur : de MacDo à eBay : comment nous coproduisons ce que nous achetons*, Paris : La Découverte, 2014.
- DULONG DE ROSNAY, Mélanie et LE CROSNIER, Hervé, (dir.), *Propriété intellectuelle : géopolitique et mondialisation*, Les essentiels d'Hermès, Paris : CNRS, 2013.
- DULONG DE ROSNAY, Mélanie et TREGUER, Félix, (dir.), *Telecommunications reclaimed : a hands-on guide to networking communities*, The Internet Society, 2019.
- DURAND, Cédric, *Techno-féodalisme : critique de l'économie numérique*, Zones, La Découverte, 2020.
- DUSSEL, Enrique D., *1492, l'occultation de l'autre*, trad. par Christian RUDEL, Paris : Les éditions ouvrières, 1992.
- FAVERO, Irene, BETTARINI, Lapo, BODT, Roland De, DEGRIJSE, Morgane, REYMAEKER, Baptiste De, VILLE, Sabine De, HEMPTINNE, Pierre, HIESSLER, Hélène, CORRE, Maryline Le, MINH, Béatrice, PARLAKU, Nimetulla et VANDERDONCKT, Julie, *Neuf essentiels pour penser la culture en commun(s)*, Neuf essentiels, Bruxelles : Culture & démocratie, 2017.
- FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, La République des idées, Paris : Seuil, 2010.

-
- FLICHY, Patrice, *Les nouvelles frontières du travail à l'ère numérique*, Les Livres du nouveau monde, Paris : Seuil, 2017.
- FLICHY, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, Sciences et société, Paris : La Découverte, 2001.
- FLORIDA, Richard, *The rise of the creative class : revisited*, New York : Basic Books, 2012.
- FOUCAULT, Michel, *Naissance de la biopolitique : cours au Collège de France (1978-1979)*, Hautes études, Paris : EHESS ; Gallimard ; Seuil, 2004.
- GAUTIER, Arthur et COLIN, Bruno, *Pour une autre économie de l'art et de la culture*, Sociologie économique, Toulouse : ERES, 2010.
- GILL, Rosalind, *Technobohemians or the new cybertariat ? : new media work on Amsterdam a decade after the web*, Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2007.
- GIRAUD, Eric et COMETTI, Jean-Pierre, *Black Mountain College : art, démocratie, utopie*, Arts contemporains, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2014.
- GOMEZ-MEJIA, Gustavo, *Les fabriques de soi ? identité et industrie sur le web*, Paris : MKF Editions, 2016.
- GOUGES, Olympe de, *Les droits de la femme. À la Reine*, 1791.
- GRAEBER, David, *Bureaucratie*, trad. par Françoise CHEMLA et Paul CHEMLA, Arles : Actes Sud, 2015.
- GREFFE, Xavier, *La gestion des entreprises créatives*, Les industries créatives 3, Organisation mondiale pour la propriété intellectuelle, 2006.
- GUATTARI, Félix, *Chaosmose*, L'Espace critique, Paris : Galilée, 1992.
- GUATTARI, Félix, *Les trois écologies*, L'Espace critique, Paris : Galilée, 2008.
- GUATTARI, Félix, *Qu'est-ce que l'écophilosophie ?*, éd. par Stéphane NADAUD, Fécamp : Lignes, 2018.
- HARAWAY, Donna, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions, féminismes*, éd. par Laurence ALLARD, Delphine GARDEY et Nathalie MAGNAN, Essais, Paris : Exils, 2007.
- HARDT, Michael et NEGRI, Antonio, *Commonwealth*, trad. par Elsa BOYER, Paris : Gallimard, 2013.
- HARDT, Michael et NEGRI, Antonio, *Empire*, trad. par Denis-Armand CANAL, 10/18, Paris : Exils, 2004.
- HARDT, Michael et NEGRI, Antonio, *Multitude : guerre et démocratie à l'âge de l'empire*, trad. par Nicolas GUILHOT, Paris : La Découverte, 2004.
- HARNEY, Stefano et MOTEN, Fred, *The undercommons : fugitive planning & black study*, Wivenhoe New York Port Watson : Minor Compositions, 2013.
- HAWTHORNE, Susan, *Bibliodiversité : manifeste pour une édition indépendante*, trad. par Agnès EL KAÏM, Paris ; Lausanne : Éditions Charles Léopold Mayer ; Éditions d'en bas, 2016.

-
- HEIN, Fabien, *Do it yourself : autodétermination et culture punk*, Congé-sur-Orne : Le Passager clandestin, 2012.
- HENRY, Philippe, *Un nouveau référentiel pour la culture ? pour une économie coopérative de la diversité culturelle*, Collection la Culture en questions, Toulouse : L'Attribut, 2014.
- HESS, Charlotte et OSTROM, Elinor, *Understanding knowledge as a commons : from theory to practice*, 1^{re} éd., Cambridge : MIT Press, 2011.
- HIMANEN, Pekka, *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, trad. par Claude LEBLANC, Paris : Exils, 2001.
- HORKHEIMER, Max et ADORNO, Theodor W., *La dialectique de la raison : fragments philosophiques*, trad. par Eliane KAUFHOLZ, Paris : Gallimard, 2013.
- HÖRL, Erich, *General ecology : the new ecological paradigm*, sous la dir. d'Erich HÖRL, avec la coll. de James BURTON, Theory, London : Bloomsbury Academic, 2017.
- HUET, Armel, ION, Jacques, LEFEBVRE, Alain, MIÈGE, Bernard et PERON, René, *Capitalisme et industries culturelles*, Actualités recherches : Sociologie, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 1978.
- ILLICH, Ivan, *La convivialité*, Points 65, Paris : Seuil, 2014.
- INTERNATIONALE SITUATIONNISTE, *Bulletin central édité par les sections de l'Internationale situationniste*, avec la coll. de Guy DEBORD, Mohamed DAHOU, Giuseppe PINOT-GALLIZIO et Maurice WYCKAERT, Paris : Internationale Situationniste, 1958.
- IPPOLITA, *J'aime pas Facebook*, trad. par ISABELLE FELICI, Paris : Payot, 2012.
- IPPOLITA, *Le côté obscur de Google*, trad. par Maxime ROVERE, Paris : Payot, 2011.
- JAMESON, Fredric, *Le postmodernisme ou La logique culturelle du capitalisme tardif*, D'art en question, Paris : Beaux-arts de Paris, 2011.
- JEANSON, Francis et KNEUBÜHLER, Michel, *Non-public & droits culturels : éléments pour une (re)lecture de la "Déclaration de Villeurbanne", 25 mai 1968*, Haute mémoire, Genouilleux : la Passe du vent, 2018.
- JENKINS, Henry, *Convergence culture : where old and new media collide*, New York : New York University Press, 2006.
- JOURDAIN, Édouard, *Les communs*, Que sais-je ? 4201, Paris : Presses universitaires de France, 2021.
- KAPCZYNSKI, Amy et KRIKORIAN, Gaëlle, (dir.), *Access to knowledge in the age of intellectual property*, New York : Zone Books, 2010.
- KLEINER, Dmytri, *The telekommunist manifesto*, Network notebooks 3, Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2010.
- KOGAN, Anne-France et ANDONOVA, Yanita, *De l'injonction à la créativité à sa mise en oeuvre : quel parallèle entre monde de l'art et monde productif ?*, 2016.
- KROEBER, A. L et KLUCKHOHN, Clyde, *Culture ; a critical review of concepts and definitions*, Cambridge : Peabody Museum Press, 1952.

-
- LAHIRE, Bernard, *La culture des individus*, Sciences humaines et sociales 230, Paris : La Découverte, 2006.
- LANASPEZE, Baptiste et SCHAFFNER, Marin, (dir.), *Les pensées de l'écologie : un manuel de poche*, Petite bibliothèque d'écologie populaire 13, Marseille : Wildproject, 2021.
- LATOURE, Bruno, *Aramis, ou, L'amour des techniques*, Textes à l'appui, Paris : La Découverte, 1992.
- LATOURE, Bruno, *Où atterrir ?*, Paris : La Découverte, 2017.
- LAVAL, Christian, SAUVÊTRE, Pierre et TAYLAN, Ferhat, (dir.), *L'alternative du commun*, Colloque de Cerisy, Paris : Hermann, 2019.
- LAZZARATO, Maurizio, *Puissances de l'invention : la psychologie économique de Gabriel Tarde contre l'économie politique*, Paris : les Empêcheurs de penser en rond, 2002.
- LE COADIC, Yves-François, *La science de l'information*, 3^e éd., Que sais-je ? 2873, Paris : Presses universitaires de France, 2004.
- LESSIG, Lawrence, *Free culture : how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, New York : Penguin Press, 2004.
- LESSIG, Lawrence, *The future of ideas : the fate of the commons in a connected world*, 1^{re} éd., New York, NY : Vintage Books, 2002.
- LEVY, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Sciences et société, Paris : La Découverte, 1995.
- LÉVY, Pierre, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Hors collection, Paris : Odile Jacob, 1997.
- LÉVY, Pierre, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Poche 27, Paris : La Découverte, 1997.
- LEVY, Steven, *L'éthique des hackers*, trad. par Gilles TORDJMAN, Paris : Globe, 2013.
- LIJSTER, Thijs et GIELEN, Pascal, *The Rise of the Common City*, sous la dir. de Louis VOLONT, Bruxelles : Academic & Scientific Publishers, 2022.
- LIPOVETSKY, Gilles et SERROY, Jean, *L'esthétisation du monde : vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris : Gallimard, 2013.
- LITTRÉ, Émile, *Dictionnaire de la langue française*, t. 1, Paris : Hachette, 1873–1874.
- LITTRÉ, Émile, *Dictionnaire de la langue française*, t. 2, Paris : Hachette, 1873–1874.
- LITTRÉ, Émile, *Dictionnaire de la langue française*, t. 3, Paris : Hachette, 1873–1874.
- LITTRÉ, Émile, *Dictionnaire de la langue française*, t. 4, Paris : Hachette, 1873–1874.
- LOVELUCK, Benjamin, *Réseaux, libertés et contrôle : une généalogie politique d'internet*, Paris : Armand Colin, 2015.
- LOVINK, Geert et ROSSITER, Ned, (dir.), *MyCreativity reader : a critique of creative industries*, Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2007.
- MAIGRET, Nicolas et ROSZKOWSKA, Maria, *The pirate book*, Ljubljana ; Clichy : Aksioma - Institute for Contemporary Art ; Pavillon Vendôme Art Center, 2015.
- MARX, Karl, *Le capital*, réd. par Maximilien RUBEL, trad. par Michel JACOB, Joseph ROY, Maximilien RUBEL et Suzanne VOUTE., Folio Essais, Paris : Gallimard, 2013.

-
- MATTHEWS, Jacob Thomas, ROUZÉ, Vincent et VACHET, Jérémy, *La culture par les foules ? le crowdfunding et le crowdsourcing en question*, Les essais numériques, Paris : MKF Editions, 2014.
- MAUSS, Marcel, *Essai sur le don*, 2^e éd., Paris : Presses universitaires de France, 2012.
- MAXWELL, Richard, *Culture Works : The Political Economy of Culture*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001.
- MCLUHAN, Marshall, *Understanding Media : The Extention of Man*, 2^e éd., London : Routledge, 2001.
- MEDINA, Eden, *Cybernetic revolutionaries : technology and politics in Allende's Chile*, Cambridge : MIT Press, 2011.
- MENGER, Pierre-Michel, *Portrait de l'artiste en travailleur : métamorphoses du capitalisme*, La République des idées, Paris : Seuil, 2002.
- MIÈGE, Bernard, *Les industries culturelles et créatives face à l'ordre de l'information et de la communication*, 2^e éd., La communication en plus, Fontaine : Presses universitaires de Grenoble, 2017.
- MOLLONA, Massimiliano, *Art-commons : anthropology beyond capitalism*, First edition, London : Zed Books, 2021.
- MOROZOV, Evgeny, *Le mirage numérique : pour une politique des big data*, trad. par Pascale HAAS et Nicolas VIEILLESCHAZES, Paris : Les Prairies ordinaires, 2015.
- MOROZOV, Evgeny, *Pour tout résoudre, cliquez ici : l'aberration du solutionnisme technologique*, trad. par Marie-Caroline BRAUD, Innovation, Limoges : Fyp, 2014.
- MOULIER BOUTANG, Yann, *L'abeille et l'économiste*, Paris : Carnets Nord, 2010.
- MOULIER-BOUTANG, Yann, *Le capitalisme cognitif : la nouvelle grande transformation*, 1^{re} éd., Multitudes/idées, Paris : Amsterdam, 2007.
- MOULIN, Raymonde, *L'artiste, l'institution et le marché*, avec la coll. de Pascaline COSTA, Paris : Flammarion, 2009.
- MUMFORD, Lewis, *Technique autoritaire et technique démocratique*, trad. par Annie GOUILLEUX, Saint-Michel-de-Vax : La Lenteur, 2021.
- NAESS, Arne, *Ecologie, communautaire et style de vie*, trad. par Hicham-Stéphane AFEISSA et Charles RUELLE, Dehors, 2013.
- NÈGRE, Pascal et DICALÉ, Bertrand, *Sans contrefaçon*, Paris : Fayard, 2010.
- NEGRI, Antonio, *Art et multitude : neuf lettres sur l'art*, 1001 nuits, Paris : Fayard, 2005.
- NICOLAS-LE STRAT, Pascal, *Le travail du commun*, Saint Germain sur Ille : Editions du commun, 2016.
- NICOLAS-LE STRAT, Pascal, *Une sociologie du travail artistique : artistes et créativité diffuse*, Logiques sociales, Paris : L'Harmattan, 1998.
- NITOT, Tristan, *Surveillance : les libertés au défi du numérique : comprendre et agir*, Blogcollection, Caen : C&F Éditions, 2016.
- ORWELL, George, *1984*, trad. par Josée KAMOUN, Folio 822, Paris : Gallimard, 2020.

-
- OSTROM, Elinor, *Gouvernance des biens communs : pour une nouvelle approche des ressources naturelles*, Bruxelles : De Boeck Supérieur, 2010.
- OSTROM, Elinor, *Understanding institutional diversity*, Princeton paperbacks, Princeton : Princeton University Press, 2005.
- PALMER, Amanda, *The Art of Asking : How I Learned to Stop Worrying and Let People Help*, 2^e éd., New York : Grand Central, 2015.
- PALUSINSKI, Cécile, *Le crowdfunding*, Que sais-je ?, Presses universitaires de France, 2018.
- PASQUINELLI, Matteo, *Animal spirits : a bestiary of the commons*, Studies in network cultures, Rotterdam : NAI, 2008.
- PÉLISSIER, Maud, *Les communs culturels dans l'écosystème numérique*, t. 8, Systèmes d'information, web et société, ISTE, 2021.
- PÉLISSIER, Maud et PÉLISSIER, Nicolas, (dir.), *Métamorphoses numériques : art, culture et communication*, Communication et civilisation, Paris : L'Harmattan, 2017.
- PEUGEOT, Valérie, (dir.), *Libres savoirs : les biens communs de la connaissance : produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXI^e siècle*, Caen : C&F Éditions, 2011.
- PICON, Antoine, *Smart cities : théorie et critique d'un idéal auto-réalisateur*, Paris : B2, 2015.
- POLANYI, Karl, *La Grande Transformation. Aux origines politiques et économiques de notre temps*, trad. par Maurice ANGENO et Catherine MALAMOU, Paris : Gallimard, 2009.
- POSLAD, Stefan, *Ubiquitous computing : smart devices, environments and interactions*, Chichester : Wiley, 2009.
- PROUDHON, Pierre-Joseph, *Qu'est-ce que la propriété ?*, Classiques de la philosophie, Paris : Librairie générale française, 2009.
- RECKWITZ, Andreas, *Die Erfindung der Kreativität : zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, 3^e éd., Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1995, Berlin : Suhrkamp, 2013.
- RHEINGOLD, Howard, *The virtual community : homesteading on the electronic frontier*, Reading : Addison-Wesley, 1993.
- RIFKIN, Jeremy, *La nouvelle société du coût marginal zéro. L'internet des objets, l'émergence des communaux collaboratifs et l'éclipse du capitalisme*, trad. par Françoise CHEMLA et Paul CHEMLA, Arles : Babel, 2016.
- ROSZAK, Theodore, *Vers une contre-culture : réflexions sur la société technocratique et l'opposition de la jeunesse*, Paris : Stock, 1970.
- ROUQUETTE, Michel-Louis, *La créativité*, Paris : Presses universitaires de France, 2007.
- SADIN, Eric, *La silicolonisation du monde : l'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Pour en finir avec, Paris : L'Échappée, 2016.
- SAGOT-DUVAUROUX, Jean-Louis, *Pour la gratuité*, Paris : Editions de l'éclat, 2016.

-
- SCHÄFER, Mirko Tobias, *Bastard culture ! how user participation transforms cultural production*, MediaMatters, Amsterdam : Amsterdam University Press, 2011.
- SCHIFFRIN, André, *L'argent et les mots*, trad. par Éric HAZAN, Paris : La Fabrique, 2010.
- SCHIFFRIN, André, *L'édition sans éditeurs*, trad. par Michel LUXEMBOURG, Paris : La Fabrique, 2009.
- SCHOLZ, Trebor, *Digital Labor : The Internet as Playground and Factory*, New York : Routledge, 2013.
- SCHOLZ, Trebor, *Le coopérativisme de plateforme : 10 principes contre l'ubérisation et le business de l'économie du partage*, trad. par Philippe VION-DURY, Reboot, Limoges : Fyp, 2017.
- SCHOLZ, Trebor et SCHNEIDER, Nathan, (dir.), *Ours to Hack and to Own : the Rise of Platform Cooperativism, a New Vision for the Future of Work and a Fairer Internet*, New York : OR Books, 2016.
- SERRES, Michel, *Le parasite*, Paris : Grasset, 2014.
- SERRES, Michel, *Petite poucette*, Manifestes, Paris : Le Pommier, 2012.
- SHOLETTE, Gregory, *Dark matter : art and politics in the age of enterprise culture, Marxism and culture*, London : PlutoPress, 2011.
- SHOLETTE, Gregory, *Delirium and resistance : activist art and the crisis of capitalism*, réd. par Kim CHARNLEY, London : Pluto Press, 2017.
- SRNICEK, Nick, *Capitalisme de plateforme : l'hégémonie de l'économie numérique*, trad. par Philippe BLOUIN, 2018.
- STIEGLER, Bernard, *De la misère symbolique*, Champs, Paris : Flammarion, 2012.
- SUROWIECKI, James, *La sagesse des foules*, trad. par Elen RIOT, Paris : JC Lattès, 2008.
- SUROWIECKI, James, *The Wisdom of Crowds : why the many are smarter than the few and how collective wisdom shapes business, economies, societies, and nations*, 1^{re} éd., New York : Doubleday, 2004.
- SWARTZ, Aaron et LESSIG, Lawrence, *Celui qui pourrait changer le monde : Aaron Swartz, écrits*, trad. par Marie-Mathilde BORTOLOTTI et Amarante SZIDON, Paris : Éditions B42, 2017.
- TAPSCOTT, Don, *The digital economy : promise and peril in the age of networked intelligence*, New York : McGraw-Hill, 1996.
- TAPSCOTT, Don et WILLIAMS, Anthony D., *Wikinomics : how mass collaboration changes everything*, New York : Portfolio, 2006.
- TERRANOVA, Tiziana, *Network culture : politics for the information age*, London : Pluto Press, 2004.
- TÖNNIES, Ferdinand, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, trad. par Niall BOND et Sylvie MESURE, Le Lien social, Paris : Presses universitaires de France, 2015.

-
- TSING, Anna Lowenhaupt, *Le champignon de la fin du monde : sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*, trad. par Philippe PIGNARRE, Collection dirigée par Philippe Pignarre, Paris : les Empêcheurs de penser en rond-la Découverte, 2017.
- TURNER, Fred, *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture. Stewart Brand, un homme d'influence*, trad. par Laurent VANNINI, Caen : C&F Éditions, 2013.
- TURNER, Fred, *Le cercle démocratique : le design multimédia, de la Seconde Guerre mondiale aux années psychédéliques*, trad. par Anne LEMOINE, Caen : C&F Éditions, 2016.
- URFALINO, Philippe, *L'invention de la politique culturelle*, Pluriel, Paris : Fayard, 2013.
- VANEIGEM, Raoul, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Folio 28, Paris : Gallimard, 1992.
- WARK, McKenzie, *A hacker manifesto*, Cambridge : Harvard University Press, 2004.
- WARK, McKenzie, *Capital is dead*, London ; New York : Verso, 2019.
- WARK, McKenzie, *Un manifeste hacker*, trad. par COLLECTIF CLUB POST-1984 MARY SHELLEY & CIE HACKER BAND, Paris : Criticalsecret, 2007.
- WERSHLER-HENRY, Darren, *Free as in Speech and Beer : The Internet, Gift Economies and the Intellectual Property Crisis*, London ; New York : Financial Times ; Prentice-Hall, 2002.
- WIENER, Norbert, *Cybernétique et société : l'usage humain des êtres humains*, trad. par Pierre Yves MISTOULON, Points 216, Paris : Seuil, 2014.
- WILLIAMS, Sam, *Free as in freedom : Richard Stallman's crusade for free software*, Sebastopol : O'Reilly, 2002.
- ZHONG MENGUAL, Estelle, *L'art en commun : réinventer les formes du collectif en contexte démocratique*, Oeuvres en sociétés, Dijon : Presses du réel, 2019.

Chapitres d'ouvrages

- ANDREJEVIC, Mark, « Estranged Free Labor », dans : *Digital labor : the Internet as playground and factory*, sous la dir. de Trebor SCHOLZ, New York : Routledge, 2013, p. 149–164.
- BENJAMIN, Walter, « L'auteur comme producteur. Allocution à l'institut pour l'étude du fascisme à paris, le 27 avril 1934 », dans : *Essais sur Brecht*, trad. par Philippe IVERNEL, Hors collection, Paris : La Fabrique Éditions, 2003, p. 122–144.
- BERNAULT, Carine, « « Licences réciproques » et droit d'auteur : l'économie collaborative au service des biens communs ? », dans : *Liber amicorum : mélanges en l'honneur de François Collart Dutilleul*, sous la dir. de François COLLART DUTILLEUL et Pascal ANCEL, Paris : Dalloz, 2017.
- BONENFANT, Maude, MONDOUX, André, MÉNARD, Marc et OUELLET, Maxime, « Big Data, médiation symbolique et gouvernementalité », dans : BROUDOUX, Évelyne et CHARTRON, Ghislaine, *Big Data - Open Data : Quelles valeurs ? Quels enjeux ?*, De Boeck Supérieur, 2015, p. 31.
- CARDON, Dominique, « Surveiller sans punir. La gouvernance de Wikipédia », dans : *Wikipédia, objet scientifique non identifié*, sous la dir. de Lionel BARBE, Louise MERZEAU et Valérie SCHAFFER, Intelligences numériques, Nanterre : Presses universitaires de Paris Nanterre, 2021, p. 15–39.
- CITTON, Yves, dans : *Pour une écologie de l'attention*, La Couleur des idées, Paris : Seuil, 2014.
- « Crowdfunding », dans : WARF, Barney, *The SAGE Encyclopedia of the Internet*, Thousand Oaks : SAGE Publications, 2018.
- DALLAS, Smythe, « On the Audience Commodity and its work », dans : *Approaches to media : a reader*, sous la dir. de Chris NEWBOLD et Oliver BOYD-BARRETT, t. Foundations in media, London : Arnold, 1995.
- DE KOSTNIK, Abigail, « Fandom as Free Labor », dans : *Digital Labor. The internet as playground and factory*, sous la dir. de Trebor SCHOLZ, New York : Routledge, 2013.
- DELEUZE, Gilles, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », dans : *Pourparlers, 1972-1990*, Paris : Editions de Minuit, 2007, p. 240–247.
- FILIPPI, Primavera de et RAMADE, Isabelle, « Les licences Creative Commons : Libre Choix ou Choix du Libre ? », dans : *Histoire et cultures du Libre*, sous la dir. de Camille PALOQUE-BERGES, Benjamin JEAN et Christophe MASUTTI, Lyon : Framabook, 2013, p. 44.

-
- FOYER, Jean, « Les multiples politiques de la diversité bio-culturelle. Entre modernité alternative et rhétorique instrumentale », dans : *Le multiculturalisme au concret : Un modèle latino-américain ?*, sous la dir. de Christian GROS et David DUMOULIN-KERVAN, Monde hispanophone, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2017, p. 377–389.
- FRANCK, Georg, « Kapitalismus Zweipunkt null », dans : *Kapitalistischer Realismus : von der Kunstaktion zur Gesellschaftskritik*, sous la dir. de Sighard NECKEL, Frankfurt : Campus Verlag, 2010.
- GENARD, Jean-Louis, « L'idéologie de la créativité et ses contradictions », dans : *Enjeux de la créativité, réflexions et perspectives*, Bruxelles : Ministère de la Communauté française, Direction générale de la culture, 2003, p. 21–29.
- GROSGOUEL, Ramón, « Vers une décolonisation des « uni-versalismes » occidentaux : le « pluri-versalisme décolonial », d'Aimé Césaire aux zapatistes », dans : *Cahiers libres*, La Découverte, 2010, p. 119–138.
- KIRSOP, Wallace, « Les mécanismes éditoriaux », dans : *Histoire de l'édition Française — Le livre triomphant (1660 - 1830)*, sous la dir. d'Henri-Jean MARTIN et Roger CHARTIER, avec la coll. de Jean-Pierre VIVET, t. 2, Paris : Fayard, 1990.
- LAZZARATO, Maurizio, « Immaterial Labour », dans : *Radical thought in Italy : a potential politics*, sous la dir. de Paolo VIRNO et Michael HART, Theory out of bounds 7, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2010.
- LE CROSNIER, Hervé, « Numérique : entre concentration économique et liberté d'expression : » dans : *En quête d'alternatives*, La Découverte, 2017, p. 231–236.
- LUCAS, Jean-Michel, « Relativisme ou universalité des droits culturels ? », dans : *Droits culturels*, Culture & Société, Toulouse : L'Attribut, 2022, p. 46–56.
- MEZZADRA, Sandro et NEILSON, Brett, « Extraction, Logistics, Finance », dans : *The Politics of Operations*, Duke University Press, 2019, p. 133–167.
- MÉGLIN, Pierre, « Des modèles socio-économiques en mutation », dans : *Diversité et industries culturelles*, sous la dir. de Philippe BOUQUILLION et Yolande COMBÈS, Questions contemporaines, Paris : L'Harmattan, 2011.
- PINDAR, Ian et SUTTON, Paul, « Translators' introduction », dans : GUATTARI, Félix, *The three ecologies*, London ; New York : Continuum, 2005.
- POIRSON, Martial, « L'art contemporain n'est pas vraiment de l'art », dans : *Histoire des préjugés*, sous la dir. de Jeanne GUÉROUT et Xavier MAUDUIT, Paris : les Arènes, 2023.
- POIRSON, Martial, « Les artistes sont des parasites », dans : *Histoire des préjugés*, sous la dir. de Jeanne GUÉROUT et Xavier MAUDUIT, Paris : les Arènes, 2023.
- PRINGLE, Thomas, « The Ecosystem is an Apparatus : From Machinic Ecology to the Politics of Resilience », dans : *Machine*, sous la dir. de Gertrud KOCH, Bernard STIEGLER et Thomas PRINGLE, Minneapolis : Minnesota University Press, 2019.

-
- ROCHFELD, Judith, « Entre propriété et accès : la résurgence du commun », dans : *La bioéquité : batailles autour du partage du vivant*, sous la dir. de Christine NOUVILLE et Florence BELLIVIER, Frontières, Paris : Autrement, 2009, p. 69–88.
- SMYTHE, Dallas W., « On the Audience Commodity and its Work », dans : *Media and cultural studies : keywords*, sous la dir. de Meenakshi Gigi DURHAM et Douglas KELLNER, Malden, MA : Blackwell, 2006, p. 230–256.
- STEFANO, Lucarelli et VERCELLONE, Carlo, « An introduction », dans : *The thesis of cognitive capitalism. New research perspectives*, Knowledge Cultures, 2014, p. 229.
- STEWART, Julian, « The Concept and Method of Cultural Ecology », dans : *The environment in anthropology : a reader in ecology, culture, and sustainable living*, sous la dir. de Nora HAENN et Richard R. WILK, New York : New York University Press, 2006.
- STRATE, Lance, « Media Ecology », dans : *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, sous la dir. de Klaus Bruhn JENSEN, Eric W. ROTHENBUHLER, Jefferson D. POOLEY et Robert T. CRAIG, 1^{re} éd., Wiley, 2016, p. 1–8.
- TASSET, Cyprien, « Les « intellos précaires » et la classe créative : le recours à la quantification dans deux projets concurrents de regroupement social », dans : *Statactivisme : comment lutter avec des nombres*, sous la dir. d'Isabelle BRUNO, Emmanuel DIDIER et Julien PRÉVIEUX, Paris : Zones, 2014.
- TREMBLAY, Gaëtan, « Cultural Industries, Creative Economy and the Information Society », dans : *Power, Media, Culture*, sous la dir. de Luis A. ALBORNOZ, London : Palgrave Macmillan, 2015, p. 73–95.
- VERCELLONE, Carlo, « La thèse du capitalisme cognitif : une mise en perspective historique et théorique », dans : *Les nouveaux horizons du capitalisme. Pouvoirs, valeurs, temps*, sous la dir. de GABRIEL COLLETIS et BERNARD PAULRÉ, Economica, 2008, p. 71–95.
- WARK, McKenzie, « Considerations on a Hacker Manifesto », dans : *Digital Labor. The internet as playground and factory*, sous la dir. de Trebor SCHOLZ, Routledge, New York : Routledge, 2012, p. 69–75.

Articles et communications scientifiques

- ABEL, Olivier, « Pour une éthique de la prédation », dans : *Vacarme* n°50 (2010), p. 28–29.
- ADORNO, Theodor W., « L'industrie culturelle », dans : *Communications* Vol. 3. n°1 (1964), p. 12–18.
- AKROUT, Houcine et CATHALO, Sandrine, « Relation entre fans et marques sur Facebook. Quels fondements pour un management efficace des Communautés Virtuelles de Marques ? », dans : *La Revue des Sciences de Gestion* Vol. 272. n°2 (2015), p. 31.
- ALLAIN, Mathilde et MAILLET, Antoine, « Les mobilisations autour de l'extractivisme. Circulation et potentiel heuristique d'un concept en voie de globalisation : » dans : *Revue internationale de politique comparée* Vol. 28. n°3 (2022), p. 7–29.
- ALLARD, Laurence, « L'amateur : une figure de la modernité esthétique », dans : *Communications* Vol. 68. n°1 (1999), p. 9–31.
- ANDONOVA, Yanita, « Promesses et paradoxes de la référence créative », dans : *Les enjeux de l'information et de la communication* Vol. 16/3B. n°S2 (2015), p. 5–15.
- ANTONIOLI, Manola, « Design et écosophie. Pour un design de la singularité », dans : *Multitudes* n°53 (2013), p. 171–178.
- ANTONIOLI, Manola, « Les deux écosophies », dans : *Chimères* n°87 (2015), p. 41–50.
- ARANGO, Laura Aristizabal, « Théorisation de l'accumulation primitive dans L'Impérialisme et dans La condition de l'homme moderne : Hannah Arendt, lectrice de Rosa Luxemburg », dans : *Cahiers du GRM* n°14 (2019).
- ARFAOUI, Mehdi, « La « co-création » comme dispositif. Monographie d'une entreprise de « création collaborative » », dans : *Communication* Vol. 2. n°33 (2015).
- ASPE, Bernard, « Le vampire et le propriétaire », dans : *Multitudes* n°73 (2018), p. 206–212.
- ASSOCIATION POUR L'ÉCOLOGIE DU LIVRE, « Les trois écologies du livre », dans : *EcoRev'* n°51 (2021), p. 195–209.
- AUFRÈRE, Laura, EYNAUD, Philippe, MAUREL, Lionel et VERCHER, Corinne, « Comment penser l'alternative au capitalisme de plateforme dans une logique de réencastrement polanyien ? », dans : *Revue Française de Socio-Économie* Vol. 28. n°1 (2022), p. 91–111.
- AURAY, Nicolas, « La consommation en régime d'abondance. La confrontation aux offres culturelles dites illimitées », dans : *Revue Française de Socio-Économie* n°8 (2011), p. 85–102.
- AURAY, Nicolas, « Solidarités », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 159–167.
- AURAY, Nicolas et Ouardi, Samira, « Numérique et émancipation : De la politique du code au renouvellement des élites », dans : *Mouvements* Vol. 79. n°3 (2014), p. 13.

-
- AUTANT, Étienne, « Le partage : un nouveau paradigme ? », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 587–610.
- AZAM, Geneviève, « La connaissance, une marchandise fictive », dans : *Revue du MAUSS* n°29 (2007), p. 110–126.
- BARBOT, Baptiste, BESANÇON, Maud et LUBART, Todd, « Creative potential in educational settings : its nature, measure, and nurture », dans : *Education 3-13* Vol. 43. n°4 (2015), p. 371–381.
- BARBROOK, Richard, « The Hi-Tech Gift Economy », dans : *First Monday* Vol. 3. n°12 (1998).
- BARDINI, Thierry, « Entre archéologie et écologie : Une perspective sur la théorie médiatique », dans : *Multitudes* n°62 (2016), p. 159–168.
- BARDINI, Thierry, « Les promesses de la révolution virtuelle : genèse de l’informatique personnelle, 1968-1973 », dans : *Sociologie et sociétés* n°32 (2000), p. 57–72.
- BARÈS, Franck et COVA, Bernard, « Mettez une communauté dans votre start-up ... dès la conception de votre projet ! », dans : *Gestion* n°42 (2017), p. 90.
- BARRETO, José-Manuel, « Decolonial Thinking and the Quest for Decolonising Human Rights », dans : *Asian Journal of Social Science* Vol. 46. n°4-5 (2018), p. 484–502.
- BAYM, Nancy K., « The Swedish Model : Balancing Markets and Gifts in the Music Industry », dans : *Popular Communication* Vol. 9. n°1 (2011), p. 22–38.
- BEAUDOUIN, Valérie, « Prosumer », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 131–139.
- BÉDARD, Pascale, « Le modèle de l’artiste dans le discours managérial : idées reçues et conséquences : » dans : *Les Enjeux de l’information et de la communication* Vol. 16/3B. n°S2 (2016), p. 81–93.
- BENGHOZI, Pierre-Jean et BENHAMOU, Françoise, « The Long Tail : Myth or Reality ? », dans : *International Journal of Arts Management* Vol. 12 (2010).
- BENGHOZI, Pierre-Jean et PARIS, Thomas, « The cultural economy in the digital age : A revolution in intermediation ? », dans : *City, Culture and Society*, Special Issue : Culture, Sustainable Development and Social Quality Vol. 7. n°2 (2016), p. 75–80.
- BENJAMIN, Walter, « L’oeuvre d’art à l’époque de sa reproduction mécanisée », trad. par Pierre KLOSSOWSKI, dans : *Zeitschrift für Sozialforschung* Vol. 5 (1936), p. 40–58.
- BENKLER, Yochai, « Free As the Air to Common Use : First Amendment Constraints on Enclosure of the Public Domain », dans : *New York University Law Review* Vol. 74. n°2 (1999), p. 354–446.
- BENKLER, Yochai, « Sharing Nicely : On Shareable Goods and the Emergence of Sharing as a Modality of Economic Production », dans : *The Yale Law Journal* Vol. 114. n°2 (2004), p. 273–358.
- BERRY, David M et MOSS, Giles, « The politics of the libre commons », dans : *First Monday* (2006).

-
- BEUSCART, Jean-Samuel, « Les usagers de Napster, entre communauté et clientèle. Construction et régulation d'un collectif sociotechnique », dans : *Sociologie du travail* n°44 (2002), p. 461–480.
- BEUSCART, Jean-Samuel, « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », dans : *Réseaux* n°152 (2008), p. 139.
- BEUSCART, Jean-Samuel, CARDON, Dominique, PISSARD, Nicolas et PRIEUR, Christophe, « Pourquoi partager mes photos de vacances avec des inconnus?: Les usages de Flickr », dans : *Réseaux* n°154 (2009), p. 91.
- BLOUIN GENEST, Gabriel et PAQUEROT, Sylvie, « Les droits humains comme grammaire de « l'en-commun » », dans : *SociologieS*, Dossiers (2016).
- BOCQUET, Jonathan, « La culture pirate à l'épreuve de la forme partisane », dans : *Tracés* n°26 (2014), p. 89–110.
- BÖHM, Steffen et LAND, Chris, « No measure for culture? Value in the new economy », dans : *Capital & Class* Vol. 33. n°1 (2009), p. 75–98.
- BONINO, Antoine, « L'autorité sans l'auteur : l'économie documentaire du web selon Google », dans : *Communication & langages* Vol. 2017. n°192 (2017), p. 47–65.
- BONNET, Fabien, « Customer Relationship Management – Entre injonction à la créativité et fonction de cadrage d'une interaction médiatisée », dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 16/3B (2015), p. 111.
- BORDINI, Silvia, VERNER, Lorraine et ROBERTO BARBANTI, « Art, paradigme esthétique et écologie », dans : *Chimères* n°76 (2012), p. 115–123.
- BOREL, Simon, « Les liaisons numériques. Dangereuses ou vertueuses? », dans : *Revue du MAUSS* n°38 (2011), p. 349–368.
- BOUCHARD, Johanne et MEYER-BISCH, Patrice, « Intersectionality and Interdependence of Human Rights : Same or Different? », dans : *The Equal Rights Review* Vol. 16 (2016), p. 186–203.
- BOUQUILLION, Philippe, « Industries, économie créatives et technologies d'information et de communication », dans : *Tic&société* Vol. 4. n°2 (2010).
- BOUQUILLION, Philippe, MIÈGE, Bernard et MÆGLIN, Pierre, « Industries du contenu et industries de la communication. Contribution à une déconstruction de la notion de créativité », dans : *Les enjeux de l'information et de la communication* Vol. 16/3B (2015), p. 17–26.
- BOURDIEU, Pierre, « La marchandisation de la culture », dans : *Inter : art actuel* n°80 (2001), p. 5–9.
- BOURDIEU, Pierre, « La production de la croyance [contribution à une économie des biens symboliques] », dans : *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* n°13 (1977), p. 3–43.
- BOURDIEU, Pierre, « Le marché des biens symboliques », dans : *L'Année sociologique* Vol. 22 (1971), p. 49–126.

-
- BOURGUIGNON, Claude et COLIN, Philippe, « De l'universel au pluriversel. Enjeux et défis du paradigme décolonial », dans : *Raison présente* n°199 (2016), p. 99.
- BOYDENS, Isabelle, « Hiérarchie et anarchie. Dépasser l'opposition entre organisation centralisée et distribuée? », dans : *Les Cahiers du numérique* Vol. 6. n°3 (2010), p. 77–101.
- BOYLE, James, « The Second Enclosure Movement and the Construction of the Public Domain », dans : *SSRN Electronic Journal* Vol. 66 (2003), p. 33–74.
- BRANCA SÓLIO, Marlene, « Les stratégies du discours néolibéral au XXIe siècle dans le champ du travail : le rôle du collaborateur et du coworking », dans : *Communication et organisation* n°52 (2017), p. 217–230.
- BRANCACCIO, Francesco et VERCELLONE, Carlo, « Birth, Death, and Resurrection of the Issue of the Common : A Historical and Theoretical Perspective », dans : *South Atlantic Quarterly* Vol. 118. n°4 (2019), p. 699–709.
- BRISSET, Nicolas, « Retour sur le désencastrement. Polanyi ou la science économique vue comme une institution influençant l'évolution des systèmes économiques », dans : *Revue européenne des sciences sociales. European Journal of Social Sciences* n°50-1 (2012), p. 7–39.
- BROCA, Sébastien, « Communs et capitalisme numérique : histoire d'un antagonisme et de quelques affinités électives », dans : *Terminal* n°130 (2021).
- BRUNI, Luigino, « Éros, Philia et Agapè. Pour une théorie de la réciprocité, plurielle et pluraliste », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 389–413.
- BRUNS, Axel, « Produsage, Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation », dans : *Proceedings, The 6th ACM SIGCHI conference on Creativity & cognition*, Washington : ACM Press, 2007, p. 99.
- BULLICH, Vincent, « Régulation des pratiques amateurs et accompagnement de la professionnalisation : la stratégie de YouTube dans la course aux contenus exclusifs », dans : *Les Enjeux de l'Information et de la Communication* Vol. 16/3b (2015), p. 27–42.
- BULLICH, Vincent et CLAVIER, Viviane, « Production des données, « Production de la société ». Les Big Data et algorithmes au regard des Sciences de l'information et de la communication », dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* (2018), p. 5–14.
- BULLICH, Vincent et GUIGNARD, Thomas, « dispositifs de « TV connectée » », dans : *Les Enjeux de l'Information et de la Communication* Vol. 15/2 (2014), p. 5–19.
- CAMERON, Laura et EARLEY, Sinead, « The ecosystem—movements, connections, tensions and translations », dans : *Geoforum* Vol. 65 (2015), p. 473–481.
- CANABATE, Alice, « Des dynamiques culturelles instituant De « l'écologie d'intention » à « l'écologie d'invention » », dans : *Éducation relative à l'environnement* Vol. 9 (2011).
- CARDON, Dominique, « L'ordre du Web », dans : *Médium* n°29 (2011), p. 191.
- CASILLI, Antonio, « Présentation », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 5–8.

-
- CASTELLS, Manuel, « Communication, Power and Counter-power in the Network Society », dans : *International Journal of Communication* Vol. 1. n°1 (1 2007), p. 29.
- CHANTELOT, Sébastien, « Vers une mesure de la créativité : la construction de la classe créative française », dans : *Revue d'Économie Régionale & Urbaine* Vol. juin. n°3 (2010), p. 511–540.
- CHARDEL, Pierre-Antoine et REBER, Bernard, « Risques éthiques », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 149–157.
- CHRISTOFFEL, David, « L'art du piratage à l'ère de la playlist », dans : *Volume!* Vol. 16 :1. n°2 (2019), p. 101–113.
- CITTON, Yves, « Raviver un souffle post-capitaliste », dans : *Multitudes* n°70 (2018), p. 59–75.
- CLÉMENT-FONTAINE, Mélanie, ROSNAY, Mélanie Dulong de, JULLIEN, Nicolas et ZIMMERMANN, Jean-Benoît, « Communs numériques : une nouvelle forme d'action collective ? », dans : *Terminal* n°130 (130 2021).
- COHEN, Nicole S., « Cultural Work as a Site of Struggle : Freelancers and Exploitation », dans : *tripleC : Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society* Vol. 10. n°2 (2012), p. 141–155.
- CONVERT, Bernard, HORN, François et ZUNE, Marc, « Pour une socio-économie du numérique. Introduction au dossier », dans : *Revue Française de Socio-Économie* n°8 (2011), p. 31–38.
- CORIAT, Benjamin, « Le retour des communs », dans : *Revue de la régulation. Capitalisme, institutions, pouvoirs* n°14 (2013), avec la coll. de Jean-Pierre CHANTEAU, Benjamin CORIAT, Agnès LABROUSSE et Fabienne ORSI.
- CORIAT, Benjamin et ORSI, Fabienne, « Brevets pharmaceutiques, génériques et santé publique. Le cas de l'accès aux traitements antirétroviraux », dans : *Économie publique/Public economics* n°12 (2004).
- CORIS, Marie, « La culture du don dans la modernité. Les communautés du logiciel libre », dans : *Réseaux* n°140 (2007), p. 161–191.
- CORNU, Marie, « L'exception culturelle et la France. Retour sur une notion emblématique », dans : *Annuaire français de relations internationales* Vol. 15 (2015), p. 313–326.
- CORNU, Marie, MARTINET, Lily, THIÉBAUT, Nicolas, HANCE, Cléa, DE LA PORTE DES VAUX, A., LAMOURI, Inès, TERRIER, Émilie et WAGENER, Noé, « QPC et droit de la culture : » dans : *Titre VII* (hors-série 2021), p. 255–270.
- CORNU, Marie et WAGENER, Noé, « L'objet patrimoine. Une construction juridique et politique ? », dans : *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* Vol. 137. n°1 (2018), p. 33–47.
- CORTEEL, Mathieu, « La neutralité du Net n'a pas eu lieu », dans : *Multitudes* n°70 (2018), p. 26–33.

-
- COURBET, Didier, FOURQUET-COURBET, Marie-Pierre et VANHUELE, Marc, « Creativity and e-advertising : A Qualitative Study of Art Directors' Creative Processes », dans : *Empirical studies of the arts* Vol. 26. n°1 (2008), p. 5–13.
- COUTANT, Alexandre et STENGER, Thomas, « Médias sociaux : clarification et cartographie pour une approche sociotechnique », dans : *Décisions Marketing* n°70 (2013), p. 107–117.
- CRÉMER, Jacques et GAUDEUL, Alexandre, « Quelques éléments d'économie du logiciel libre », dans : *Réseaux* n°124 (2004), p. 111–139.
- D' ALMEIDA, Nicole, LOURDES OLIVEIRA, Ivone de et SALGUEIRO MARQUES, Ângela, « Communauté, sociabilité et bien commun : approche internationale. Introduction », dans : *Communication et organisation* n°52 (2017), p. 5–12.
- DAGIRAL, Éric, « Pirates, hackers, hacktivistes : déplacements et dilution de la frontière électronique », dans : *Critique* n°733-734 (2008), p. 480–495.
- DAHOU, Mohamed, JORN, Asger et WICKAERT, Maurice, dans : *Internationale situationniste : Bulletin central édité par les sections de l'internationale situationniste* n°2 (1968), sous la dir. de Guy DEBORD.
- DAOUES, Raja Fenniche, « Créativité et usages des TIC », dans : *Revue maghrébine de documentation* (13, 14, 15 2005).
- DE FILIPPI, Primavera et DULONG DE ROSNAY, Mélanie, « Le pirate informatique, un explorateur des courants juridiques du réseau », dans : *Tracés* n°26 (2014), p. 43–65.
- DEFALVARD, Hervé, « Des communs sociaux à la société du commun », dans : *RECMA* n°345 (2017), p. 42–56.
- DEFALVARD, Hervé et FONTAINE, Geneviève, « Construire les PTCE comme des communs sociaux : quel rôle pour les pouvoirs publics ? », dans : *RECMA* n°349 (2018), p. 56–70.
- DEFILLIPPI, Robert, GRABHER, Gernot et JONES, Candace, « Introduction to paradoxes of creativity : managerial and organizational challenges in the cultural economy », dans : *Journal of Organizational Behavior* Vol. 28. n°5 (2007), p. 511–521.
- DEMAZIÈRE, Didier, HORN, François et ZUNE, Marc, « Les mondes de la gratuité à l'ère du numérique : une convergence problématique sur les logiciels libres », dans : *Revue Française de Socio-Économie* Vol. 1. n°1 (2008), p. 47–65.
- DEPOORTER, Gael, « Ce que le “Libre” fait aux “libristes” », dans : *Recherches sociologiques et anthropologiques* Vol. 46. n°2 (2 2015), p. 21–42.
- DESCOLA, PHILIPPE, « Diversité biologique et diversité culturelle ». Aménagement et nature », dans : *Aménagement et nature* n°135 (1999), p. 25–37.
- DESPRÉS-LONNET, Marie et COTTE, Dominique, « Nouvelles formes éditoriales en ligne », dans : *Communication et langages* n°154 (2007), p. 111–121.
- DIEUAIDE, Patrick, « Travail cognitif », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 177–185.

-
- DOUCE, Jean-Éric, « Société et Communauté : le tracé des frontières et l'idée du commun », dans : *Communication et organisation* n°52 (2017), p. 47–58.
- DUBOIS, Jean-Pierre, « Mondialisation, universalisme et droits culturels », dans : *Fédération internationale pour les droits humains*, OIF/IADH, Tunis, 2002.
- DUBUQUOY, Antoine, « Les paradoxes du consommateur 2.0 », dans : *L'Expansion Management Review* Vol. 143. n°4 (2011), p. 10.
- DUPUY-SALLE, Manuel, « L'intégration des fans dans les stratégies de valorisation de contenus contribue-t-elle au développement des « industries créatives »? », dans : *Tic&société* Vol. 4. n°2 (2010).
- DUVAL, Julien et GARCIA-PARPET, Marie-France, « Les enjeux symboliques des échanges économiques », dans : *Revue Française de Socio-Économie* n°10 (2012), p. 13–28.
- EIDELMAN, Jacqueline et CÉROUX, Benoît, « La gratuité dans les musées et monuments en France : quelques indicateurs de mobilisation des visiteurs », dans : *Culture etudes* Vol. 2. n°2 (2009), p. 1–23.
- FARCHY, Joëlle, « Les industries culturelles à l'heure de la numérisation », dans : *Esprit* n°5 (2006), p. 142.
- FISHER, Eran, « How Less Alienation Creates More Exploitation? Audience Labour on Social Network Sites. », dans : *tripleC : Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society* Vol. 10. n°2 (2012), p. 171–183.
- FLICHY, Patrice, « Technologies fin de siècle : l'Internet et la radio », dans : *Réseaux* n°100 (2000), p. 249–271.
- FOUCAULT, Michel, « Qu'est-ce qu'un auteur? », dans : *Bulletin de la Société française de philosophie* Vol. 63. n°3 (1969), p. 73–104.
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Net art », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 113–120.
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Net Art et droit d'auteur : Genèse de la Copyleft attitude », dans : *Terminal* n°101 (2008).
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Œuvres en partage. : La création collective à l'ère d'Internet », dans : *Connexions* n°90 (2009), p. 179–191.
- FOX, Mark A., « Internet banking, e-money and the Internet gift economy », dans : *First Monday* (2005).
- FRANÇOIS, Sébastien, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », dans : *Réseaux* n°153 (2009), p. 157–189.
- FRANCONY, Jean-Marc, « L'éditorialisation des données aux bornes des API : enjeux et perspectives pour une analyse empirique », dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 19/2 (2018), p. 69–79.
- FRAU-MEIGS, Divina, « Les youtubeurs : les nouveaux influenceurs! », dans : *Nectart* n°5 (2017), p. 126–136.

-
- FROSIO, Giancarlo, « User Patronage : The Return of the Gift in the 'Crowd Society' », dans : *Michigan State Law Review* n°1983 (2015).
- FUCHS, Christian, « Dallas Smythe Today - The Audience Commodity, the Digital Labour Debate, Marxist Political Economy and Critical Theory. », dans : *tripleC : Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society* Vol. 10. n°2 (2012), p. 692–740.
- GAGO, Verónica et MEZZADRA, Sandro, « A Critique of the Extractive Operations of Capital : Toward an Expanded Concept of Extractivism », dans : *Rethinking Marxism* Vol. 29. n°4 (2017), p. 574–591.
- GANDINI, A., « Digital work : Self-branding and social capital in the freelance knowledge economy », dans : *Marketing Theory* Vol. 16. n°1 (2016), p. 123–141.
- GARCIN, Pierre, « Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes », dans : *Sociétés* n°117 (2012), p. 101–112.
- GARIBIAN, Sévane, « Hostes humani generis : les pirates vus par le droit », dans : *Critique* n°733-734 (2008), p. 470–479.
- GARNHAM, Nicholas, « Contribution to a political economy of mass-communication », dans : *Media, Culture & Society* Vol. 1. n°2 (1979), p. 123–146.
- GARNHAM, Nicholas, « From cultural to creative industries : An analysis of the implications of the “creative industries” approach to arts and media policy making in the United Kingdom », dans : *International Journal of Cultural Policy* Vol. 11. n°1 (2005), p. 15–29.
- GAYOSO, Émile, « Les plateformes de co-innovation », dans : *Réseaux* n°190-191 (2015), p. 121–149.
- GAYRAUD, Agnès et HEUGUET, Guillaume, « De l'industrie musicale à la rhétorique du « service ». YouTube : une description critique », dans : *Communication & langages* Vol. 2015. n°184 (2015), p. 101–119.
- GENSOLLEN, Michel, « La création de valeur sur Internet », dans : *Réseaux* n°97 (1999), p. 15–76.
- GIBBS, Jennifer L., ROZAIDI, Nik Ahmad et EISENBERG, Julia, « Overcoming the “Ideology of Openness” : Probing the Affordances of Social Media for Organizational Knowledge Sharing : Overcoming the “ideology of openness” », dans : *Journal of Computer-Mediated Communication* Vol. 19. n°1 (2013), p. 102–120.
- GIBSON-GRAHAM, J.K., CAMERON, Jenny et HEALY, Stephen, « La construction du commun comme politique post-capitaliste », trad. par Priscilla DE ROO et Anne QUERRIEN, dans : *Multitudes* n°70 (2018), p. 82–91.
- GILL, Rosalind et PRATT, Andy, « In the Social Factory?: Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work », dans : *Theory, Culture & Society* Vol. 25. n°7-8 (2008), p. 1–30.

-
- GILLESPIE, Tarleton, « The politics of ‘platforms’ », dans : *New Media & Society* Vol. 12. n°3 (2010), p. 347–364.
- GIULIANI, Alfonso et VERCELLONE, Carlo, « From New Institutional Economics of the Commons to the Common as a Mode of Production », dans : *South Atlantic Quarterly* Vol. 118. n°4 (2019), p. 767–787.
- GLADYSHEVA, Daria, VERBOOM, Jessica et ARORA, Payal, « YouTube as the art commons? Strategies, perceptions and outcomes of museums’ online video portals », dans : *Digital Culture & Education* Vol. 6. n°4 (2014).
- GODBOUT, Jacques T., « Don, gratuité, justice », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 423–433.
- GODBOUT, Jacques T., « Une « nouvelle frontière » pour le don », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 497–501.
- GOLDHABER, Michael H., « The attention economy and the Net », dans : *First Monday* Vol. 2. n°4 (1997).
- GOLLAIN, Françoise, « L’apport d’André Gorz au débat sur le capitalisme cognitif », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 541–558.
- GOMES, Barbara, « La plateforme numérique comme nouveau mode d’exploitation de la force de travail », dans : *Actuel Marx* n°63 (2018), p. 86–96.
- GOMEZ-MEJIA, Gustavo, « De quoi le « nuage » est-il le nom ? Le statut des supports face aux régimes du cloud computing », dans : *Communication & langages* Vol. 2014. n°182 (2014), p. 77–93.
- GORDON, Jane Anna, « Par-delà la seule critique : Créoliser nos entreprises intellectuelles et politiques », trad. par Hélène PARÉ, dans : *Tumultes* n°48 (2017), p. 19.
- GOSSART, Cédric, « La tyrannie d’algorithmes ayant pignon sur rue », dans : *Terminal* n°130 (2021).
- GRANJON, Fabien, « Fracture numérique », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 67–74.
- GRASSINEAU, Benjamin, « Rationalité économique et gratuité sur Internet : le cas du projet Wikipédia », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 527–539.
- GREER, Allan, « Confusion sur les Communs », dans : *La Vie des idées* (2015).
- GREFFE, Xavier, « Artistic Jobs in the Digital Age », dans : *The Journal of Arts Management, Law, and Society* Vol. 34. n°1 (2004), p. 79–96.
- GREFFE, Xavier, « From culture to creativity and the creative economy : A new agenda for cultural economics », dans : *City, Culture and Society*, Special Issue : Culture, Sustainable Development and Social Quality Vol. 7. n°2 (2016), p. 71–74.
- GRELET, Stany, « Musées : la gratuité, pour quel peuple ? », dans : *Vacarme* n°50 (2010), p. 44–46.
- GRELET, Stany, LALANDE, Aude et PATOULLARD, Victoire, « Champs libres : entretien avec Hervé Le Crosnier », dans : *Vacarme* n°50 (2010), p. 16–19.

-
- GUATTARI, Félix, « De la production de subjectivité », *dans* : *Chimères. Revue des schizoanalyses* n°4 (1987), p. 1–19.
- GUATTARI, Félix, « Pratiques écosophiques et restauration de la Cité subjective », *dans* : *Chimères* n°50 (2003), p. 76–94.
- GUDYNAS, Eduardo, « Développement, droits de la Nature et Bien Vivre : l'expérience équatorienne », *dans* : *Mouvements* n°68 (2011), p. 15–37.
- GUILLIER, Valérian, « La culture comme commun : une approche à préciser », *dans* : *Tic&Société* Vol. 12. n°1 (2018), p. 43–68.
- GUILLIER, Valérian, « Partagez ! Il en restera toujours quelque chose... : Le partage comme production dans le domaine des contenus générés par les utilisateurs », *dans* : *Interfaces numériques* Vol. 9. n°2 (2020).
- GUTWIRTH, Serge et STENGERS, Isabelle, « Theorie du droit », *dans* : *Revue juridique de l'environnement* Vol. 41. n°2 (2016), p. 306–343.
- HABER, Stéphane, « Actualité et transformation du concept d'exploitation. L'exemple du « travail numérique » », *dans* : *Actuel Marx* n°63 (2018), p. 70–85.
- HARAWAY, Donna, « Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene : Making Kin », *dans* : *Environmental Humanities* Vol. 6. n°1 (2015), p. 159–165.
- HARDIN, Garrett, « The Tragedy of the Commons », *dans* : *Science* Vol. 162. n°3859 (1968), p. 1243–1248.
- HARDT, Michael, « Affective Labor », *dans* : *boundary 2* Vol. 26. n°2 (1999), p. 89–100.
- HARDT, Michael, « L'extraction du commun, paradigme du capital », trad. par Jeanne ETE-LAIN et Pierre SCHWARZER, *dans* : *Période* (2018).
- HARGITTAI, Eszter et WALEJKO, Gina, « The participation divide : Content creation and sharing in the digital age », *dans* : *Information, Communication & Society* Vol. 11. n°2 (2008), p. 239–256.
- HARVEY, David, « Subvertir la question des communs », trad. par Aurélien BLANCHARD, *dans* : *Période* (2016).
- HAYAT, Samuel et PALOQUE-BERGÈS, Camille, « Transgressions pirates », *dans* : *Tracés* n°26 (2014), p. 7–19.
- HAYLES, N. Katherine, « Unfinished Work : From Cyborg to Cognisphere », *dans* : *Theory, Culture & Society* Vol. 23. n°7-8 (2006), p. 159–166.
- HELLER, Michael A., « The Tragedy of the Anticommons : Property in the Transition from Marx to Markets », *dans* : *Harvard Law Review* Vol. 111. n°3 (1998), p. 621–688.
- HELLER, Michael A. et EISENBERG, Rebecca S., « Can Patents Deter Innovation ? The Anticommons in Biomedical Research », *dans* : *Science* Vol. 280. n°5364 (1998), p. 698–701.
- HÉNAFF, Marcel, « Salaire, justice et don. », *dans* : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 215–234.

-
- HENRY, Philippe, « Pourquoi si peu de structures à statut coopératif dans le domaine culturel? », *dans : Nectart* n°7 (2018), p. 122–129.
- HERMES, J., « Labour and passion : Introduction to themed section », *dans : European Journal of Cultural Studies* Vol. 18. n°2 (2015), p. 111–116.
- HESMONDHALGH, David, « User-generated content, free labour and the cultural industries », *dans : Ephemera : theory and politics in organization* Vol. 10. n°3 (2010), p. 267–284.
- HESMONDHALGH, David et BAKER, Sarah, « ‘A very complicated version of freedom’ : Conditions and experiences of creative labour in three cultural industries », *dans : Poetics* Vol. 38. n°1 (2010), p. 4–20.
- HESMONDHALGH, David et BAKER, Sarah, « Creative Work and Emotional Labour in the Television Industry », *dans : Theory, Culture & Society* Vol. 25. n°7-8 (2008), p. 97–118.
- HESS, Charlotte, « Mapping the New Commons », *dans : Governing Shared Resources : Connecting Local Experience to Global Challenges ;” the 12th Biennial Conference of the International Association for the Study of the Commons, University of Gloucestershire, Cheltenham, Royaume-Uni, 2008.*
- HIRSCH, Paul M., « Processing Fads and Fashions : An Organization-Set Analysis of Cultural Industry Systems », *dans : American Journal of Sociology* Vol. 77. n°4 (1972), p. 639–659.
- HOFFMANN, Florian et RINGELHEIM, Julie, « Par-delà l’universalisme et le relativisme : la Cour européenne des droits de l’homme et les dilemmes de la diversité culturelle », *dans : Revue interdisciplinaire d’études juridiques* Vol. 52. n°1 (2004), p. 109.
- HOPE, S. et RICHARDS, J., « Loving work : Drawing attention to pleasure and pain in the body of the cultural worker », *dans : European Journal of Cultural Studies* Vol. 18. n°2 (2015), p. 117–141.
- HÖRL, Erich, « Le nouveau paradigme écologique. Pour une écologie générale des médias et des techniques », trad. par Guillaume PLAS, *dans : Multitudes* n°51 (2012), p. 74–85.
- HÖRL, Erich, « The technological condition », trad. par Anthony ENNS, *dans : Parrhesia : A Journal of Critical Philosophy* n°22 (2015), p. 1–15.
- HUGON, Stéphane, « Communauté », *dans : Communications* n°88 (2011), p. 37–45.
- HURTADO LÓPEZ, Fátima, « Universalisme ou pluriversalisme? : Les apports de la philosophie latino-américaine », *dans : Tumultes* n°48 (2017), p. 39.
- HUYGHE, François-Bernard et MERZEAU, Louise, « Réseaux : après l’utopie », *dans : Médium* n°29 (2011), p. 4–5.
- IMHOFF, Camille, « Les réseaux sociaux numériques dans l’histoire du capitalisme et des transformations de la grande entreprise », *dans : Communication et organisation* n°52 (2017), p. 145–164.

-
- JAMESON, Fredric, « Histoire et subjectivité rebelle. Au sujet de Negt et Kluge », dans : *Variations* n°21 (2018).
- JANDRIC, Petar et KUZMANIĆ, Ana, « Digital Postcolonialism », dans : *IADIS International Journal on WWW/Internet* Vol. 13. n°2 (2015), p. 34–51.
- JAPPE, Anselm, « Le « côté obscur » de la valeur et le don », dans : *Revue du MAUSS* n°34 (2009), p. 96–113.
- JHALLY, Sut et LIVANT, Bill, « Watching as Working : The Valorization of Audience Consciousness », dans : *Journal of Communication* Vol. 36. n°3 (1986), p. 124–143.
- JOHN, Nicholas A., « File Sharing and the History of Computing : Or, Why File Sharing is Called “File Sharing” », dans : *Critical Studies in Media Communication* Vol. 31. n°3 (2014), p. 198–211.
- JOHN, Nicholas A., « Sharing and Web 2.0 : The emergence of a keyword », dans : *New Media & Society* Vol. 15. n°2 (2013), p. 167–182.
- JOUBERT, Léo, « Entre « communautés des contributeurs » et « société des usagers », les communs de masse : Le cas de Wikipédia », dans : *Terminal* n°130 (2021).
- JOUËT, Josiane, « Retour critique sur la sociologie des usages », dans : *Réseaux* n°100 (2000), p. 487–521.
- JOURDAIN, Édouard, « La part anarchiste des communs », dans : *Ballast* (2020).
- JOUXTEL, Pascal, « La mémétique, une science à l'état sauvage », dans : *Hermès* n°67 (2013), p. 50.
- JULLIEN, Nicolas et ROUDAUT, Karine, « Commun numérique de connaissance : définition et conditions d'existence », dans : *Innovations* n°63 (2020), p. 69–93.
- KANE, Oumar, « Marshall McLuhan et la théorie médiatique : genèse, pertinence et limites d'une contribution contestée », dans : *Tic & société* Vol. 10. n°1 (2016).
- KEIL, Roger et BOUDREAU, Julie-Anne, « Le concept de la ville créative : la création réelle ou imaginaire d'une forme d'action politique dominante », dans : *Métropoles* n°7 (2010).
- KELSEY, John et SCHNEIER, Bruce, « The street performer protocol and digital copy-rights », dans : *First Monday* (1999).
- KESSOUS, Emmanuel, MELLET, Kevin et ZOUINAR, Moustafa, « L'économie de l'attention : entre protection des ressources cognitives et extraction de la valeur », dans : *Sociologie du Travail* n°52 (2010), p. 359–373.
- KEUCHEYAN, Razmig, « Philosophie politique du pirate », dans : *Critique* n°733-734 (2008), p. 458–469.
- KEUCHEYAN, Razmig et TESSIER, Laurent, « Entretien avec Toni Negri Du sabotage au piratage », dans : *Critique* n°733-734 (2008), p. 565–575.
- KEUCHEYAN, Razmig et TESSIER, Laurent, « Présentation. De la piraterie au piratage », dans : *Critique* n°733-734 (2008), p. 451–457.

-
- KOSTAKIS, Vasilis, ROOS, Andreas et BAUWENS, Michel, « Towards a political ecology of the digital economy : Socio-environmental implications of two competing value models », dans : *Environmental Innovation and Societal Transitions* Vol. 18 (2016), p. 82–100.
- KOUKOUTSAKI-MONNIER, Angeliki, « Du réseautage professionnel à la communauté virtuelle ? À propos de l'usage d'un réseau social en ligne », dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 14 (2013), p. 85–102.
- KRASAVIN, Igor, « L'hétérarchie de l'intellect général », dans : *Multitudes* n°70 (2018), p. 122–134.
- KUEHN, Kathleen et CORRIGAN, Thomas F., « Hope Labor : The Role of Employment Prospects in Online Social Production », dans : *The Political Economy of Communication* Vol. 1. n°1 (2013).
- LACHAUSSÉE, Ingeburg, « La communauté : Ferdinand Tönnies et la sociologie allemande », dans : *Communication et organisation* n°52 (2017), p. 15–23.
- LACROIX, Jean-Guy et TREMBLAY, Gaëtan, « Conclusion : From Fordism to Gatesism », dans : *Current Sociology* Vol. 45. n°4 (1997), p. 115–128.
- LACROIX, Jean-Guy et TREMBLAY, Gaëtan, « Introduction : The 'Information Society', a Long-Held Dream », dans : *Current Sociology* Vol. 45. n°4 (1997), p. 1–9.
- LACROIX, Jean-Guy et TREMBLAY, Gaëtan, « The Construction and Reproduction of the Social Uses of Cultural and Information Products and Services », dans : *Current Sociology* Vol. 45. n°4 (1997), p. 71–92.
- LACROIX, Jean-Guy et TREMBLAY, Gaëtan, « The Emergence of Cultural Industries into the Foreground of Industrialization and Commodification : Elements of Context », dans : *Current Sociology* Vol. 45. n°4 (1997), p. 11–37.
- LACROIX, Jean-Guy et TREMBLAY, Gaëtan, « The Institutionalization of Cultural Commodification : Logics and Strategies », dans : *Current Sociology* Vol. 45. n°4 (1997), p. 39–69.
- LACROIX, Jean-Guy et TREMBLAY, Gaëtan, « The State's Role in the Sphere of Culture and Communication », dans : *Current Sociology* Vol. 45. n°4 (1997), p. 93–113.
- LALANDE, Aude et PATOULLARD, Victoire, « Gratuités », dans : *Vacarme* n°50 (2010), p. 14–15.
- LANOË, Olivier, « Les cultures : ces mystérieux icebergs », dans : *L'Observatoire* n°38 (2011), p. 39–42.
- LARRÈRE, Catherine, « Éthiques de l'environnement », dans : *Multitudes* n°24 (2006), p. 75–84.
- LARRÈRE, Raphaël, « Une éthique pour les êtres hybrides. De la dissémination d'Agrostis au drame de Lucifer », dans : *Multitudes* n°24 (2006), p. 63–73.
- LASIDA, Elena, « Le don fondateur du lien social, le cas de l'économie de marché », dans : *Transversalités* Vol. 126. n°2 (2013), p. 23–35.

-
- LATOUR, Bruno, « Love Your Monsters », *dans* : *The Breakthrough Journal* (2012).
- LATOUR, Bruno, JENSEN, Pablo, VENTURINI, Tommaso, GRAUWIN, Sebastian et BOULLIER, Dominique, « « Le tout est toujours plus petit que ses parties ». Une expérimentation numérique des monades de Gabriel Tarde », *dans* : *Réseaux* n°177 (2013), p. 197–232.
- LAULAN, Anne-Marie, « Machines à communiquer et lien social », *dans* : *Hermès, La Revue* n°45 (2006), p. 131–137.
- LAVAL, Christian, « Mort et résurrection du capitalisme libéral », *dans* : *Revue du MAUSS* n°29 (2007), p. 393–410.
- LAZARATTO, Maurizio, « La Psychologie économique contre l'économie politique », *dans* : *Multitudes* n°7 (2001), p. 193–202.
- LAZZARATO, Maurizio, « Créer des mondes : Capitalisme contemporain et guerres « esthétiques » », *dans* : *Multitudes* n°15 (2004), p. 229–237.
- LAZZARATO, Maurizio, « Du biopouvoir à la biopolitique », *dans* : *Multitudes* n°1 (2000), p. 45–57.
- LAZZARATO, Maurizio et NEGRI, Antonio, « Travail immatériel et subjectivité », trad. par Gisèle DONNARD, *dans* : *Futur antérieur* n°6 (1991).
- LE CORF, Jean-Baptiste, « Injonctions à la « créativité » et rhétoriques de l'innovation : retour sur une communication d'influence », *dans* : *Actes du colloque « De l'injonction à la créativité à sa mise en œuvre : quel parallèle entre monde de l'art et monde productif ? »*, De l'injonction à la créativité à sa mise en œuvre : quel parallèle entre monde de l'art et monde productif?, MSH Ange- Guépin, Nantes, –11 avr. 2015, p. 113–128.
- LECHNER, Marie, « Effets de serfs sur la Toile », *dans* : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 519–521.
- LECOUTRE, Marc, « Entre innovation et séduction ? Management culturel versus management conventionnel : » *dans* : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 16/3B. n°S2 (2016), p. 95–109.
- LECOUTRE, Marc, « Management des activités créatives et management dans le monde du travail conventionnel : enjeux et risques d'une attirance réciproque entre ces secteurs en France », *dans* : *Actes du colloque "Injonction de créativité et création sous contrainte" 82ème Congrès de l'ACFAS*, Injonction de créativité et création sous contrainte — 82ème Congrès de l'ACFAS, Montréal, Québec, –16 mai 2014, p. 23–33.
- LEESON, Peter T. et COYNE, Christopher J., « Une analyse économique du piratage informatique », *dans* : *Tracés* n°26 (2014), p. 203–231.
- LEFEBVRE-CHOMBART, Amélie et ROBERT, Pierre, « Les communs numériques : une comparaison entre l'Assemblée des Communs de Lille et le SIILAB », *dans* : *Terminal* n°130 (2021).

-
- LESSIG, Lawrence, « Industries de la culture, pirates et « culture libre » », dans : *Critique* Vol. 733–734. n°6-7 (2008), p. 510–518.
- LESSIG, Lawrence, « The Architecture of Innovation », dans : *Duke Law Journal* Vol. 51. n°6 (2002), p. 1783–1801.
- LEVINSON, Paul, « McLuhan and Media Ecology », dans : *Proceedings of the Media Ecology Association* Vol. 1 (2000).
- LEVOIN, Xavier et LOUESSARD, Bastien, « Le déplacement de l’incertitude au cœur de la (re)configuration d’une filière », dans : *Rezeaux* n°213 (2019), p. 83–110.
- LIANG, Lawrence, « Piratage, créativité et infrastructure : repenser l’accès à la culture », dans : *Tracés* n°26 (2014), p. 183–202.
- LIEFOOGHE, Christine, « Économie créative et développement des territoires : enjeux et perspectives de recherche », dans : *Innovations* n°31 (2010), p. 181.
- LINDBERG, Susanna, « La question de la techno-écologie », dans : *Multitudes* n°65 (2016), p. 167–177.
- LOBET-MARIS, Claire, « Âge et usages informatiques », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 19–28.
- LOCHER, Fabien, « Les pâturages de la Guerre froide : Garrett Hardin et la « Tragédie des communs » », dans : *Revue d’histoire moderne contemporaine* n°60 (2013), p. 7–36.
- LOMAZZI, Lisiane et MENARD, Marc, « Où en est la théorie du/des commun(s) ? Vers une économie politique culturelle », dans : *Tic & société* Vol. 12. n°1 (2018), p. 69–93.
- LOVELUCK, Benjamin, « Internet, une société contre l’État ? », dans : *Réseaux* n°192 (2015), p. 235–270.
- LUBART, Todd, ZENASNI, Franck et BARBOT, Baptiste, « Creative Potential and Its Measurement », dans : *International Journal for Talent Development and Creativity* Vol. 1 (2013), p. 41–50.
- LUCARELLI, Alberto et MORAND-DEVILLE, Jacqueline, « Biens communs et fonction sociale de la propriété », dans : *Revue du Mauss permanente* (2014).
- LUMEAU, Marianne et THIERRY, Clémence, « La demande de livres de fiction en bibliothèques », dans : *Réseaux* n°190-191 (2015), p. 275–298.
- MABILLOT, Vincent, « La culture pirate et les usages du P2P », dans : *Tracés* n°26 (2014), p. 67–88.
- MADISON, Michael J., FRISCHMANN, Brett M. et STRANDBURG, Katherine J., « Constructing Commons in the Cultural Environment », dans : *Cornell Law Review* Vol. 95 (2010).
- MANNING WHITE, David, « The “Gate Keeper” : A Case Study in the Selection of News », dans : *Journalism Quarterly* Vol. 27. n°4 (1950), p. 383–390.
- MANOKHA, Ivan, « Le scandale Cambridge Analytica contextualisé : le capital de plateforme, la surveillance et les données comme nouvelle « marchandise fictive » », dans : *Cultures & conflits* n°109 (2018), p. 39–59.

-
- MARKUSEN, Ann, « Urban Development and the Politics of a Creative Class : Evidence from a Study of Artists », dans : *Environment and Planning A : Economy and Space* Vol. 38. n°10 (2006), p. 1921–1940.
- MARSON, Silvia et VERSEAU, Camille-Olivier, « Faudra-t-il donc tout partager ? », dans : *Filigrane. Musique, esthétique, sciences, société* n°20 (2016).
- MASSUMI, Brian, « National Enterprise Emergency : Steps Toward an Ecology of Powers », dans : *Theory, Culture & Society* Vol. 26. n°6 (2009), p. 153–185.
- MATOUK, Jean, « Briseurs de code », dans : *Medium* n°16-17 (2008), p. 289–309.
- MATTELART, Tristan, « Déconstruire l’argument de la diversité de l’information à l’heure du numérique : le cas des nouvelles internationales », dans : *Les Enjeux de l’information et de la communication* Vol. 17/2 (2016), p. 113–125.
- MATTELART, Tristan, « Piratages : apports et limites d’une infrastructure d’accès à la culture », dans : *Tracés* n°26 (2014), p. 175–182.
- MATTHEWS, Jacob, « Eviter l’amour du sable qui crisse : propositions pour une économie politique critique des industries de la culture et de la communication », dans : *Variations* n°21 (2018).
- MATTHEWS, Jacob T., « Passé, présent et potentiel des plateformes collaboratives Réflexions sur la production culturelle et les dispositifs d’intermédiation numérique », dans : *Les Enjeux de l’information et de la communication* Vol. 16/1 (2015), p. 57–71.
- MAUREL, Lionel, « Droit d’auteur et création dans l’environnement numérique. Des conditions d’émancipation à repenser d’urgence », dans : *Mouvements* Vol. 79. n°3 (2014), p. 100–108.
- MAUREL, Lionel, « Les Communs numériques sont-ils condamnés à devenir des ”Communs du Capital” ? », dans : *6ème rencontres du GESS : “ ESS, Communs, Organisations alternatives : La gestion solidaire peut-elle fédérer autour d’une plus grande soutenabilité ? ”*, Paris : GESS, 2018.
- MAUSS, Marcel, « Essai sur le don. Forme et raison de l’échange dans les sociétés archaïques », dans : *L’Année sociologique*, Bibliothèque de philosophie contemporaine (1923), sous la dir. de Émile DURKHEIM, p. 10–186.
- MEIJER, Albert et BOLÍVAR, Manuel Pedro Rodríguez, « La gouvernance des villes intelligentes. Analyse de la littérature sur la gouvernance urbaine intelligente », dans : *Revue Internationale des Sciences Administratives* Vol. 82. n°2 (2016), p. 417.
- MELLET, Kevin, « Marketing en ligne », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 103–111.
- MERZEAU, Louise, « Éditorialisation collaborative d’un événement : L’exemple des Entretiens du nouveau monde industriel 2012 », dans : *Communication et organisation* n°43 (2013), p. 105–122.

-
- MESGUICH, Véronique, PIERRE, Julien, ALLOING, Camille, GALLEZOT, Gabriel, SERRES, Alexandre, PEIRANO, Richard, FROSSARD, Fabrice, DESCHAMPS, Christophe, BATTISTI, Michèle et MARTINET, Frédéric, « Enjeux et dimensions », dans : *Documentaliste-Sciences de l'Information* Vol. 49. n°1 (2012), p. 24.
- MEYER, Maryline et MONTAGNE, François, « Le logiciel libre et la communauté autorégulée », dans : *Revue d'économie politique* Vol. 117. n°3 (2007), p. 387–405.
- MEYER-BISCH, Patrice, « Analyse des discriminations multiples sous l'angle des droits culturels : qu'est-ce qu'une valorisation ? », dans : *Les cahiers de la LCD* (Hors-série n°1 2018), p. 24–37.
- MEYER-BISCH, Patrice, « Analyse des droits culturels », dans : *Droits fondamentaux* n°7 (2008).
- MEZZADRA, Sandro et NEILSON, Brett, « Entre extraction et exploitation : des mutations en cours dans l'organisation de la coopération sociale », trad. par Alexis CUKIER, dans : *Actuel Marx* n°63 (2018), p. 97–113.
- MEZZADRA, Sandro et NEILSON, Brett, « On the multiple frontiers of extraction : excavating contemporary capitalism », dans : *Cultural Studies* Vol. 31. n°2-3 (2017), p. 185–204.
- MIÈGE, Bernard, « L'édification des SIC : encore et toujours », Conférence Introductive au congrès de la SFSIC », dans : Congrès de la SFSIC, Rennes, 2012.
- MILBURN, Keir et RUSSELL, Bertie, « What can an institution do? Towards Public-Common partnerships and a new common-sense », dans : *Renewal : A journal of social democracy* Vol. 26 (2018), p. 45–55.
- MÈGLIN, Pierre, « Une théorie pour penser les industries culturelles et informationnelles ? », dans : *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n°1 (2012).
- MOGLEN, Eben, « L'anarchisme triomphant : Le logiciel libre et la mort du copyright », dans : *Multitudes* n°5 (2001), p. 146–183.
- MONNIN, Alexandre, « Les « communs négatifs » : Entre déchets et ruines », dans : *Études* Vol. Septembre. n°9 (2021), p. 59–68.
- MORTON, Timothy, « Ecologocentrism : Unworking Animals », dans : *SubStance* Vol. 37. n°3 (2008), p. 73–96.
- MOSCO, Vincent et FOSTER, Derek, « Cyberspace and the End of Politics », dans : *Journal of Communication Inquiry* Vol. 25. n°3 (2001), p. 218–236.
- MOTOYAMA, Marti, MCCOY, Damon, LEVCHENKO, Kirill, SAVAGE, Stefan et VOELKER, Geoffrey M., « Dirty Jobs : The Role of Freelance Labor in Web Service Abuse », dans : *In Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium*, 2011.
- MOULIER BOUTANG, Yann, « Géopolitique des masses : Entre plèbes et multitudes, rente et corruption », dans : *Multitudes* n°70 (2018), p. 100–111.

-
- MOULIER-BOUTANG, Yann, « L'irruption de l'écologie ou le grand chiasme de l'économie politique », dans : *Multitudes* n°24 (2006), p. 97–106.
- MOULIER-BOUTANG, Yann, NEYRAT, Frédéric et VIDECOQ, Emmanuel, « Construire de nouvelles relations avec... », dans : *Multitudes* n°24 (2006), p. 19–27.
- MOULINE, Aziz, « Les industries créatives à l'heure de la numérisation : une approche par les alliances en R&D dans les industries du multimédia », dans : *Tic&société* Vol. 4. n°2 (2010).
- MOUNIER, Pierre et DACOS, Marin, « Édition électronique », dans : *Communications* n°88 (2011), p. 47–55.
- MUSIANI, Francesca, « « Sur Internet, on est tous pirates, et ça c'est bien. » Entretien avec Jean-Marc Manach », dans : *Tracés* n°26 (2014), p. 235–247.
- MUSITELLI, Jean, « L'invention de la diversité culturelle », dans : *Annuaire français de droit international* Vol. 51. n°1 (2005), p. 512–523.
- NEGRI, Antonio, « Entretien. Du sabotage au piratage », dans : *Critique* n°733-734 (2008), p. 565–575.
- NEGRI, Antonio et POLLERI, Matteo, « L'appropriation du capital fixe : une métaphore ? », dans : *Multitudes* n°70 (2018), p. 92–99.
- NEGRI, Antonio et VERCELLONE, Carlo, « Le rapport capital / travail dans le capitalisme cognitif », dans : *Multitudes* n°32 (2008), p. 39–50.
- NEGT, Oskar et KLUGE, Alexander, « La Théorie critique au XXIème siècle », dans : *Variations* n°21 (2018).
- NEGUS, Keith, « The Work of Cultural Intermediaries and the Enduring Distance Between Production and Consumption », dans : *Cultural Studies* Vol. 16. n°4 (2002), p. 501–515.
- NELSON, Phillip, « Information and Consumer Behavior », dans : *Journal of Political Economy* Vol. 78. n°2 (1970), p. 311–329.
- NEUMANN, Alexander et MATTHEWS, Jacob, « Introduction », dans : *Variations* n°21 (2018).
- NEYRAT, Frédéric, « Biopolitique des catastrophes », dans : *Multitudes* n°24 (2006), p. 107–117.
- NIXON, Brice, « Vers une économie politique du 'travail du public' à l'ère numérique », dans : *Variations* n°21 (2018).
- NOE, Thomas et PARKER, Geoffrey, « Winner Take All : Competition, Strategy, and the Structure of Returns in the Internet Economy », dans : *Journal of Economics & Management Strategy* Vol. 14. n°1 (2005), p. 141–164.
- OLIVERI, Nicolas, « Logiciel libre et open source : une culture du don technologique », dans : *Quaderni* n°76 (2011), p. 111–119.
- O'NEILL, Robert V., « Is It Time To Bury The Ecosystem Concept ? (With Full Military Honors, Of Course!) », dans : *Ecology* Vol. 82. n°12 (2001), p. 3275–3284.

-
- ORSI, Cosma, « Knowledge-based society, peer production and the common good », *dans* : *Capital & Class* Vol. 33. n°1 (2009), p. 31–51.
- ORSI, Fabienne, « Elinor Ostrom et les faisceaux de droits : l'ouverture d'un nouvel espace pour penser la propriété commune », *dans* : *Revue de la régulation. Capitalisme, institutions, pouvoirs* n°14 (2013).
- OUELLET, Maxime, MÉNARD, Marc, BONENFANT, Maude et MONDOUX, André, « Big Data et quantification de soi. La gouvernementalité algorithmique dans le monde numériquement administré », *dans* : *Canadian Journal of Communication* Vol. 40. n°4 (2015).
- PANU, Salvatore et LUMARE, Giusi, « Des espaces de résistance en Italie. Entretien avec Charlotte Hess et Valentin Schaepelynck », *dans* : *Chimères* n°76 (2012), p. 81–89.
- PAQUIENSÉGUY, Françoise, « La notion d'usage est-elle stratégique pour les industries créatives ? », *dans* : *Tic&Société* Vol. 4. n°2 (2010).
- PARIKKA, Jussi, « Contagion and Repetition : On the Viral Logic of Network Culture », *dans* : *Ephemera : theory and politics in organization* Vol. 7. n°2 (may 2007), p. 287–308.
- PARIS, Thomas, « Des industries culturelles aux industries créatives : un changement de paradigme salutaire ? », *dans* : *Tic & société* Vol. 4. n°2 (2011).
- PASQUINELLI, Matteo, « Le travail de l'abstraction. Sept thèses transitionnelles sur le marxisme et l'accélérationnisme », trad. par Yves CITTON, *dans* : *Multitudes* Vol. 56. n°2 (2014), p. 49–55.
- PASQUINELLI, Matteo, « « Nous n'exploitons pas le réseau, c'est le réseau qui nous exploite... » », *dans* : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 523–526.
- PASQUINELLI, Matteo, « On the origins of Marx's general intellect », *dans* : *Radical Philosophy* n°206 (2019), p. 43–56.
- PASQUINELLI, Matteo, « The Automaton of the Anthropocene : On Carbosilicon Machines and Cyberfossil Capital », *dans* : *South Atlantic Quarterly* Vol. 116. n°2 (2017), p. 311–326.
- PASQUINELLI, Matteo, « The Ideology of Free Culture and the Grammar of Sabotage », *dans* : *Policy Futures in Education* Vol. 8. n°6 (2010), p. 671–682.
- PÉLISSIER, Maud, « Communs culturels et environnement numérique : origines, fondements et identification », *dans* : *Tic & société* Vol. 12. n°1 (2018), p. 95–129.
- PELTIER, Stéphanie, BENHAMOU, Françoise et TOURÉ, Mamoudou, « Does the long tail really favor small publishers ? », *dans* : *Journal of Cultural Economics* Vol. 40. n°4 (2016), p. 393–412.
- PERÉNY, Étienne et AMATO, Étienne, « Audiovisuel interactif », *dans* : *Communications* n°88 (2011), p. 29–36.
- PERKEL, Dan, « Share wars : Sharing, theft, and the everyday production of Web 2.0 on DeviantArt », *dans* : *First Monday* (2016).

-
- PERKINS, Kathryn, « The Boundaries of BookTube », dans : *The Serials Librarian* Vol. 73. n°3-4 (2017), p. 352–356.
- PERTICOZ, Lucien, « Les industries culturelles en mutation : des modèles en question », dans : *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n°1 (2012).
- PETERSEN, Søren Mørk, « Loser Generated Content : From Participation to Exploitation », dans : *First Monday* Vol. 13. n°3 (2008).
- PEUKERT, Christian, CLAUSSEN, Jörg et KRETSCHMER, Tobias, « Piracy and box office movie revenues : Evidence from Megaupload », dans : *International Journal of Industrial Organization* Vol. 52 (2017), p. 188–215.
- PIERRE, Julien et ALLOING, Camille, « Questionner le digital labor par le prisme des émotions : le capitalisme affectif comme métadispositif? », dans : *La communication numérique au cœur des sociétés : dispositifs, logiques de développement et pratiques*, 2015.
- PIRAUD, Mischa-S., « Le piège de la créativité : examen sémantique et pragmatique du capitalisme créatif », dans : *Revue Interventions économiques. Papers in Political Economy* n°57 (2017), avec la coll. d'Amina YAGOUBI et Diane-Gabrielle TREMBLAY.
- POIRSON, Martial, « « Se servir d'un Rembrandt comme planche à repasser ! ». Artketing, industrie de prototype et signalétique artistique », dans : *Multitudes* n°57 (2014), p. 76–86.
- POSTIGO, H., « The socio-technical architecture of digital labor : Converting play into YouTube money », dans : *New Media & Society* Vol. 18. n°2 (2016), p. 332–349.
- POSTMAN, Neil, « The humanism of media ecology », dans : *Proceedings of the Media Ecology Association* Vol. 1 (2000), p. 10–16.
- PRATT, Andy C., « Creative Cities : The Cultural Industries And The Creative Class », dans : *Geografiska Annaler, Series B : Human Geography* Vol. 90. n°2 (2008), p. 107–117.
- PROGLER, Josef, « Mapping the musical commons : Digitization, simulation, speculation », dans : *First Monday* (1999).
- PROULX, Serge et GOLDENBERG, Anne, « Internet et la culture de la gratuité », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 503–517.
- PROULX, Serge et LATZKO-TOTH, Guillaume, « La virtualité comme catégorie pour penser le social. L'usage de la notion de communauté virtuelle », dans : *Sociologie et sociétés* Vol. 32. n°2 (2000), p. 99.
- QUERRIEN, Anne, « L'architecture autogérée, une pratique écosophique dans la ville », dans : *Chimères* n°76 (2012), p. 101–107.
- QUERRIEN, Anne, « Une lecture des Trois écologies », dans : *Chimères* n°76 (2012), p. 25–28.

-
- REBILLARD, Franck, « Du Web 2.0 au Web2 : fortunes et infortunes des discours d'accompagnement des réseaux socio numériques », dans : *Hermès, La Revue* n°59 (2011), p. 25–30.
- REBILLARD, Franck, « Modèles socioéconomiques du journalisme en ligne et possibilités d'une information diversifiée », dans : *Les enjeux de l'information et de la communication* Vol. 12/3 (2012).
- RECKWITZ, Andreas, « Du mythe de l'artiste à la normalisation des processus créatifs : contribution du champ artistique à la genèse du sujet créatif », trad. par Isabelle KALINOWSKI, dans : *Trivium. Revue franco-allemande de sciences humaines et sociales - Deutsch-französische Zeitschrift für Geistes- und Sozialwissenschaften* n°18 (2014).
- RENAULT, Sophie, « Le crowdfunding au secours des auteurs de BD », dans : *Revue française de gestion* n°279 (2019), p. 129–149.
- REVEL, Judith et NEGRI, Antonio, « Inventer le commun des hommes », dans : *Multitudes* n°31 (2007), p. 5–10.
- REVELEY, J., « Understanding Social Media Use as Alienation : A Review and Critique », dans : *E-Learning and Digital Media* Vol. 10. n°1 (2013), p. 83–94.
- REYNAUD, Bénédicte, « La dynamique d'un oligopole avec frange : Le cas de la branche d'édition de livres en France », dans : *Revue d'économie industrielle* n°22 (1982), p. 61–71.
- ROBIN, Jacques et GUATTARI, Félix, « Révolution informatique, écologie et recomposition subjective », dans : *Multitudes* n°24 (2006), p. 131–143.
- ROCHET, Jean-Charles et TIROLE, Jean, « Platform Competition in Two-Sided Markets », dans : *Journal of the European Economic Association* Vol. 1. n°4 (2003), p. 990–1029.
- RODOTÀ, Stefano, « Vers les biens communs. Souveraineté et propriété au XXIe siècle », dans : *Tracés* n°16 (2016), p. 211–232.
- ROMELE, Alberto et SEVERO, Marta, « The Economy of the Digital Gift : From Socialism to Sociality Online », dans : *Theory, Culture & Society* Vol. 33. n°5 (2016), p. 43–63.
- ROSNAY, Mélanie Dulong de et STALDER, Felix, « Digital commons », dans : *Internet Policy Review* Vol. 9. n°4 (2020).
- ROSS, Andrew, « Precarious labour in the field of art », dans : *OnCurating.org* n°16 (2013), sous la dir. de ZORAN ERIĆ et Stevan VUKOVIĆ, p. 5–12.
- ROUVROY, Antoinette et BERNIS, Thomas, « Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation », dans : *Rezeaux* n°177 (2013), p. 163–196.
- ROUVROY, Antoinette et STIEGLER, Bernard, « Le régime de vérité numérique », dans : *Socio. La nouvelle revue des sciences sociales* n°4 (2015), p. 113–140.
- ROUZÉ, Vincent et MATTHEWS, Jacob, « Les plateformes de crowdfunding culturel : entre figures de l'artiste entrepreneur et entrepreneurs polymorphes », dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 19/1 (2018), p. 35–50.

-
- RUSCHI, Filippo, « Les irréguliers : piraterie et Kleinkrieg chez Carl Schmitt », dans : *Tracés* n°26 (2014), p. 151–174.
- SAGOT-DUVAUROUX, Dominique, « La propriété intellectuelle, c'est le vol ! Le débat sur le droit d'auteur au milieu du XIXe siècle », dans : *L'Économie politique* n°22 (2004), p. 34–52.
- SAGOT-DUVAUROUX, Jean-Louis, « La gratuité, le chemin d'émancipation », dans : *Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 123–134.
- SAHUT, Gilles, « Les jeunes, leurs enseignants et Wikipédia : représentations en tension autour d'un objet documentaire singulier : » dans : *Documentaliste-Sciences de l'Information* Vol. 51. n°2 (2014), p. 70–79.
- SAMUELSON, Paul A., « The Pure Theory of Public Expenditure », dans : *The Review of Economics and Statistics* Vol. 36. n°4 (1954), p. 387.
- SANSI, Roger, « Marcel Mauss et le don dans l'art contemporain », dans : *Revue du MAUSS* n°36 (2010), p. 427–436.
- SCHAFER, Valérie et LE CROSNIER, Hervé, « Internet et le Web : l'illusion du social, la fin de l'idéal égalitaire ? », dans : *Terminal* n°111 (2012), p. 15–26.
- SCHÉRER, René, « Les visions écosophiques de Félix », dans : *Chimères* n°76 (2012), p. 15–23.
- SCHLAGER, Edella et OSTROM, Elinor, « Property-Rights Regimes and Natural Resources : A Conceptual Analysis », dans : *Land Economics* Vol. 68. n°3 (1992), p. 249–262.
- SCHLESINGER, Philip, « Creativity : from discourse to doctrine », dans : *Screen* Vol. 48. n°3 (2007), p. 399–387.
- SCHLESINGER, Philip, « L'économie créative : une orthodoxie mondialisée », trad. par Vincent BULLICH, dans : *Les Enjeux de l'Information et de la Communication* Vol. 17/2 (2016), p. 265–285.
- SEDDA, Paola, « « Communauté », « commun » et « biens communs » : Les parcours de la résistance digitale », dans : *Variations* n°21 (2018).
- SHANNON, C. E., « A Mathematical Theory of Communication », dans : *Bell System Technical Journal* Vol. 27. n°3 (1948), p. 379–423.
- SHAW, Robert, « Bringing Deleuze and Guattari down to Earth through Gregory Bateson : Plateaus, Rhizomes and Ecosophical Subjectivity », dans : *Theory, Culture & Society* Vol. 32. n°7-8 (2015), p. 151–171.
- SHULZ, Sébastien, « Histoire sociologique d'un mouvement ambigu : Ce que la critique de l'État nous apprend des formes de communs numériques. », dans : *Terminal* n°130 (2021).
- SILBERMAN, M. Six, IRANI, Lilly et ROSS, Joel, « Ethics and Tactics of Professional Crowdfork », dans : *XRDS* Vol. 17. n°2 (2010), p. 39–43.

-
- SILVA MOTA DRUMOND, Gabrielle, COUTANT, Alexandre et MILLERAND, Florence, « La production de l'utilisateur par les algorithmes de Netflix : » *dans* : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. 19 (2019), p. 29–44.
- SMYRNAIOS, Nikos, « L'effet GAFAM : stratégies et logiques de l'oligopole de l'internet », *dans* : *Communication & langages* n°188 (2016), p. 61–83.
- SMYRNAIOS, Nikos, « L'idéologie cynique de la Silicon Valley », *dans* : *Nectart* n°16 (2023), p. 144–153.
- STALLMAN, Richard M., « Informatiques et liberté », *dans* : *Rue Descartes* n°55 (2007), p. 72–83.
- STIEFEL, Léa et SANDOZ, Alain, « Une plateforme en pair-à-pair pour l'échange de données : L'émergence d'un commun numérique », *dans* : *Terminal* n°130 (2021).
- STIEGLER, Bernard, « De l'économie libidinale à l'écologie de l'esprit. Entretien avec Frédéric Neyrat », *dans* : *Multitudes* n°24 (2006), p. 85–95.
- STIEGLER, Bernard, « Individuation et grammatisation : quand la technique fait sens... », *dans* : *Documentaliste-Sciences de l'Information* Vol. 42. n°6 (2005), p. 354.
- STIEGLER, Bernard, « Sortir de l'anthropocène », *dans* : *Multitudes* n°60 (2015), p. 137–146.
- TANAS, Alessia et GUTWIRTH, Serge, « Une approche « écologique » des communs dans le droit : Regards sur le patrimoine transpropriatif, les usi civici et la rivière-personne », *dans* : *In Situ. Au regard des sciences sociales* n°2 (2021).
- TERRANOVA, Tiziana, « Free Labor : Producing Culture for the Digital Economy », *dans* : *Social Text* Vol. 18. n°2 (2000), p. 33–58.
- THUILLAS, Olivier et WIART, Louis, « Plateformes alternatives et coopération d'acteurs : quels modèles d'accès aux contenus culturels ? », *dans* : *Tic & société* Vol. 13. n°1-2 (2019), p. 13–41.
- TINNELL, John C., « Transversalising the Ecological Turn : Four Components of Félix Guattari's Ecosophical Perspective », *dans* : *Deleuze Studies* Vol. 6. n°3 (2012), p. 357–388.
- TOSEL, André, « Marx et les abstractions », *dans* : *Archives de Philosophie* Vol. Tome 65. n°2 (2002), p. 311–334.
- TRÉGUER, Félix, « Hacker l'espace public : la citoyenneté insurrectionnelle sur Internet », *dans* : *Tracés* n°26 (2014), p. 129–147.
- TREMBLAY, Gaëtan, « Industries culturelles, économie créative et société de l'information », *dans* : *Global Media Journal – Édition canadienne* (2008), p. 65–88.
- TRYON, Chuck, « 'Make any room your TV room' : digital delivery and media mobility », *dans* : *Screen* Vol. 53. n°3 (2012), p. 287–300.
- UZEL, Jean-Philippe, « Un dramaturge et un Iroquois à Paris. L'affaire Kanata », *dans* : *Esprit* Vol. Janvier-Février. n°1 (2020), p. 61.

-
- VALLÉE, Jean-François, « Intermédialité et écologie des médias : essai de cartographie comparative », dans : *Intermédialités* n°30-31 (2018).
- VEALE, Kylie, « Internet gift economies : Voluntary payment schemes as tangible reciprocity », dans : *First Monday* Vol. 8. n°12 (2003).
- VELKOVA, Julia, « Open cultural production and the online gift economy : The case of Blender », dans : *First Monday* (2016).
- VELLY, Ronan Le, « La notion d'encastrement : une sociologie des échanges marchands », dans : *Sociologie du Travail* n°44 (2002), p. 37–53.
- VELLY, Ronan Le, « Le commerce équitable : des échanges marchands contre et dans le marché », dans : *Revue française de sociologie* Vol. 47. n°2 (2006), p. 319–340.
- VIDAL, Geneviève, « Prendre la mesure du renoncement négocié », dans : *Multitudes* n°68 (2017), p. 54–59.
- VIDAL, Geneviève et PAPILLOUD, Christian, « Arts numériques et positionnement socio-professionnel. L'injonction de créativité : » dans : *Les Enjeux de l'information et de la communication* Vol. N° 16/3B. n°S2 (2016), p. 69–79.
- VIEIRA, Miguel Said et DE FILIPPI, Primavera, « Between Copyleft and Copyfarleft : advanced reciprocity for the commons », dans : *Journal of Peer Production* n°4 (2014).
- VILLALBA-EGUILUZ, C. Unai et ETXANO, Iker, « Buen Vivir vs Development (II) : The Limits of (Neo-)Extractivism », dans : *Ecological Economics* Vol. 138 (2017), p. 1–11.
- VIRNO, Paolo, « Multitude et principe d'individuation », dans : *Multitudes* n°7 (2001), p. 103–117.
- VITALI ROSATI, Marcello, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », dans : *Sens Public* (2016).
- VIVIER, Nadine, « Les biens communaux en France de 1750 à 1914. État, notables et paysans face à la modernisation de l'agriculture. », dans : *Ruralia. Sciences sociales et mondes ruraux contemporains* n°2 (1998).
- VOIROL, Olivier, « La Théorie critique des médias de l'École de Francfort : une relecture », dans : *Mouvements* n°61 (2010), p. 23–32.
- VOIROL, Olivier, « Retour sur l'industrie culturelle », dans : *Reseaux* n°166 (2011), p. 125–157.
- WAHNICH, Sophie, « Défendre la gratuité scolaire aujourd'hui (comme hier) », dans : *Vacarme* n°50 (2010), p. 38–40.
- WALDFOGEL, Joel et REIMERS, Imke, « Storming the gatekeepers : Digital disintermediation in the market for books », dans : *Information Economics and Policy* Vol. 31 (2015), p. 47–58.
- WARK, McKenzie, « Et si ce n'était même plus du capitalisme, mais quelque chose d'encore bien pire ? », trad. par Yves CITTON, dans : *Multitudes* n°70 (2018), p. 76–81.
- WARK, McKenzie, « Nouvelles stratégies de la classe vectorialiste », dans : *Multitudes* n°54 (2013), p. 191–198.
- WARK, McKenzie, « The Vectoralist Class », dans : *E-flux* n°65 (2015).

-
- WILLIAMS, Alex et SRNICEK, Nick, « Manifeste accélérationniste », trad. par Yves CITTON, *dans : Multitudes* n°56 (2014), p. 23–35.
- WOCH, Agnieszka et NAPIERALSKI, Andrzej, « La « norme » et les échanges en ligne : une étude des mêmes politiques des internautes polonais : » *dans : La linguistique* Vol. 52. n°1 (2016), p. 151–172.
- WU, Tim, « Network Neutrality, Broadband Discrimination », *dans : Journal of Telecommunications and High Technology Law* Vol. 2 (2003), p. 141–179.
- YAR, Majid, « The rhetorics and myths of anti-piracy campaigns : criminalization, moral pedagogy and capitalist property relations in the classroom », *dans : New Media & Society* Vol. 10. n°4 (2008), p. 605–623.
- ZAMAGNI, Stefano, « Gratuité et action économique », *dans : Revue du MAUSS* n°35 (2010), p. 381–388.
- ZIMMERMANN, Jean-Benoît, « Hadopi censurée par le Conseil constitutionnel », *dans : Terminal* n°103-104 (2009).
- ZUKERFELD, Mariano, « Inclusive Appropriation and the Double Freedom of Knowledge : on the Capitalist exploitation of non-for profit software, contents and data producers », *dans : Sociologia del lavoro* n°133 (2014), p. 145–158.

Articles de presse et de magazines

- ABZOUZ, Yunes, « Violences sexuelles : YouTube démonétise les chaînes de Léo Grasset et de Norman Thavaud », *dans : Mediapart* (2022).
- AGENCE REUTERS, « Le texte sur les « fake news » adopté à l'Assemblée », *dans : Mediapart, France* (2018).
- ALTER, Alexandra, « Your E-Book Is Reading You », *dans : Wall Street Journal, Life and Style* (2012).
- ANDERSON, Chris, « The Long Tail », *dans : Wired* n°12-10 (2004).
- ANNE-LISE, GUILLAUME et SONIA, « Les communs proposent un nouveau modèle social et économique », *dans : Lutopik* (2016).
- ARRÊT SUR IMAGE, « Requin : BFM TV récupère une vidéo Youtube et refuse de la retirer par La rédaction », *dans : (2015)*.
- ASSOCIATED PRESS, « Happy Birthday to You to enter public domain after copyright case is settled », *dans : The Guardian, Music* (2015).
- BOLLIER, David et LAVAL, Christian, « Les communs proposent un nouveau modèle social et économique », *dans : Lutopik* n°10 (2016).
- BRAND, Stewart, « Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. », *dans : Rolling Stone* (1992).
- BURDEAU, Emmanuel, « La Mostra consacre le cinéma selon Netflix », *dans : Mediapart, Culture idées* (2018).
- CAMUS, Elvire, « Chez Amazon, les conditions de travail sont dignes du XIXe siècle », *dans : Le Monde.fr, Économie* (2013).
- CARIO, Erwan, « Télécharger une voiture ? Jamais ! », *dans : Libération.fr* (2013).
- CARR, David, « For 'House of Cards,' Using Big Data to Guarantee Its Popularity », *dans : The New York Times, Business* (2013).
- CHAMPEAU, Guillaume, « Stéphane Richard : "la neutralité du net est l'ennemie de l'innovation" », *dans : Numerama* (2015).
- CHAMPEAU, Guillaume, « TF1 fait bloquer sur YouTube une vidéo qu'elle avait copiée, puis se rétracte - Politique », *dans : Numerama* (2015).
- CHAPERON, Isabelle, « The Family, incubateur star de la French Tech, se déchire dans une bataille judiciaire », *dans : Le Monde.fr* (2023).
- CHAPSAL, Agnès, « Robert Lepage annule « Kanata » », *dans : Le Monde.fr* (2018).
- CHEVASSUS-AU-LOUIS, Nicolas, « Les écrivains sont pauvres, et plus encore les femmes », *dans : Mediapart, Culture idées* (2016).
- COMARMOND, Leïla De, « La Cour de cassation requalifie des coursiers à vélo en salariés », *dans : Les Echos* (2018).
- CONSTINE, Josh, « Facebook pays teens to install VPN that spies on them », *dans : TechCrunch* (2019).

-
- COSCARELLI, Joe, « Spotify Pulls R. Kelly and XXXTentacion From Playlists, Stirring a Debate - The New York Times », dans : *New York Times* (2018).
- DICKEY, Megan Rose, « Uber and Lyft drivers are striking ahead of Uber's IPO », dans : *TechCrunch* (2019).
- DOCTOROW, Cory, « Data – the new oil, or potential for a toxic oil spill? », dans : *Secure Futures* (2020).
- DUMONS, Olivier, « L'algorithme de Netflix, un cerveau à la place du cœur », dans : *Le Monde.fr, Culture* (2014).
- DUPORTAIL, Judith et KAYSER-BRIL, Nicolas, « Sur Instagram, la prime secrète à la nudité : se déshabiller pour gagner de l'audience », dans : *Mediapart* (2020), avec la coll. de Kira SCHACHT et Édouard RICHARD.
- FANEN, Sophian, « Universal Music invente le crowdfoutage de gueule », dans : *Libération.fr* (2013).
- FARIVAR, Cyrus, « Germans can't see meteorite YouTube videos due to copyright dispute », dans : *Ars Technica* (2013).
- FAUCONNIER, Flore, « Comment le géant Amazon écrase l'e-commerce français », dans : *Journal du Net* (2016).
- FLOOD, Alison, « Big e-reader is watching you », dans : *The Guardian, Books* (2012).
- GANTEFÖHR, Martin, « Crowdsourcing : Die Formel GuttenPlag », dans : *Die Zeit, Digital* (2011).
- GATES, Bill, « An open letter to Hobbyists », dans : *Homebrew Computer Club Newsletter* Vol. 2. n°1 (1976).
- GIRARDEAU, Astrid, « Sarkozy : La loi Création et Internet, « définitivement votée en mars prochain » », dans : *Libération, Médias* (2009).
- GLEIZES, François, LEGLEYE, Stéphane et PLA, Anne, « Ordinateur et accès à Internet : les inégalités d'équipement persistent selon le niveau de vie », dans : *Insee Focus* n°226 (2021).
- GREENWALD, Glenn, « XKeyscore : NSA tool collects 'nearly everything a user does on the internet' », dans : *The Guardian* (2013).
- HATMAKER, Taylor, « YouTube plans to modify profanity rules that prompted creator backlash », dans : *TechCrunch* (2023).
- HENNETON, Thibault, « Les tâcherons du clic », dans : *Manière de voir* n°156 (2017).
- HOWE, Jeff, « The Rise of Crowdsourcing », dans : *Wired* (2006).
- IQBAL, Nosheen, « Film fans see red over Netflix 'targeted' posters for black viewers », dans : *The Observer, Media* (2018).
- JACOBS, Julia, « Will Instagram Ever 'Free the Nipple' ? », dans : *The New York Times, Arts* (2019).
- JULLIEN, Pierre, « Intermittents : un combat incessant », dans : *Le Monde.fr* (2016).

-
- KAFKA, Peter, « Amazon? HBO? Netflix thinks its real competitor is... sleep », *dans* : *Vox* (2017).
- KAUBE, Jürgen, « Die kritische „Mein Kampf“-Edition », *dans* : *Frankfurter Allgemeine Zeitung, Feuilleton* (16).
- KLEINER, Dmytri, « Copyfarleft and Copyjustright », *dans* : *Mute* (2007).
- LA RÉDACTION DE 01NET AVEC AFP, « Facebook a censuré le tableau « La Liberté guidant le peuple » », *dans* : *01net* (2018).
- LA RÉDACTION DE MEDIAPART, « « Netflix offre une liberté de création proche de celle du cinéma d’auteur » », *dans* : *Mediapart, France* (2018).
- LA RÉDACTION DU MONDE, « Fake news : les risques d’une loi », *dans* : *Le Monde.fr, Idées* (2018).
- LABASTIRE, Adrien, ALEXANDRE, Olivier et CONFAVREUX, Joseph, « « Contrechamp » : YouTube ou le cool formaté », *dans* : *Mediapart, Culture Idées* (2017).
- LAUSSON, Julien, « L’Europe vote pour le filtrage des contenus et la taxe des liens : y a-t-il encore une chance de revenir en arrière ? - Politique », *dans* : *Numerama* (2018).
- LE MONDE AVEC AFP, « Un bug entache le lancement de Tchap, l’application de discussion sécurisée de l’Etat », *dans* : *Le Monde.fr* (2019).
- LEGROS, Claire, « Michel Bauwens : « Uber et Airbnb n’ont rien à voir avec l’économie de partage » », *dans* : *Le Monde.fr, Économie* (2015).
- LEONARD, Andrew, « How LSD Microdosing Became the Hot New Business Trip », *dans* : *Rolling Stone* (2015).
- LESSIG, Lawrence, « Code Is Law », *dans* : *Harvard Magazine* (2000).
- LESSIG, Lawrence, « Creatives face a closed Net », *dans* : *Financial Times* (2005).
- LIPTAK, Adam, « Supreme Court Won’t Hold Tech Companies Liable for User Posts », *dans* : *The New York Times, U.S.* (2023).
- MADELAINE, Nicolas, « Petit Biscuit, un étudiant à Paris qui côtoie Taylor Swift au sommet des charts », *dans* : *lesechos.fr* (17).
- MAUREL, Lionel et FOURMEUX, Thomas, « Copyright Madness », *dans* : *Numerama* (2020).
- MEDINA, Eden, « The Cybersyn Revolution », *dans* : *Jacobin* n°17 (2015).
- MITCHELL, Dan, « Is Comcast violating net-neutrality rules? », *dans* : *Fortune* (2012).
- MOROZOV, Evgeny, « Cybersyn, une machine à gouverner le Chili », *dans* : *Vanity Fair* n°19 (2015).
- NEWBART, Dave, « Microsoft CEO takes launch break with the Sun-Times [Archive] », *dans* : *Chicago Sun-Times, Tech* (2001).
- POIRSON, Martial, « Bastiat défend la propriété intellectuelle perpétuelle », *dans* : *Pour l’Éco* n°35 (2021).
- POTET, Frédéric, « Auteur de BD, un métier de plus en plus précaire », *dans* : *Le Monde.fr* (2016).

-
- REES, Marc, « DVD légal contre DVD illégal : "ça m'énerve" en une image », *dans* : *Nextinpact* (2010).
- REES, Marc, « DVD légal contre DVD illégal : l'exemple de Robots en français », *dans* : *Nextinpact* (2010).
- SAFIRE, William, « Fat Tail », *dans* : *The New York Times, Magazine* (2009).
- SCHWARTZBROD, Alexandra, « TikTok, le front numérique des tensions avec la Chine », *dans* : *Libération, Editorial* (2023).
- SIGNORET, Perrine, « Sur YouTube, la détection automatique des contenus soumis à droit d'auteur ne satisfait personne », *dans* : *Le Monde.fr, Pixels* (2018).
- TUAL, Morgane, « Petite histoire des « Captcha », ces tests d'identification en pleine mutation », *dans* : *Le Monde.fr, Pixels* (2016).

Textes juridiques

BAYH, Birch et DOLE, Bob, *An act to amend the patent and trademark laws*. 1980.

BAYH, Birch et DOLE, Bob, *Patent and Trademark Law Amendments Act*, 1980.

Loi n° 2015-991 du 7 août 2015 portant nouvelle organisation territoriale de la République (JORF n°0182 du 8 août 2015), 2015.

LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique (JORF n°0235 du 8 octobre 2016), 2016.

Loi n° 92-597 du 1er juillet 1992 relative au code de la propriété intellectuelle (JORF n°0153 du 3 juillet 1992), 1992.

NATIONS UNIES, *Déclaration universelle des droits de l'homme*, 1948.

NATIONS UNIES, *Pacte international relatif aux droits civils et politiques*, 1966.

NATIONS UNIES, *Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels*, 1966.

NATIONS UNIES, COMITÉ DES DROITS ÉCONOMIQUES, SOCIAUX ET CULTURELS, *Observation générale 21. Droit de chacun de participer à la vie culturelle (art. 15, par. 1 a), du Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels*, 2009.

Proposal for a Directive of the European Parliament and the Council on copyright in the Digital Single Market (COM/2016/0593 final - 2016/0280 (COD)), avec la coll. de COMMISSION EUROPÉENNE, 2016.

Règlement (UE) 2022/1925 du Parlement européen et du Conseil du 14 septembre 2022 relatif aux marchés contestables et équitables dans le secteur numérique et modifiant les directives (UE) 2019/1937 et (UE) 2020/1828 (règlement sur les marchés numériques) (Texte présentant de l'intérêt pour l'EEE), 2022.

UNESCO, *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*, 2005.

UNESCO, *Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles*, 1982.

UNESCO, *Déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle*, 2001.

Pages web

- ACRIMED, *Le Lay (TF1) vend " du temps de cerveau humain disponible "*, Acrimed | Action Critique Médias, 2004, URL : <https://www.acrimed.org/Le-Lay-TF1-vend-du-temps-de-cerveau-humain-disponible> (visité le 26/05/2016).
- AIGRAIN, Philippe, *Culture et partage : les conditions d'existence des communs culturels – Communs / Commons*, communs/commons, 2012, URL : <http://paigrain.debatpublic.net/?p=6219> (visité le 21/01/2019).
- AIGRAIN, Philippe, *Droits intellectuels positifs et échanges d'information*, 2003, URL : <http://paigrain.debatpublic.net/wp-content/uploads/droitsintellectuelspositifs.html> (visité le 22/06/2016).
- ALLIBERT, Michaël, *Recherche*, Trucmuche Cie Michaël Alibert, 2019, URL : <https://www.trucmuche.org/copie-de-recherche> (visité le 23/10/2019).
- ALLIBERT, Michaël et GRIVEL, Jérôme, *Appel à candidature — résidence croisée*, 2018, URL : https://docs.wixstatic.com/ugd/0dfa1d_f1a3498a8f7345eea668c4064b3b02a2.pdf (visité le 23/10/2019).
- ALLIBERT, Michaël et GRIVEL, Jérôme, *Soli me tangere*, Entrepont.net, 2019, URL : <https://www.entrepont.net/index.php/evenements-publics/1160-soli-me-tangere> (visité le 23/10/2019).
- AMACCA, *Charte de fonctionnement pour le réseau des AMACCA*, 2011, URL : http://amacca.org/wp-content/uploads/2012/06/Amacca_charteDeFonctionnementbd.pdf (visité le 22/10/2019).
- AMACCA, *Le réseau*, amacca.org, URL : <https://amacca.org/le-reseau/> (visité le 21/10/2019).
- AMACCA, *Présentation Amacca*, amacca.org, URL : http://amacca.org/presentation_amacca/presentation/,%20http://amacca.org/presentation_amacca/presentation/ (visité le 21/10/2019).
- AMACCA CLC, *La Charte éthique des Amacca*, amacca.org, 2009, URL : <https://amacca.org/la-charte-ethique-des-amacca/> (visité le 21/10/2019).
- AMACCA LA ROYA, *Qui sommes-nous ?*, Amacca de la Roya – Bévéra, 2022, URL : <http://www.amacca-roya.com/qui-sommes-nous/> (visité le 28/03/2023).
- AMACCA LA ROYA, *Résidence d'artistes*, amacca-roya.com, 2018, URL : <http://www.amacca-roya.com/spectacles/residences-dartistes/> (visité le 24/10/2019).
- ANDERSON, Chris, *Chris Anderson*, About me, 2022, URL : <https://about.me/andersonchris> (visité le 24/09/2018).
- APPLE, *Apple Introduces iCloud*, Apple Newsroom, 2011, URL : <https://www.apple.com/newsroom/2011/06/06Apple-Introduces-iCloud/> (visité le 20/11/2018).

-
- ASSOCIATION LA CULTURE AVEC LA COPIE PRIVÉE, *Définition*, Copie Privée, 2014, URL : <https://www.copieprivee.org/la-copie-privee-cest-quoi/definition/> (visité le 15/02/2019).
- ASSOCIATION POUR UN CIRCUIT COURT DE LA CULTURE À NANTES ET SON AGGLOMÉRATION, *L'association ap3c Nantes [Archive]*, panierculture-nantes.fr, 2011, URL : <https://web.archive.org/web/20210124223316/http://panierculture-nantes.fr/lassociation-ap3c-nantes/> (visité le 24/10/2019).
- BARBROOK, Richard et CAMERON, Andy, *The californian ideology [Archive]*, 1995, URL : <https://web.archive.org/web/20190215022655/http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-californianideology-main.html> (visité le 08/11/2018).
- BÉHÉ, Joseph, *Site de Joseph Béhé*, URL : <http://www.josephbehe.net/> (visité le 01/10/2019).
- BOUCHARD, Aline, « *Nous n'avons pas d'autre choix* » : les éditeurs, *ResearchGate et les guerres du copyright*, UrfistInfo, 2017, URL : <https://urfistinfo.hypotheses.org/3126> (visité le 03/05/2023).
- BOULET, *les Notes de Boulet*, BouletCorp, URL : <https://www.bouletcorp.com/> (visité le 01/10/2019).
- BRASTAVICEANU, Tiberius, *OVN 3.0*, Google Docs, 2019, URL : https://docs.google.com/document/d/1QX2TK_UaQhSQubp01fByk6_Ruxae7pY8rJ_pWt2xut4/edit?usp=drive_open&oid=0&usp=embed_facebook (visité le 11/06/2019).
- CARDON, Dominique, *Digital labor : une exploitation sans aliénation*, La revue des médias, 2016, URL : <https://larevuedesmedias.ina.fr/digital-labor-une-exploitation-sans-alienation> (visité le 24/05/2019).
- CHO, Mikael, *Hello, Unsplash, Inc. – Unsplash Blog – Medium*, 2017, URL : <https://medium.com/unsplash/hello-unsplash-inc-ce02b1c79d23> (visité le 22/01/2018).
- CITÉS ET GOUVERNEMENTS LOCAUX UNIS – COMMISSION DE CULTURE, *Agenda 21 de la culture*, 2004, URL : https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/multi/ag21_fr.pdf (visité le 22/10/2019).
- COÛFFÉ, Thomas, *Chiffres Google - 2018*, Blog du Modérateur, 2018, URL : <https://www.blogdumoderateur.com/chiffres-google/> (visité le 02/07/2018).
- COLLECTIF, *Guttenberg-2006*, GuttenPlag Wiki, 2011, URL : <https://guttenplag.wikia.org/de/wiki/Guttenberg-2006> (visité le 02/09/2019).
- COLLECTIF #MIDIÀ14H, *Amac22*, <https://collectifmidia14h.wordpress.com/>, 2017, URL : <https://collectifmidia14h.wordpress.com/> (visité le 24/10/2019).
- COLLECTIF OHÉ DU BATEAU, *Le collectif*, Collectif Ohé du Bateau, 2016, URL : <https://www.ohedubateau.com/le-collectif/> (visité le 14/11/2019).
- CONSEIL PERMANENT DES ÉCRIVAINS, *Les points de la réforme*, Auteurs en colère, 2018, URL : <https://www.auteursencolere.fr/tome-1/les-points-de-la-reforme> (visité le 01/08/2019).

-
- COUNTERPOINTE VENTURES, *Counterpointe Ventures*, Counterpoint Ventures, 2018, URL : <https://counterpointeventures.com/> (visité le 15/10/2019).
- Creative Awards 2016 by Saxoprint*, Creative awards, 2015, URL : <https://www.saxoprint.fr/creativeawards/> (visité le 26/05/2016).
- CREATIVE COMMONS, *6 LICENCES gratuites*, URL : <http://creativecommons.fr/licences/> (visité le 09/04/2018).
- CREATIVE COMMONS, *Creative Commons Attribution Non Commercial ShareAlike 3.0 licence*, URL : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode> (visité le 16/09/2019).
- CROW, Martha, *Looking to Outsource? Look First to the Crowd*, Wired, URL : <https://www.wired.com/insights/2013/06/looking-to-outsource-look-first-to-the-crowd/> (visité le 31/10/2018).
- CULTUREBANK, *About CultureBank [Archive]*, CultureBank, 2017, URL : <https://web.archive.org/web/20171002164115/http://culturebank.org/about/> (visité le 15/02/2018).
- DAG HAMMARSKJÖLD LIBRARY, *Drafting of the Universal Declaration of Human Rights*, 2014, URL : <https://research.un.org/en/undhr/draftingcommittee> (visité le 31/10/2022).
- Das Cultural Commons Manifest : C3S*, C3S, URL : <https://www.c3s.cc/ueber-c3s/manifest/> (visité le 28/10/2016).
- DoD standard Internet Protocol*, 1980, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc760> (visité le 17/09/2019).
- DOPESMOKER, *YouTube Heroes Controversy*, Know Your Meme, 2016, URL : <https://knowyourmeme.com/memes/events/youtube-heroes-controversy> (visité le 15/11/2018).
- DUBREUIL, Théo, *Facebook signe un accord avec la Sacem pour gérer la rémunération des artistes*, Les Inrockuptibles, 2018, URL : <https://www.lesinrocks.com/2018/03/19/musique/facebook-signe-un-accord-avec-la-sacem-pour-gerer-la-remuneration-des-artistes-111060615/> (visité le 24/05/2018).
- ECHOS DU NET, *L'ADSL en France*, 2018, URL : <https://www.echosdunet.net/adsl/france> (visité le 02/07/2018).
- ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, *E-Reader Privacy Chart, 2012 Edition*, Electronic Frontier Foundation, 2012, URL : <https://www EFF.org/pages/reader-privacy-chart-2012> (visité le 08/06/2018).
- FACEBOOK, *Q&A on Ads and Pages Transparency*, Facebook Newsroom, 2018, URL : <https://newsroom.fb.com/news/2018/06/qa-on-ads-and-pages-transparency/> (visité le 23/10/2018).

-
- FRANCE INTER AVEC AGENCES, *Réforme européenne du droit d'auteur : Cavada dénonce le lobbying "ignoble" des Gafa*, 2019, URL : <https://www.franceinter.fr/societe/reforme-europeenne-du-droit-d-auteur-cavada-denonce-le-lobbying-ignoble-des-gafa> (visité le 13/08/2019).
- FREE SOFTWARE FOUNDATION, *Gnu General Public Licence V.3*, Gnu.org, 2007, URL : <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html> (visité le 20/11/2018).
- GOOFY, *David Revoy, la BD et les licences libres – Framablog*, Framablog, 2016, URL : <https://framablog.org/2016/09/11/david-revoy-la-bd-et-les-licences-libres/> (visité le 01/10/2019).
- GOOGLE, *Google Transparence des informations*, 2018, URL : <https://transparencyreport.google.com/?hl=fr> (visité le 23/10/2018).
- GRAHAM, Paul, *How to Be Silicon Valley*, 2006, URL : <http://www.paulgraham.com/siliconvalley.html> (visité le 10/01/2023).
- GRAPHTEON, *Top Patreon Creators : Top Earners + Biggest + Highest Paid + Successful*, Graphteon, 2017, URL : <https://graphteon.com/top-patreon-creators> (visité le 26/08/2017).
- GUERRILLA GIRLS, *Guerrilla Girls*, Guerrilla Girls, URL : <https://www.guerrillagirls.com> (visité le 16/07/2020).
- GUNTHERT, André, *Le World Press Photo et l'échelle du photojournalisme*, L'Atelier des icônes, 2013, URL : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2648> (visité le 26/09/2019).
- GUNTHERT, André, *Oublier Photoshop ? Le World Press Photo fait avancer le débat*, L'Atelier des icônes, 2013, URL : <https://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2640> (visité le 26/09/2019).
- HARRIS, Peter, *Clarification about blockchain technology*, Resonate Community Forum, 2022, URL : <https://community.resonate.coop/> (visité le 21/03/2023).
- HERNANDEZ, Bernardo, *An Update on Flickr Wall Art*, Flickr Blog, 2014, URL : <https://blog.flickr.net/en/2014/12/18/an-update-on-flickr-wall-art> (visité le 27/05/2016).
- JOMUNSI, Neil, *Glénat, licences libres et crowdfunding : la technique de la boule de cristal – Page 42 [Archive]*, Page 42, 2016, URL : <https://web.archive.org/web/20161018141208/http://page42.org/glenat-licences-libres-et-crowdfunding/> (visité le 01/10/2019).
- KASTENMEIER, Robert, *H.R.6933 - 96th Congress (1979-1980) : An act to amend the patent and trademark laws*. 1980, URL : <https://www.congress.gov/bill/96th-congress/house-bill/6933> (visité le 17/01/2019).
- KAUFFMANN, Alexis, *Licence Art Libre 1.3 - Entretien avec Antoine Moreau*, Framablog, 2007, URL : <https://framablog.org/2007/04/09/licence-art-libre-13-antoine-moreau/> (visité le 14/01/2019).

-
- KICKSTARTER, *Confiance et sécurité*, URL : <https://www.kickstarter.com/trust> (visité le 09/09/2019).
- KILTI, *Accueil*, kilti.org, 2019, URL : <https://kilti.org/> (visité le 24/10/2019).
- KILTI, *Devenez bénévoles Kilti!*, kilti.fr, 2019, URL : <https://kilti.fr/devenez-benevoles-kilti/> (visité le 24/10/2019).
- KILTI, *Qui sommes-nous ?*, Kilti, votre panier culturel, 2022, URL : <https://kilti.org/qui-sommes-nous/> (visité le 27/03/2023).
- KILTI, *Revue de presse*, kilti.org, URL : <https://kilti.fr/medias/> (visité le 24/10/2019).
- LA COOP DES COMMUNS, *La coop des communs*, La Coop des Communs, 2021, URL : <https://coopdescommuns.org/fr/association/> (visité le 03/03/2023).
- LA COURSIVE, *Panier culturel*, <https://www.la-cursive.fr>, 2019, URL : <https://www.la-cursive.fr/panier-culturel> (visité le 24/10/2019).
- LA QUADRATURE DU NET, *Net Neutrality*, La Quadrature du Net, 2018, URL : https://www.laquadrature.net/fr/neutralite_du_Net (visité le 26/02/2018).
- LA QUADRATURE DU NET, *Éléments pour la réforme du droit d'auteur et des politiques culturelles liées*, La Quadrature du Net, 2012, URL : <https://www.laquadrature.net/elements-pour-la-reforme-du-droit-dauteur-et-des-politiques-culturelles-liees/> (visité le 01/02/2023).
- LANGLAIS, Pierre-Carl, *Rendre aux communs le produit des communs : la quête d'une licence réciproque*, Sciences communes, 2014, URL : <https://scoms.hypotheses.org/241> (visité le 29/11/2022).
- MADE WITH CC, *Amanda Palmer*, Medium, 2017, URL : <https://medium.com/made-with-creative-commons/amanda-palmer-63d4b1ccf52f> (visité le 08/11/2019).
- MASINTER, L., *Hyper Text Coffee Pot Control Protocol (HTCPCP/1.0)*, 1998, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc2324> (visité le 02/09/2019).
- MASURE, Anthony et HELLEU, Guillaume, *Entre rejet en bloc et nouvelles chaînes de valeurs : les NFT au-delà du visible*, Anthony Masure | Enseignant-chercheur en design, 2022, URL : <https://www.anthonymasure.com/articles/2022-09-nft-au-dela-visible> (visité le 25/03/2023).
- MAUREL, Lionel, *Accord SACEM/Creative Commons : quelles incidences sur les usages collectifs ?*, - S.I.Lex -, 2012, URL : <https://scinfolex.com/2012/01/10/accord-sacemcreative-commons-queelles-incidences-sur-les-usages-collectifs/> (visité le 08/11/2019).
- MAUREL, Lionel, *Contre le pouvoir des plateformes, établir une portabilité sociale des données*, - S.I.Lex -, 2018, URL : <https://scinfolex.com/2018/12/23/contre-le-pouvoir-des-plateformes-etablir-une-portabilite-sociale-des-donnees/> (visité le 24/05/2019).

-
- MAUREL, Lionel, *Coopyright : enfin une licence à réciprocité pour faire le lien entre Communs et ESS?*, - S.I.Lex -, 2018, URL : <https://scinfolex.com/2018/03/02/coopyright-une-licence-a-reciprocite-pour-faire-le-lien-entre-communs-et-ess/> (visité le 29/11/2022).
- MAUREL, Lionel, *Faire atterrir les Communs numériques. Des utopies métaphysiques aux nouveaux territoires de l'hétérotopie*, France Culture, 2019, URL : <https://www.franceculture.fr/conferences/maison-de-la-recherche-en-sciences-humaines/faire-atterrir-les-communs-numeriques-des-utopies-metaphysiques-aux-nouveaux-territoires-de> (visité le 18/11/2019).
- MAUREL, Lionel, *Faire atterrir les Communs numériques : des utopies métaphysiques aux nouveaux territoires de l'hétérotopie*, - S.I.Lex -, 2019, URL : <https://scinfolex.com/2019/07/20/faire-atterrir-les-communs-numeriques-des-utopies-metaphysiques-aux-nouveaux-territoires-de-lheterotopie/> (visité le 18/11/2019).
- MAUREL, Lionel, *Pepper et Carrot : une bande dessinée Open Source publiée chez Glénat*, - S.I.Lex -, 2016, URL : <https://scinfolex.com/2016/08/30/pepper-et-carrot-une-bande-dessinee-open-source-publiee-chez-glenat/> (visité le 30/09/2019).
- MAUREL, Lionel, *Réutilisation d'extraits vidéo : l'insupportable asymétrie entre la télévision et les créateurs du web*, - S.I.Lex -, 2015, URL : <https://scinfolex.com/2015/07/17/reutilisation-dextraits-video-linsupportable-asymetrie-entre-la-television-et-les-createurs-du-web/> (visité le 27/05/2016).
- MAUREL, Lionel, *S.I.Lex*, S.I.Lex, 2020, URL : <https://scinfolex.com/> (visité le 28/04/2023).
- MAUREL, Lionel, *Un cinéma sous Creative Commons est possible : le film « Le Cosmonaute » est sur orbite!*, - S.I.Lex -, 2013, URL : <https://scinfolex.com/2013/06/06/un-cinema-sous-creative-commons-est-possible-le-film-le-cosmonaute-est-sur-orbite/> (visité le 30/09/2019).
- MAUREL, Lionel et AUFRÈRE, Laura, *Pour une protection sociale des données personnelles*, S.I.Lex, 2018, URL : <https://scinfolex.com/2018/02/05/pour-une-protection-sociale-des-donnees-personnelles/> (visité le 24/05/2019).
- MAY, Timothy C., *The Crypto Anarchist Manifesto*, 1992, URL : <https://activism.net/cypherpunk/crypto-anarchy.html> (visité le 22/10/2018).
- MOGLEN, Eben, *Le Manifeste du Point-Communiste [The dotCommunist Manifesto]*, trad. par Pierre-Yves GIBELLO, 2003, URL : http://www.gibello.com/publi/transl/dcm/dcm_fr.html (visité le 31/10/2018).
- MOUVEMENT HF, *Vers l'égalité hommes-femmes dans les arts et la culture*, Mouvement HF, URL : <https://www.mouvement-hf.org/> (visité le 16/07/2020).
- MURPHY, Liam, *'CultureBanked ®' - Our Digital Cultural Commons?*, Voluntary Arts, 2017, URL : <https://www.voluntaryarts.org/culturebanked-our-digital-cultural-commons> (visité le 15/02/2018).

-
- NITOT, Tristan, *Pourquoi reprendre le contrôle de nos données*, Standblog, 2015, URL : <https://standblog.org/blog/post/2015/07/02/Pourquoi-reprendre-le-contrôle-de-nos-données> (visité le 26/08/2019).
- O'REILLY, Tim, *What Is Web 2.0*, 2005, URL : <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (visité le 24/11/2021).
- O'REILLY, Tim, *What Is Web 2.0 - O'Reilly Media*, 2005, URL : <https://www.oreilly.com/pub/a//web2/archive/what-is-web-20.html> (visité le 17/05/2019).
- PALLAS LOREN, Lydia, *Building a Reliable Semicommons of Creative Works : Enforcement of Creative Commons Licenses and Limited Abandonment of Copyright*, 2007, URL : <https://papers.ssrn.com/abstract=957939> (visité le 06/06/2023), preprint.
- PALMER, Amanda, *Amanda Palmer is creating with no intermission*. Patreon, URL : <https://www.patreon.com/amandapalmer> (visité le 08/11/2019).
- PALMER, Amanda, *Amanda Palmer : The new RECORD, ART BOOK, and TOUR*, Kickstarter, 2012, URL : <https://www.kickstarter.com/projects/amandapalmer/amanda-palmer-the-new-record-art-book-and-tour> (visité le 08/11/2019).
- PALMER, Amanda, *what we're doing about the crowdsourced musicians. also : we charted at motherfucking #10*. Amanda Palmer Blog, 2012, URL : <https://blog.amandapalmer.net/20120919/> (visité le 08/11/2019).
- PECCATTE, Patrick, *Digital labor ? Le travail collaboratif malgré tout*, InaGlobal, 2016, URL : <http://www.inaglobal.fr/numerique/article/digital-labor-le-travail-collaboratif-malgre-tout-8730> (visité le 26/05/2016).
- PEREIRA, Lídia, *Corporate Social Networking Platforms as Cognitive Factories*, Institute of Network Cultures, 2016, URL : <https://networkcultures.org/longform/2016/01/22/corporate-social-networking-platforms-as-cognitive-factories/> (visité le 06/06/2023).
- POSTEL, J., BOEHM, B., CERF, V. G. et KLEINROCK, L., *Act one - the poems*, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc1121> (visité le 02/09/2019).
- POSTEL, J., KLEINROCK, L., CERF, V. et BOEHM, B., *RFC 1121 : Act one - the poems*, The RFC Archive, 1989, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc1121> (visité le 02/09/2019).
- PROJET DEBIAN, *Constitution Debian*, 2016, URL : <https://www.debian.org/devel/constitution> (visité le 08/01/2021).
- PUBLIC SOFTWARE GROUP, *Public Software Group e. V. · LiquidFeedback*, 2017, URL : https://www.public-software-group.org/liquid_feedback (visité le 22/10/2018).
- RESONATE, *About platform co-operatives and the investor problem*, Resonate.is, 2015, URL : <https://resonate.is/about-platform-cooperatives-and-the-investor-problem/> (visité le 14/10/2019).
- RESONATE, *Blockchain for DJs + Producers*, Resonate.is, 2016, URL : <https://resonate.is/building-a-blockchain-for-djs-and-producers/> (visité le 10/10/2019).

RESONATE, *Blockchains for metadata and licensing*, Resonate.is, 2016, URL : <https://resonate.is/using-blockchains-for-metadata-and-licensing/> (visité le 10/10/2019).

RESONATE, *Building a more robust music community*, Resonate.is, 2016, URL : <https://resonate.is/building-a-more-robust-music-community/> (visité le 11/10/2019).

RESONATE, *Collaborating with music blogs*, Resonate.is, 2016, URL : <https://resonate.is/collaborating-with-music-blogs/> (visité le 11/10/2019).

RESONATE, *Co-operative governance and the blockchain*, Resonate.is, 2015, URL : <https://resonate.is/cooperating-using-the-blockchain/> (visité le 10/10/2019).

RESONATE, *Crowd-owning campaign strategies*, Resonate.is, 2015, URL : <https://resonate.is/crowd-owning-campaign/> (visité le 09/10/2019).

RESONATE, *Financing strategy*, Resonate.is, 2015, URL : <https://resonate.is/financing-strategy/> (visité le 14/10/2019).

RESONATE, *Going beyond the app store model with Resonate [Archive]*, Resonate.is, 2016, URL : <https://web.archive.org/web/20180404071302/https://resonate.is/going-beyond-the-app-store-model/> (visité le 08/10/2019).

RESONATE, *Manifesto*, Resonate.is, 2023, URL : <https://resonate.is/manifesto/> (visité le 08/03/2023).

RESONATE, *Manifesto [Archive]*, 2020, URL : <https://web.archive.org/web/20200501230144/https://resonate.is/manifesto/> (visité le 25/03/2023).

RESONATE, *Open sourcing our terms and conditions*, Resonate.is, 2017, URL : <https://resonate.is/open-sourcing-our-terms-conditions/> (visité le 09/10/2019).

RESONATE, *Play fair*. Resonate, 2022, URL : <https://resonate.coop/> (visité le 26/03/2023).

RESONATE, *Pricing and credits*, Resonate Community Forum, 2021, URL : <https://community.resonate.coop/docs/?topic=1854> (visité le 25/03/2023).

RESONATE, *RChain partnership announcement*, Resonate.is, 2018, URL : <https://resonate.is/rchain-partnership-announcement/> (visité le 15/10/2019).

RESONATE, *Resonate Player Terms of Use*, Resonate.is, 2017, URL : <https://resonate.is/terms-conditions/> (visité le 08/10/2019).

RESONATE, *Resonate roadmap 2019*, Resonate.is, 2019, URL : <https://resonate.is/roadmap-2019/> (visité le 10/10/2019).

RESONATE, *Resonate streaming service profit calculator for musicians + labels*, Resonate.is, 2016, URL : <https://resonate.is/more-profitable-for-musicians/> (visité le 07/10/2019).

RESONATE, *Resonate – the ethical music streaming co-op*, Resonate, 2019, URL : <https://resonate.is/> (visité le 08/10/2019).

RESONATE, *Rules of Resonate Beyond Streaming Limited*, 2017, URL : <https://resonate.is/wp-content/uploads/2019/04/20170512-Resonate-Rulebook.pdf> (visité le 09/10/2019).

-
- RESONATE, *The plan for growth [Archive]*, Resonate.is, 2017, URL : <https://web.archive.org/web/20180405075938/https://resonate.is/revealing-the-plan-for-growth/> (visité le 08/10/2019).
- RESONATE, *The platform co-operative movement*, Resonate.is, 2015, URL : <https://resonate.is/the-platform-cooperative-movement/> (visité le 10/10/2019).
- REVOY, David, *David Revoy - Artist, Instructor, using only Free/Libre and Open-Source software since 2009*. David Revoy, URL : <https://www.davidrevoy.com/> (visité le 26/09/2019).
- REVOY, David, *David Revoy is creating Pepper&Carrot, an open-source webcomic*, Patreon, 2015, URL : <https://www.patreon.com/davidrevoy> (visité le 25/10/2019).
- REVOY, David, *[day 1] Campaign abuse by Sir R. McGentleman*, David Revoy, URL : <https://www.davidrevoy.com/article547/attention-a-kickstarter-campaign-abuse-peppercarrot-s-license> (visité le 05/11/2019).
- REVOY, David, *Pepper&Carrot derivation : a second book printed by Glénat*, David Revoy, 2017, URL : <https://www.davidrevoy.com/article610/second-book-printed-by-glenat> (visité le 30/09/2019).
- REVOY, David, *Pepper&Carrot derivation : first book printed by Glénat*, David Revoy, 2016, URL : <https://www.davidrevoy.com/article578/derivation-publishing-by-glenat> (visité le 01/10/2019).
- REVOY, David, *Philosophy*, Pepper&Carrot, URL : <https://www.peppercarrot.com/fr/static2/philosophy> (visité le 27/09/2019).
- REVOY, David, *Webcomics*, Pepper&Carrot, URL : <https://www.peppercarrot.com/fr/> (visité le 26/09/2019).
- ROONEY, Kate, *Goldman Sachs CFO calls speculation about bitcoin 'fake news'*, 2018, URL : <https://www.cnbc.com/2018/09/06/goldman-sachs-cfo-calls-reports-of-shutting-down-crypto-desk-fake-news.html> (visité le 22/10/2018).
- ROSZAK, Theodore, *From Satori to Silicon Valley*, 2000, URL : <https://web.stanford.edu/dept/SUL/sites/mac/primary/docs/satori/index.html> (visité le 19/05/2023).
- SACEM, *La Sacem se voit confier la gestion internationale des licences de...* Sacem, 2017, URL : <https://societe.sacem.fr/ressources-presse/par-publication/communiqués/la-sacem-se-voit-confier-la-gestion-internationale--des-licences-de-musique-en-ligne-pour-le-repertoire--de-warnerchappell-music-avec-deezer-qobuz-et-youtube> (visité le 24/05/2018).
- SAVOIRSCOM1, *SavoirsCom1*, 2019, URL : <http://www.savoirscom1.info/> (visité le 28/04/2023).
- SCAM, *La Scam et YouTube renouvellent leur accord*, Scam.fr, 2018, URL : <https://www.scam.fr/detail/ArticleId/5431/La-Scam-et-YouTube-renouvellent-leur-accord> (visité le 24/05/2018).

SCHIENER, Dominik, *Liquid Democracy : True Democracy for the 21st Century*, Medium, 2015, URL : <https://medium.com/organizer-sandbox/liquid-democracy-true-democracy-for-the-21st-century-7c66f5e53b6f> (visité le 22/10/2018).

Sensorica.co, Sensorica, URL : <https://www.sensorica.co/> (visité le 11/06/2019).

SHEFFIELD, Hazel, *Resonate is the Spotify that puts artists and listeners in control*, The Independent, 2019, URL : <https://www.independent.co.uk/news/business/indyventure/resonate-spotify-nesta-platform-coops-a8783706.html> (visité le 22/11/2019).

SHET, Vinay, *Street View and reCAPTCHA technology just got smarter*, Google Online Security Blog, 2014, URL : <https://security.googleblog.com/2014/04/street-view-and-recaptcha-technology.html> (visité le 20/08/2019).

SPOTIFY, *Policies – FAQ – Spotify for Artists*, 2018, URL : <https://artists.spotify.com/faq/policies#hate-content-and-hateful-conduct> (visité le 24/05/2018).

STARTUPFOOD, *Youtube : Kickstarter X The Family "MEET THE CREATORS"*, 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=a0IdW03oiSY> (visité le 25/01/2018).

SULLIVAN, Michael, *Crowdfunding [Archive]*, <http://fundavlog.com/>, 2006, URL : <https://web.archive.org/web/20070224191008/http://fundavlog.com/community/index.php?op=ViewArticle&articleId=9&blogId=1> (visité le 09/09/2019).

SYNDICAT NATIONAL DE L'ÉDITION, *Distribution*, Syndicat national de l'édition, 2017, URL : <https://www.sne.fr/vendre-un-livre/distribution/> (visité le 09/07/2018).

TAN, Tom et NETESSINE, Serguei, *Is Tom Cruise Threatened? Using Netflix Prize Data to Examine the Long Tail of Electronic Commerce*, 2009, preprint.

TEAM MOUV', *Fini les gros mots sur Youtube : direction le modèle télé ?*, Mouv', 2023, URL : <https://www.radiofrance.fr/mouv/fini-les-gros-mots-sur-youtube-direction-le-modele-tele-4687971> (visité le 18/01/2023).

TERRANOVA, Tiziana, *Red Stack Attack! Algorithms, Capital and the Automation of the Common*, EuroNomade, 2014, URL : <http://www.euronomade.info/?p=2268> (visité le 02/06/2023).

THEFAMILY, *The Family : About*, TheFamily, 2017, URL : <https://www.thefamily.co/about> (visité le 25/01/2018).

THEFAMILY, *The Family [Archive]*, 2018, URL : <https://web.archive.org/web/20180530070939/https://www.thefamily.co/about> (visité le 22/11/2022).

THEFAMILY, *The Founder's Dilemma*, The Family, 2017, URL : <https://www.thefamily.co/founders> (visité le 13/03/2018).

TOPN : *Bayh-Dole Act*, LII / Legal Information Institute, URL : https://www.law.cornell.edu/topn/bayh-dole_act (visité le 17/01/2019).

Transmission Control Protocol, 1981, URL : <https://tools.ietf.org/html/rfc793> (visité le 17/09/2019).

-
- UNION DES PHOTOGRAPHES PROFESSIONNELS, *Manifeste pour les photographes [Archive]*, 2012, URL : <https://web.archive.org/web/20120314013821/http://www.upp-auteurs.fr/actualites.php?actualite=689> (visité le 14/06/2018).
- VAIDYANATHAN, Rajiv, *50 million Creative Commons and licensed images now in Flickr Wall Art*, Flickr Blog, 2014, URL : <https://blog.flickr.net/2014/11/20/50-million-creative-commons-images-flickr-wall-art/> (visité le 27/05/2016).
- VERGELY, Julia, *Facebook et "L'Origine du monde" : le tableau de la discorde au tribunal*, Télérama.fr, 18, URL : <https://www.telerama.fr/medias/facebook-et-lorigine-du-monde-le-tableau-de-la-discorde-au-tribunal,n5465670.php> (visité le 24/05/2018).
- WARK, McKenzie, *Copyright, Copyleft, Copygift*, Online Open, 2007, URL : <https://onlineopen.org/copyright-copyleft-copygift> (visité le 02/09/2019).
- WIKIMEDIA, *Conditions d'utilisation - Wikimedia Foundation Governance Wiki*, 2014, URL : https://foundation.wikimedia.org/wiki/Terms_of_Use/fr (visité le 14/01/2019).
- YOUTUBE CREATOR ACADEMY, *Browse the catalog - YouTube*, URL : <https://creatoracademy.youtube.com/page/browse> (visité le 19/06/2018).
- YOUTUBE OFFICIAL BLOG, *Growing our Trusted Flagger program into YouTube Heroes*, Official YouTube Blog, 2016, URL : <https://youtube.googleblog.com/2016/09/growing-our-trusted-flagger-program.html> (visité le 15/11/2018).

Entrées de dictionnaires

Autorité, dans : *Dictionnaire Larousse*, Larousse, Paris.

CITTON, Yves, *Communication*, dans : *Dictionnaire critique de l'utopie au temps des Lumières*, sous la dir. de Bronisław BACZKO, Michel PORRET et François ROSSET, Chêne-Bourg : Georg, 2016, p. 195–221.

CLÉMENT-FONTAINE, Mélanie, *Communauté épistémique (numérique) (approche juridique)*, dans : *Dictionnaire des biens communs*, sous la dir. de Marie CORNU, Fabienne ORSI et Judith ROCHFELD, 2^e éd., Dictionnaires Quadrige, Paris : Presses universitaires de France, 2021.

Créativité, dans : *TLFi : Trésor de la langue Française informatisé*, ATILF - CNRS & Université de Lorraine.

Cybernétique, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2023.

Écologie, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2022.

Émancipation, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2023.

Émulation, dans : *Dictionnaire Larousse*, Larousse, Paris.

Gratuité, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2022.

Individuation, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2022.

LE CROSNIER, Hervé, *Communs de la connaissance*, dans : *Dictionnaire des biens communs*, sous la dir. de Marie CORNU, Fabienne ORSI et Judith ROCHFELD, 1^{re} éd., Quadrige, Paris : Presses universitaires de France, 2017.

Novation, dans : *Dictionnaire Larousse*, Larousse, Paris.

Subsumer, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2023.

Autres sources

- ALEXANDRE CALVEZ, réalisateur, *Combien j'ai gagné avec 100M vues sur YouTube*.
- ALLIANCE DES ÉDITEURS INDÉPENDANTS, *Déclaration internationale des éditeurs indépendants, pour la protection et la promotion de la biodiversité*, 2007.
- ANDONOVA, Yanita, (dir.), *Approche critique des injonctions à la créativité : relations entre secteur culturel et monde du travail industriel*, 2015.
- Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture*. Avec la coll. de Fred TURNER, Paris, 2015.
- BARBROOK, Richard, *The Digital Economy*, E-mail, 1997.
- BARLOW, John Perry, *A Declaration of the Independance of Cyberspace*, 1996.
- BAUWENS, Michel, *Synthetic overview of the collaborative economy*, Orange Labs, 2012.
- BERGVALL-KÅREBORN, Birgitta et HOWCROFT, Debra, « Amazon Mechanical Turk and the Commodification of Labour », Rochester, 2014.
- BERHUET, Solen, MÜLLER, Jörg, BRICE-MANSENCAL, Lucie, FORCADELL, Eliot, MILLOT, Charlotte et CROUTTE, Patricia, *Baromètre du numérique — Édition 2022. Enquête sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française*, Paris : Le Conseil Général de l'Economie (CGE), l'Autorité de régulation des communications électroniques, des postes et de la distribution de la presse (Arcep), l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (Arcom) et l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT), 2023.
- BLOCK, Hans et RIESEWIECK, Moritz, réalisateurs, *Les nettoyeurs du Web*, Documentaire, 2018.
- BOMSEL, Olivier, *Enjeux économiques de la distribution des contenus*, Paris : Centre d'économie industrielle - École Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2004, p. 52.
- BROCA, Sébastien et CORIAT, Benjamin, « Le logiciel libre et les communs. », 2015.
- BURNHAM, Bo, réalisateur, *Inside*, 2021.
- CNBC, réalisateur, *Google CEO Eric Schmidt on privacy*, 2009.
- COLLECTIF, *Les droits culturels. Déclaration de Fribourg*, 2007.
- COMPAGNON, Antoine, *Blaise Pascal : « Le silence éternel de ces espaces infinis m'effraie »*, Paris, 2019.
- CONSEIL CONSTITUTIONNEL, *Décision 2009-580 DC - 10 juin 2009 - Loi favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet - Non conformité partielle*, 2009.
- CONSEIL DE L'EUROPE, *Publication universitaire de qualité, transparente, ouverte, fiable et équitable*, 2023.
- CRAMER, Florian, « The Creative Common Misunderstanding », 2006.
- DCMS, *Creative Industries Mapping Document 2001*, DCMS, 2001.

-
- DIEUAIDE, Patrick, PAULRE, Bernard et VERCELLONE, Carlo, « Le capitalisme cognitif », 2002.
- ENDE, Martin van der, POORT, Joost, HAFFNER, Robert, BAS, Patrick de, YAGAFAROVA, Anastasia, ROHLFS, Sophie et TIL, Harry van, *Study on estimating displacement rates of copyrighted content in the EU - Growth*, Ares(2017)4640361, Bruxelles : Union Européenne, 2015.
- FEUGÈRE, Lorraine, « "La littérature, c'est pas un truc hautain" : une étude de la mise en scène de la lecture sur les blogs littéraires et les chaînes BookTube », thèse de doct., Université Paul Sabatier - Toulouse III, 2019.
- GABRIELLA, Taddeo, « User generated TVs : the role of active audiences in redefining TV as a culture common », EBLA Working Paper, 2010.
- GOLUB, Jennifer, réalisateur, *Here's to the Crazy Ones !!*, 1997.
- HADOPI, *Baromètre des usages*, 8, Hadopi, 2018.
- HUYGHE, Pierre-Damien, « L'innovation comme maître-mot », 2013.
- JULLIEN, Nicolas, *What We Know About Wikipedia : A Review of the Literature Analyzing the Project(s)*, SSRN Scholarly Paper ID 2053597, Rochester, NY : Social Science Research Network, 2012.
- Le piratage, c'est du vol.*
- LEES PERASSO, Etienne, VATEAU, Caroline et DOMON, Firmin, *Évaluation environnementale des équipements et infrastructures numériques en France - volet 2*, Paris : ARCEP et ADEME, 2022, p. 262.
- LEES PERASSO, Etienne, VATEAU, Caroline et DOMON, Firmin, *Évaluation environnementale des équipements et infrastructures numériques en France - volet 3*, Paris : ARCEP et ADEME, 2023, p. 131.
- Les Amacca*, avec la coll. d'Olivier LANOË et Lucie AUBIN, 2016.
- LES ÉTATS GÉNÉRAUX DE LA BD, *Enquête auteurs 2016*, 2016.
- LESSIG, Lawrence, « Laws that choke creativity », 2007.
- LOMBARDO, Philippe et JONCHERY, Anne, *Pratiques culturelles en temps de confinement*, CE-2020-6, Paris : Ministère de la Culture, 2020.
- LOMBARDO, Philippe et WOLFF, Loup, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, CE-2020-2, Paris : Ministère de la Culture, 2020.
- LUCAS, Jean-Michel, « L'expérience des préconisations pour la Nouvelle-Aquitaine », 2022.
- LUCAS, Jean-Michel et ROSSART, Aline, *Rapport « droits culturels : préconisations pour la Région Nouvelle-Aquitaine*, 2019.
- MASURE, Anthony, « Idéologies de la « création » numérique Des logiciels de création aux programmes inventifs », 2015.
- MAUREL, Lionel, « Creative Commons. Où en est-on en 2017 ? », 2017.

-
- MAZZONE, Jason, *Copyfraud*, SSRN Scholarly Paper ID 787244, Rochester, NY : Social Science Research Network, 2005.
- McKenzie Wark in conversation with Verso Books, avec la coll. de VERSO BOOKS et McKenzie WARK, 2019.
- MISTERJDAY, réalisateur, *Culture Tube - Utilisation d'extraits : TV vs Web*, 2014.
- MUNDIE, Craig, « The Commercial Software Model [Archive] », 2001.
- ORSI, Fabienne, *Biens publics, communs et Etat : quand la démocratie fait lien*, 2018.
- RAMOS, Adriana Anunciaçao, « Écologie, écosophie et réseaux numériques », Paris : Université Sorbonne Paris Cité, 2015.
- RAYMOND, Eric, *La cathédrale et le bazar*, trad. par Sébastien BLONDEEL, 1998.
- RENARD, Hervé, *La situation économique et sociale des auteurs du livre*, Paris : Ministère de la Culture, 2016, p. 218.
- ROCHFELD, Judith, CORNU, Marie et MARTIN, Gilles J., *L'échelle de la communalité. Propositions de réforme pour intégrer les biens communs en droit*, 17-34, Paris : Institut de recherche juridique de la Sorbonne Université Paris 1, 2021.
- SAVOY, Bénédicte et SARR, Felwine, *Rapport sur la restitution du patrimoine culturel africain. Vers une nouvelle éthique relationnelle*, N°2018-26, Paris : Ministère de la Culture, 2018.
- SCHOR, Juliet, *Debating the Sharing Economy*, 2014.
- SCOTT, Ridley, réalisateur, *1984 (Publicité Apple)*, 1984.
- SEFTEL, Joshua, réalisateur, *Diamond Factory, Anthrax Investigation, Auto-Tune, Luis von Ahn*, 2009.
- SHAHEED, Farida, *Le droit à la liberté d'expression artistique et de création*, Conseil des droits de l'homme A/HRC/23/34, Paris : Nations Unies, 2013.
- STUDER, Matthias, « Culture du don dans le logiciel libre », 2004.
- The art of asking*, avec la coll. d'Amanda PALMER, 2013.
- UNION FÉDÉRALE D'INTERVENTION DES STRUCTURES CULTURELLES, *Manifeste de l'UFISC pour une autre économie de l'art et de la culture*, 2007.
- Van der ENDE, Martin, POORT, Joost, HAFFNER, Robert, de BAS, Patrick, YAGAFAROVA, Anastasia, ROHLFS, Sophie et van TIL, Harry, *Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU : final report*. Publications Office of the European Union, 2017.
- VERBRAEKEN, Laure, réalisateur, *Interview Kilti*, 2016.
- WARK, McKenzie, « #Celerity : A Critique of the Manifesto for an Accelerationist Politics », 2013.
- YOUTUBE HELP, réalisateur, *Getting Started with YouTube Heroes*, 2016.

Index

Index par auteur

A

Abzouz (Y.), 222
Acosta (A.), 78
Adorno (T. W.), 127, 128, 130, 131
Agence Reuters, 227
Aigrain (P.), 68, 69, 172
Akrouit (H.), 113, 114
Alexandre (O.), 218
Alix (N.), 153, 154
Allain (M.), 17
Allard (L.), 210, 211
Alliance des éditeurs indépendants, 387,
392
Allibert (M.), 337
Alter (A.), 224
Amacca, 335, 336
Amacca CLC, 335
Amacca La Roya, 337
Amar (L.), 213
Anderson (C.), 231, 232, 255, 257–259
Andonova (Y.), 176
Andrejevic (M.), 147
Antoine (C.), 175
Antonioli (M.), 383
Apple, 103
Arango (L. A.), 368
Arfaoui (M.), 180
Arrêt sur Image, 217
Artaud (A.), 21
Associated Press, 218
Association La culture avec la copie
privée, 60

Association pour l'écologie du livre, 389,
390
Association Pour un Circuit Court de la
Culture à Nantes et son
agglomération, 339
Aufrère (L.), 148, 378
Autant (É.), 18
Ayroles (A.), 209
Azais (C.), 16, 67, 172

B

Barbot (B.), 174, 177
Barbrook (R.), 122, 198, 276, 315
Barbérís (I.), 285
Bardini (T.), 243, 386
Barlow (J. P.), 119, 245, 250
Barreto (J.-M.), 411, 412
Barès (F.), 113, 114
Bateson (G.), 93
Baudrillard (J.), 275
Bauwens (M.), 116, 156, 157
Becker (H. S.), 228, 229
Beckett (S.), 417, 421
Bednik (A.), 17
Benghozi (P.-J.), 213, 233
Benhamou (F.), 233
Benjamin (W.), 129
Benkler (Y.), 66, 155, 156, 189
Bensaïd (D.), 42
Bergvall-Kåreborn (B.), 215
Berhuet (S.), 7
Bernault (C.), 295
Berry (D. M.), 67, 73
Bertacchini (E.), 19, 63

-
- Beuscart (J.-S.), 72, 197, 217
 Block (H.), 222
 Boltanski (L.), 123, 197, 200
 Bomsel (O.), 236–240, 247, 256, 257
 Bonenfant (M.), 159
 Bouchard (J.), 373
 Bouquillion (P.), 13, 144, 179, 191, 194
 Bourdieu (P.), 11, 207, 228–230, 234
 Bourriaud (N.), 20
 Bourseiller (C.), 89, 90, 99, 116
 Boydens (I.), 241
 Boyle (J.), 18, 55, 65, 66, 361
 Branca Sólío (M.), 114
 Brand (S.), 184
 Brastaviceanu (T.), 156
 Brautigan (R.), 85
 Brisset (N.), 376–378
 Broca (S.), 6, 55, 70, 87, 99, 104, 274
 Bullich (V.), 137, 143
 Bureau (M.-C.), 281
 Burnham (B.), 3
- C**
- Caillé (A.), 269, 270
 Cameron (L.), 413
 Camus (E.), 96
 Capra (F.), 79
 Cardon (D.), 145, 172, 214, 215, 219
 Cario (E.), 262
 Carr (D.), 137, 138
 Casilli (A.), 145, 172
 Castel (R.), 196
 Cathalo (S.), 113, 114
 Caves (R. E.), 239
 Certeau (M.) de, 186, 212
 Champeau (G.), 217, 256
 Chantepie (P.), 209
 Chaperon (I.), 200
 Chapsal (A.), 372
 Chevassus-au-Louis (N.), 226
 Chiapello (È.), 123, 176, 197, 200, 370
 Cho (M.), 182
 Citton (Y.), 16, 150, 151, 244, 248, 365, 409, 410
 Cités et Gouvernements Locaux Unis – Commission de culture, 336
 Claussen (J.), 248
 Clément-Fontaine (M.), 20, 73
 CNBC, 103
 Colin (B.), 289
 Collectif, 10, 271, 344, 393
 Collectif #Midià14h, 339
 Collectif Ohé du Bateau, 309
 Comarmond (L. D.), 153
 Combès (Y.), 144
 Cometti (J.-P.), 93
 Confavreux (J.), 218
 Conseil Constitutionnel, 6, 245
 Conseil de l'Europe, 15
 Conseil permanent des écrivains, 291
 Constine (J.), 149
 Coriat (B.), 40, 47, 54, 55, 70, 73, 74, 87
 Coris (M.), 18, 105, 272–274
 Cornu (M.), 73, 391, 400
 Corsani (A.), 16, 67, 172
 Coscarelli (J.), 222
 Counterpointe Ventures, 327
 Coutant (A.), 158
 Cova (B.), 113, 114
 Coëffé (T.), 249
 Creative Commons, 294
 CultureBank, 203
 Céroux (B.), 286
- D**
- Dag Hammarskjöld Library, 412
 Dagnaud (M.), 198, 199
 Dahou (M.), 265

Dardot (P.), 40, 41, 77, 78, 89, 269, 307
DCMS, 192, 202
De Filippi (P.), 295
De Kostnik (A.), 187, 213
Defalvard (H.), 287, 289
Deleuze (G.), 371, 381
Delgado (R.), 372
Demazière (D.), 18, 254, 285
Descola, Philippe, 391
Diberder (A. L.), 209
Dicale (B.), 238, 240
Dickey (M. R.), 153
Diederichsen (D.), 110, 405
Dieuaide (P.), 16, 67, 172, 250
Doctorow (C.), 15
Domon (F.), 96, 382
Dopesmoker, 112
Dubuquoy (A.), 113, 114
Dubus (T.), 128
Dulong de Rosnay (M.), 124
Duportail (J.), 221
Durand (C.), 80, 351, 353
Dussel (E. D.), 408
D' Almeida (N.), 111

E

Earley (S.), 413
Echos du net, 249
Eidelman (J.), 286
Eisenberg (R. S.), 57
Electronic Frontier Foundation, 224
Ende (M.) van der, 248

F

Facebook, 103
Fanen (S.), 283
Farivar (C.), 221
Fauconnier (F.), 233
Favero (I.), 69, 70
Fincher (J.), 90

Fisher (E.), 149
Flichy (P.), 101, 172, 211, 212, 214, 228
Florida (R.), 184
Foucault (M.), 118
Fourmeux (T.), 20
Foyer (J.), 391
France Inter avec agences, 260
Franck (G.), 150
Francony (J.-M.), 151
Franke (A.), 110, 405
François (S.), 187
Frau-Meigs (D.), 235
Free Software Foundation, 98
Frosio (G.), 271, 275, 280
Fuchs (C.), 147, 365

G

Gago (V.), 78, 79, 369
Ganteföhr (M.), 271
Garibian (S.), 262
Garnham (N.), 191, 192
Gates (B.), 49
Gautier (A.), 289
Gayraud (A.), 216, 217
Gielen (P.), 11
Gill (R.), 196
Gillespie (T.), 140
Girardeau (A.), 251
Giraud (E.), 93
Gleizes (F.), 7
Godbout (J. T.), 272–274
Goldenberg (A.), 18, 271
Goldhaber (M. H.), 150
Gomez-Mejia (G.), 97, 160, 161, 225
Google, 103
Gouges (O.) de, 9
Graeber (D.), 115
Grassineau (B.), 18
Greenpeace Canada, 80

-
- Greenwald (G.), 103
Grefe (X.), 13
Grelet (S.), 286
Grosfoguel (R.), 411
Guattari (F.), 381, 396, 397, 406, 427
Guerrilla Girls, 372
Guignard (T.), 137
Guillemot (M.), 175
Guillier (V.), 73, 112, 122, 367
Gunthert (A.), 310
Gutwirth (S.), 80
- H**
Hadopi, 266
Hardin (G.), 43
Hardt (M.), 17, 41, 73, 287, 361, 368,
369, 371, 373
Harris (P.), 325, 330
Hatmaker (T.), 221
Hawthorne (S.), 388, 389
Heilbrun (J.), 285
Hein (F.), 186
Heller (M. A.), 57
Helleu (G.), 327
Henneton (T.), 222
Hess (C.), 11, 46, 51, 55, 56, 62–64,
87–89
Heuguet (G.), 216, 217
Himanen (P.), 195, 200, 250
Horkheimer (M.), 127, 128, 131
Horn (F.), 18, 254, 285
Howcroft (D.), 215
Howe (J.), 112, 278
Huet (A.), 5, 13, 131, 179, 349
Huyghe (P.-D.), 175, 176
Hénaff (M.), 280
Hörl (E.), 405, 406
- I**
Internationale Situationniste, 21
Internationnal Energy Agency, 80
Iqbal (N.), 350
Irani (L.), 153
- J**
Jacobs (J.), 220
Jeanneret (Y.), 143
Jenkins (H.), 188
Jhally (S.), 149
John (N. A.), 106–108
Jollivet (P.), 188
Jomunsi (N.), 316, 317, 319
Jonchery (A.), 7
Jorn (A.), 265
Jourdain (É.), 41
Jullien (N.), 59
- K**
Kafka (P.), 370
Kapczynski (A.), 54, 124, 271
Kaube (J.), 222
Kauffmann (A.), 51
Kayser-Bril (N.), 221
Kelly (M.), 79
Keucheyan (R.), 262
Kickstarter, 279
Kilti, 340
Kirsop (W.), 142
Kleiner (D.), 41, 67, 74, 124, 264, 293,
294
Kluckhohn (C.), 8
Kogan (A.-F.), 176
Kostakis (V.), 156, 157
Kretschmer (T.), 248
Krikorian (G.), 53, 54, 124, 271
Kroeber (A. L.), 8
- L**
La Cursive, 339
La Quadrature du Net, 198

-
- La quadrature du Net, 271
La rédaction de 01net avec AFP, 220
Labastire (A.), 218
Lachaussée (I.), 109, 110
Lacroix (J.-G.), 130, 134
Lageira (J.), 269
Lahire (B.), 224
Lalande (A.), 254
Land (N.), 356
Lanoë (O.), 336, 337
Latour (B.), 342, 405
Latzko-Toth (G.), 110, 111
Laulhère (C.), 128
Lausson (J.), 221
Laval (C.), 40, 41, 77, 78, 89, 269, 307
Lazzarato (M.), 148, 352, 355, 363, 364
Le Coadic (Y.-F.), 18
Le Corf (J.-B.), 193–195
Le Crosnier (H.), 57, 124
Le Monde avec AFP, 25
Lecoutre (M.), 176, 194
Lees Perasso (E.), 96, 382
Legleye (S.), 7
Leonard (A.), 184
Lessig (L.), 50, 53, 54, 60, 65, 76, 81,
121, 124, 172, 190, 246, 263, 359
Levy (P.), 59, 111, 409
Liang (L.), 264
Lievens (J.), 157
Lijster (T.), 11
Liptak (A.), 141
Littré (É.), 41, 244
Livant (B.), 149
Locher (F.), 44
Lombardo (P.), 7
Lontrade (A.), 269
Lourdes Oliveira (I.) de, 111
Loveluck (B.), 116–119, 122
Lovink (G.), 281
Lubart (T.), 174, 177
Lucas (J.-M.), 9, 10, 399
- M**
- Made with CC, 308
Madelaine (N.), 247
Maigret (N.), 261
Maillet (A.), 17
Martin (G. J.), 73, 400
Marx (K.), 351
Masinter (L.), 272
Massumi (B.), 407
Masure (A.), 327
Matouk (J.), 357
Mattei (U.), 79
Matthews (J. T.), 141, 142, 279, 281, 282
Maurel (L.), 20, 73, 76, 148, 295, 308,
315, 318, 319, 341, 342
Mauss (M.), 269
May (T. C.), 99
Mazzone (J.), 267
McLuhan (M.), 385
Mead (M.), 93
Medina (E.), 120
Menger (P.-M.), 177, 191, 281
Meyer-Bisch (P.), 373
Mezzadra (S.), 17, 78–80, 369
Milburn (K.), 287
Millerand (F.), 158
MisterJDay, 217
Mitchell (D.), 256
Miège (B.), 13, 97, 132–135, 179, 191,
194
Moglen (E.), 59
Mollona (M.), 20
Morozov (E.), 119, 139, 322
Moss (G.), 67, 73
Moulier Boutang (Y.), 16
Moulier-Boutang (Y.), 16, 67, 351, 352

-
- Moulin (R.), 172
Mounier (E.), 173
Mouvement HF, 372
Mundie (C.), 50
Murphy (L.), 203
Musitelli (J.), 391
Mœglin (P.), 13, 135, 179, 191, 194
- N**
Naess (A.), 383
Nations Unies, 10, 68, 393, 394
Nations Unies, Comité des droits économiques, sociaux et culturels, 10
Negri (A.), 41, 73, 250, 287, 361, 363, 364, 369
Negt (O.), 76
Neilson (B.), 17, 80
Nelson (P.), 223
Netessine (S.), 233
Newbart (D.), 50
Nicolas-Le Strat (P.), 75–77, 199
Nitot (T.), 253
Nègre (P.), 238, 240
- O**
O’Neill (R. V.), 413
Oliveri (N.), 18, 105
Orsi (F.), 40, 47, 54
Orwell (G.), 422
Ostrom (E.), 44–47, 51, 56, 87–89
Ostrom (V.), 46
Ouellet (M.), 159, 160
- P**
Palmer (A.), 308
Palusinski (C.), 284
Paris (T.), 213
Pasquale (F.), 120, 360
Pasquinelli (M.), 268, 275
Patouillard (V.), 254
Paulre (B.), 16, 67, 250
Penot-Lacassagne (O.), 89, 90, 99, 116
Perkins (K.), 235
Perrenoud (M.), 281
Perticoz (L.), 134
Peugeot (V.), 39, 53, 267
Peukert (C.), 248
Pindar (I.), 397
Piraud (M.-S.), 178, 184, 195
Pla (A.), 7
Poirson (M.), 285
Polanyi (K.), 42
Poslad (S.), 102
Postel (J.), 272
Projet Debian, 379
Proulx (S.), 18, 110, 111, 271
Public Software Group, 101
Pélessier (M.), 19, 20, 55, 60, 70, 73, 404
- R**
Raymond (E.), 59
Rebillard (F.), 135
Reckwitz (A.), 175, 176
Rees (M.), 262
Renard (H.), 291
Renault (S.), 318
Resonate, 322–332, 373
Revel (J.), 40–42
Revoy (D.), 310–314, 320
Riesewieck (M.), 222
Rifkin (J.), 136
Rochet (J.-C.), 257
Rochfeld (J.), 73, 400
Rodotà (S.), 43
Rooney (K.), 100
Ross (A.), 281
Ross (J.), 153
Rossart (A.), 399

Rossiter (N.), 281
Roszak (T.), 36, 92, 115
Roszkowska (M.), 261
Rouquette (M.-L.), 174, 175, 177
Rouzé (V.), 141, 142, 279, 281, 282
Ruschi (F.), 266
Russell (B.), 287

S

SACEM, 221
Sadin (E.), 185
Sagot-Duvauroux (D.), 48
Sagot-Duvauroux (J.-L.), 291
Sahut (G.), 4
Salgueiro Marques (Â.), 111
Sarikartal (E.), 132
Sarr (F.), 372
SavoirsCom1, 20
Savoy (B.), 372
SCAM, 221
Schiener (D.), 100
Schiffrin (A.), 207, 209, 226, 229
Schlager (E.), 47, 51
Schlesinger (P.), 192–194
Schneider (N.), 154, 155
Scholz (T.), 154, 161
Schor (J.), 108
Schwartzbrod (A.), 25
Scott (R.), 91
Seftel (J.), 259
Shaheed (F.), 394, 395
Shapiro (R.), 281
Sheffield (H.), 322
Shet (V.), 260
Shiva (V.), 388
Sholette (G.), 372
Silberman (M. S.), 153
Silva Mota Drumond (G.), 158
Smyrniaios (N.), 422

Smythe (D. W.), 149
Spotify, 222
Srnicek (N.), 16, 356
Startupfood, 201
Stefancic (J.), 372
Stengers (I.), 80
Steward (J.), 385
Strate (L.), 385
Studer (M.), 105
Sullivan (M.), 279
Surowiecki (J.), 112
Sutton (P.), 397
Syndicat National de l'Édition, 209

T

Tan (T.), 233
Tapscott (D.), 112, 215
Terranova (T.), 187, 212, 215
TheFamily, 200, 201
Tirole (J.), 257
Tremblay (G.), 130, 134, 192
Turner (F.), 90–94, 116, 130, 132

U

UNESCO, 9, 336, 387
Union des Photographes Professionnels,
213
Urfalino (P.), 288, 337
Uzel (J.-P.), 372

V

Vachet (J.), 141, 142, 279, 281, 282
Vallée (J.-F.), 386
Van der Ende (M.), 266
Vaneigem (R.), 270
Vateau (C.), 96, 382
Veale (K.), 277, 278
Velly (R. L.), 377
Verbraeken (L.), 340
Vercellone (C.), 16, 67, 250

Vergely (J.), 220
Vieira (M. S.), 295
Vitali Rosati (M.), 241, 242
Vivier (N.), 43
Voirol (O.), 131

W

Wagener (N.), 400
Wark (M.), 250, 276, 347, 353–363
Wershler-Henry (D.), 272
Wickaert (M.), 265
Wikimedia, 52
Wilhelm (C.), 176
Williams (A. D.), 112
Williams (A.), 356

Williams (S.), 187
Wolff (L.), 7
Wu (T.), 198

Y

Yar (M.), 261
Youtube Creator Academy, 216
YouTube Help, 112
Youtube Official Blog, 112

Z

Zenasni (F.), 174, 177
Zhong Mengual (E.), 20, 132
Zimmermann (J.-B.), 74
Zuboff (S.), 16, 150
Zune (M.), 18, 254, 285

Index des tableaux

1.1	Répartition des destinations par la nature des biens	46
1.2	Répartition des droits de propriété en fonction du rôle	48
1.3	Différents droits offerts par les licences <i>Creative Commons</i>	52

Index des figures

1.1	Un cadre pour l'analyse institutionnelle ⁸¹	45
1.2	Les communs se détachent de la nature des biens ⁸²	63
5.1	Graphique de la longue traine issue de l'article d'C. Anderson ⁸³	231
7.1	Coût par lecture avec <i>Stream2own</i> , traduit d'après https://resonate.coop/princing/	323

81. E. OSTROM, *Understanding institutional diversity*, Princeton paperbacks, Princeton : Princeton University Press, 2005, p. 15.

82. C. HESS, « Inscire les communs de la connaissance dans les priorités de recherche », dans : *Libres savoirs : les biens communs de la connaissance : produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXIe siècle*, éd. établie et trad. par V. PEUGEOT, Caen : C&F Éditions, 2011, p. 39.

83. C. ANDERSON, « The Long Tail », dans : *Wired* n°12-10 (1^{er} oct. 2004).

Table des matières

Introduction	3
Rechercher les communs culturels	3
Un diable sort de sa boîte	3
Frottements	7
Acculturation	8
Concentration des intermédiations	14
Le commun	19
Comment border les communs culturels?	21
Situation(s)	23
Constructions	26
Communs culturels : redécouverte ou renouveau?	33
1 Les formes du commun	39
1.1 D'où vient le terme de commun?	40
1.1.1 Du mot à la chose, de la chose au mouvement	40
1.1.2 Éléments d'histoire du concept de commun	42
1.1.3 Les propriétés des communs	47
1.1.4 Libre détour	49
1.1.5 Vers une conception politique des communs	55
1.1.6 Informatique, connaissance et productions culturelles	58
1.2 Vers les communs culturels	62
1.2.1 Partir d' E. Ostrom	62
1.2.2 Partir des licences libres et du domaine public	65
1.2.3 Une justification par les droits humains	68
1.2.4 Des approches partiellement superposables	70
1.3 Politique des communs	72
1.3.1 Propriétés	72
1.3.2 Le commun oppositionnel	75
1.3.3 Le commun comme remise en cause d'une raison extractiviste	78
2 Les utopies du Net	85
2.1 Les héritages de la contre-culture	89
2.1.1 De la contre-culture à la cyberculture	90

2.1.2	Arts et recherche de la personnalité démocratique	92
2.1.3	Le WELL : l'invention des réseaux sociaux numériques ?	94
2.2	Les mots et leurs fins	95
2.2.1	La douceur du nuage	96
2.2.2	Transparence et démocratie	98
2.2.3	Partage et don	104
2.2.4	Réseaux sociaux et communauté	109
2.3	S'organiser avec ou contre la technostructure	115
2.3.1	Auto-organisation	116
2.3.2	Technologies de libération ou (néo)libérales ?	121
2.3.3	Contre-culture et critique artiste	122
3	Industries culturelles et plateformes	127
3.1	Industries culturelle(s), créatives et communicationnelles	127
3.1.1	D'une philosophie politique à une économie politique des nouveaux médias	128
3.1.2	Vers les industries culturelles	132
3.1.3	Les modèles des industries culturelles face au numérique	134
3.2	Les plateformes comme objet	138
3.2.1	Termes et conditions	139
3.2.2	Foule et exploitation	141
3.2.3	<i>Digital labor</i> : les joies de l'exploitation ?	145
3.2.4	Une économie de l'attention	149
3.3	La plateforme est-elle compatible avec le commun ?	152
3.3.1	Vers un coopérativisme de plateforme	153
3.3.2	Plateformes et individuation	158
	Les nouveaux régimes de production	165
4	Les transformations des industries culturelles et créatives	171
4.1	L'invention du mètre-étalon	171
4.1.1	Une notion en mouvement	173
4.1.2	La créativité comme source de novation	174
4.1.3	Mesure et valorisation	177
4.1.4	Modes de valorisation de la créativité	179
4.1.5	Modes de valorisation des productions libres	181
4.2	La mise au travail de la créativité	183
4.2.1	L'idéologie californienne	183
4.2.2	Éthique hacker et consommation créative	185

4.2.3	Vers une libre créativité?	189
4.2.4	Industries créatives	191
4.2.5	Économie créative	193
4.2.6	Créativité et précarité : la justification par la bohème	196
4.2.7	Créativité et réseau(x)	197
4.2.8	Créativité et entrepreneuriat	200
4.2.9	Valorisation au-delà de la propriété intellectuelle	202
5	La crise de la fonction éditoriale	207
5.1	Le rôle devenu central de la distribution	209
5.1.1	L'amateur : entre consommation et production?	210
5.1.2	Vers un <i>empowerment</i> des amateurs?	214
5.1.3	Algorithmes ou la magie des machines	218
5.1.4	Vers un algorithme censeur	220
5.1.5	Prescriptions machiniques	223
5.2	Vers une remise en cause de l'autorité des intermédiaires?	225
5.2.1	L'autorité : réfutation ou réputation?	228
5.2.2	Longue traîne	230
5.2.3	Vers une autorité distribuée	234
5.3	Éditer, publier, éditorialiser	236
5.3.1	Éditer et publier sur Internet	236
5.3.2	De l'édition à l'éditorialisation	241
5.4	Internet comme média utopique	243
5.4.1	Les éléments de l'utopie	244
5.4.2	Média, <i>medium</i>	247
5.4.3	Deux utopies proches aux sens opposés	250
6	Gratuités	253
6.1	Gratuité à but lucratif	254
6.1.1	Subventions croisées	255
6.1.2	Les marchés à double versant	257
6.1.3	<i>Freemium</i>	258
6.1.4	Les marchés non monétaires	259
6.2	Pirates des mers électriques	260
6.2.1	Pirates et libre	263
6.2.2	Gratuité pirate	265
6.2.3	Retournement du bateau	267
6.3	Culture du don	269
6.3.1	Internet ou le don pur?	270
6.3.2	Logiciel libre, le renouveau du don?	273

6.3.3	Don et échange marchand : une symbiose?	274
6.3.4	<i>Crowdfunding</i> , don et gratuité	277
6.4	Gratuité, public et commun	284
6.4.1	Services publics et communs	284
6.4.2	L'État au-delà de la gratuité?	287
6.5	Quelles gratuités pour les communs culturels?	290
6.5.1	Le Lyber et le livre ou la gratuité de ce qui peut l'être?	290
6.5.2	Pour un déplacement de la personne vers le commun	292

La diversité des communs culturels 301

7 Les pratiques exploratoires des communs 307

7.1	Art libre : <i>Pepper&Carrot</i>	310
7.1.1	Édition papier : une polémique passionnante	313
7.1.2	Le monde du Libre ou la victoire en cours	314
7.1.3	Chez les auteurs, la crainte de la servitude volontaire	317
7.1.4	Libre, commun, <i>digital labor</i> ou les trois?	319
7.2	<i>Resonate</i> : de la technique à la politique	322
7.2.1	Un nouveau modèle	322
7.2.2	Coopérativisme de plateforme et commun	325
7.2.3	Comme un poisson dans l'Internet	328
7.2.4	La question de la centralité technique	330
7.2.5	La recommandation : réaffirmer l'amateur par-delà l'algorithme	332
7.3	Les AMACCA ou « la politique est à nous »	334
7.3.1	Vers la constitution de communs culturels?	336
7.3.2	Un gradient des droits culturels à la consommation prescrite	339
7.4	Des ébauches de communs culturels	340
7.4.1	Le retour à la terre?	340
7.4.2	La place de l'amateur	343

8 Vers des institutions générées par les usagers 347

8.1	L'objet de l'exploitation	348
8.1.1	Évolutions de la valorisation des biens symboliques	349
8.1.2	Une nouvelle forme d'exploitation?	351
8.2	Chevaucher les vecteurs	353
8.2.1	Hackers et vectoralistes	354
8.2.2	Abstraction, virtualisation, actualisation	356
8.2.3	Les vecteurs au delà de la propriété intellectuelle	359
8.2.4	Vecteurs et subjectivation	362

8.3	Les nouvelles formes de l'extractivisme	365
8.3.1	L'extraction du commun	368
8.3.2	De la subsumption aux droits humains	371
8.4	Communs culturels et marché culturel génératif	374
8.4.1	Génératif et encastrément	376
8.4.2	Générer de la démocratie	379
9	Les écologies des communs culturels	381
9.1	Approches écologiques	384
9.1.1	Séduisantes impasses	384
9.1.2	La voie de la nature	387
9.2	Penser la diversité en termes de droits humains	391
9.2.1	La culture comme droit humain	392
9.2.2	Droits humains et commun	393
9.3	Les écologies des communs culturels	396
9.3.1	Entre écologie sociale et écologie mentale, la machine	396
9.3.2	Une écologie vectorale	398
9.3.3	Une écologie de la propriété	400
9.3.4	Une écologie des techniques démocratiques	402
9.4	Dialogues et constructions : par-delà la nature	405
9.4.1	Vers une écologie générale?	405
9.4.2	Altérer la modernité	407
9.4.3	Ecosystèmes	413
9.4.4	Perspectives	414
	Conclusion	421
	Pour une écologie des communs culturels	421
	Échos	421
	Quelques apports aux communs culturels	427
	Avancées	428
	Chantiers	431
	Bibliographie	435
	Ouvrages	435
	Chapitres d'ouvrages	447
	Articles et communications scientifiques	451
	Articles de presse et de magazines	477
	Textes juridiques	481

Pages web	483
Entrées de dictionnaires	495
Autres sources	497

Index	503
--------------	------------

Index par auteur	503
-------------------------	------------

Index des tableaux	511
---------------------------	------------

Index des figures	513
--------------------------	------------

Résumé

Internet a bouleversé les industries culturelles — devenues créatives. Le web2.0 a entraîné une crise de la propriété intellectuelle (qui est mobilisée par presque tout le monde tous les jours), de nouvelles formes d'expression (mashup, remix, etc.), l'explosion des contenus et une crise de l'édition (avec le piratage et la perte de confiance dans les autorités établies). Les plateformes ont émergé durant la crise, proposant la neutralité algorithmique comme solution.

Les communs culturels ont été assimilés à tort aux biens symboliques sous licence libre, malgré leur histoire commune. Les communs ne peuvent être réduits à l'accès et requièrent l'autogouvernance et l'action collective. Nous examinons comment les communs culturels questionnent les industries créatives et culturelles et leurs activités à l'ère des cerveaux connectés en réseau.

Pour définir les communs culturels, nous interrogeons l'imaginaire technologique, le sens du partage de la créativité sur des plateformes monopolistiques, la façon dont l'édition a évolué sous l'effet des plateformes qui organisent l'exploitation des utilisateurs sous couvert de désintermédiation des socialités et la gratuité comme modèle économique.

Les communs culturels visent à remplacer ces industries pour mettre en place une rémunération plus juste, des décisions collectives et le contrôle des algorithmes. Ils visent une réappropriation collective des vecteurs de diffusion et de valorisation et le remplacement de l'extractivisme de plateforme par des écologies (des vecteurs, de la propriété, des pouvoirs). Les droits humains servent de prisme à l'analyse, arguant que l'expression libre et les droits culturels nécessitent ces écologies.

Mots-clés : communs culturels, industries culturelles et créatives, licences libres, plateformes, extractivisme numérique, écologie, imaginaires technologiques, droits culturels

Abstract

Internet disrupted cultural — now creative — industries. The newly permitted generalised expression thanks to web2.0 came with a crisis of intellectual property (which is now triggered by almost everyone every day), the rise of new forms (mashup, remix, etc.), multiplication of contents and a crisis of edition (with piracy and distrust of established authorities). Digital platforms arose through the crisis claiming algorithm neutrality could solve these issues.

Meanwhile cultural commons have been assimilated to free licences on symbolic goods. Although they have a shared history, they aren't identical. Commons can't be reduced to access and require self-governance and collective action. We explore how cultural commons are challenging conceptions of what cultural and creative industries are and do in an era of worldwide network connected brains. In order to define the cultural commons, we explore the technological imaginary, question what sharing creativity on monopolistic platform means, how publishing has been altered by platforms who claim desintermediation of social activity to organise digital labor and the consequence of free access as a business model.

Cultural commons are therefore emerging aspiring to overtake these old and new industries to reinforce fair remuneration, collective decision and control over algorithms. They aim to collectively retrieve control over diffusion and valorisation vectors and replace platform extractivism by multiple ecologies (of vectors, property, and powers). This question is also analysed with the perspective of human rights, claiming that free expression and cultural rights impose to restore and nurture these ecologies.

Keywords : cultural commons, cultural and creative industries, free licences, platform, digital extractivism, ecology, technological imaginaries, cultural rights

Glossaires

Ce document fait partie intégrante du travail de thèse. Il inclut un index des acronymes, un glossaire général, un glossaire des marques et services mentionnés et un glossaire des communs. Il nous a paru nécessaire de les distinguer. Les marques et services n'ont pas leur place au même niveau que les notions, les communs sont mis à part pour ne pas être dilués dans les services. Certains projets libres, dont la proximité et la différence avec les communs culturels sont discutées dans la thèse, figurent dans ce dernier glossaire.

Les numéros à la suite des notions renvoient aux pages dans la thèse où apparaissent le terme ou ses dérivés (« extractiviste », « extractivisme » ou « extraction » renvoient à la même entrée). Les numéros de page en gras correspondent aux pages de la thèse où un terme est particulièrement défini. Les autres renvois après les numéros de page sont autant de proposition de navigation vers d'autres termes du présent glossaire.

Cet ensemble est détaché du reste de la thèse, pour faciliter l'usage des glossaires durant la lecture, mais aussi parce qu'il nous a semblé intéressant au fur et à mesure de sa conception, essentiellement le temps de rédaction du reste de la thèse, d'envisager ce glossaire dans sa capacité à produire du sens de façon autonome, à être un objet d'exploration.

Acronymes

ABC	<i>American broadcasting company.</i> 137, <i>Voir Services : American Broadcasting Company (ABC)</i>
ADEME	Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie. 96, 382
ADPIC	Accord sur les Aspects du Droit de Propriété Intellectuelle qui touchent au Commerce. 53
ADSL	<i>Asymmetric digital subscriber line</i> [liaison numérique à débit asymétrique]. 256
AGESSA	Association pour la gestion de la sécurité sociale des auteurs. 316
AMACCA	Associations pour le maintien des alternatives en matière de culture et de création artistique. 29, 303, 309, 334–340, 342–344, 350, 374, 425, 426, 431, <i>Voir Communs : AMACCA</i>
AMAP	Associations pour le maintien d'une agriculture paysanne. 29, 303, 334, 339, 340
AOL	<i>America OnLine</i> [L'Amérique en ligne]. 112, 132, 212
API	<i>Application Programming Interface</i> [Interface de programmation applicative]. 140, 151, <i>Voir Glossaire : Application Programming Interface (API)</i>
ARCEP	Autorité de régulation des communications électroniques et des postes. 7, 96, 249, 382
AT&T	<i>American Telephone and Telegraph</i> [Téléphone et télégraphe d'Amérique]. 132
BATX	<i>Baidu, Alibaba, Tencent, Xiaomi.</i> 14, <i>Voir Glossaire : BATX</i>
BBS	<i>Bulletin Board System</i> [Système de tableau d'affichage électronique]. 89, 94, 101, 121
BD	Bande dessinée. 29, 144, 303, 307, 308, 310–320
BNF	Bibliothèque nationale de France. 54, 387
C3S	<i>Creative Commons Collecting Society</i> [Société de collecte des communs créatifs]. 25, 204, 308, 309, 342, <i>Voir Communs : C3S</i>
CAPTCHA	<i>Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart</i> [Test public de Turing complètement automatique ayant pour but de différencier les humains des ordinateurs]. 259, 260, <i>Voir Glossaire : Captcha</i>

CBS	<i>Columbia Broadcasting System.</i> 137, <i>Voir Services : Columbia Broadcasting System (CBS)</i>
CC	<i>Creative Commons.</i> <i>Voir Glossaire : Creative Commons</i>
CD	<i>Compact Disc</i> [Disque compact]. 4, 5, 60, 133, 334, 339
CGU	Conditions générales d'utilisations. 139, 146, 154, 211, 221, 222, 326, 328, 404, 410, 424
CMI	Capitalisme mondial intégré. 167, 396, 397
CMS	<i>Content Management System</i> [Système de gestion de contenus]. 216
CNC	Centre national du cinéma et de l'image animée. 207, 257
CNL	Centre national du livre. 207
CPR	<i>Common-Pool Resource</i> [Bien collectif]. 46, 61, 66, 415, 421, <i>Voir Glossaire : Common pool resources (CPR)</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i> [Feuilles de style en cascade]. 58, <i>Voir Glossaire : Cascading Style Sheets (CSS)</i>
DCMS	<i>Department for Digital, Culture, Media and Sport</i> , [Département au numérique, à la culture, aux médias et au sport]. 192, 194, 202
DIY	<i>Do it Yourself</i> [Faites-le vous-même]. 186, 187, 189
DJ	<i>Disc Jockey.</i> 5
DRM	<i>Digital Right Management</i> (en français, on trouve parfois de « mesures techniques de protection » (ou MTP). 6, 245
DUDH	Déclaration universelle des droits de l'homme. 392, 394, 412
DVD	<i>Digital Versatile Disc</i> [Disque numérique polyvalent]. 4, 5, 60, 96, 133, 209, 232, 261, 262
EAC	Éducation artistique et culturelle. 337, 426
EHESS	École des hautes études en sciences sociales. 94
ESS	Économie sociale et solidaire. 153, 154, 157, 289, 295, 390
FAI	Fournisseur d'accès à Internet. 69, 197, 249, 256
FAQ	<i>Frequently asked questions</i> parfois traduit par « Foire aux questions ». 317
FLOSS	<i>Free libre open source software</i> [Logiciel gratuit, libre et <i>open source</i> . 104, <i>Voir Glossaire Libre & Open</i>
GAFAM	<i>Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft.</i> 14, 327, 347, <i>Voir Glossaire GAFAM</i>

GATT	<i>General agreement on tariffs and trade</i> [Accord général sur les tarifs douaniers et le commerce]. 391
GEMA	<i>Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte</i> [Société pour les droits d'enregistrement et de reproduction mécaniques de la musique]. 204, 308, 309
GIEC	Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat. 405
GIF	<i>Graphics Interchange Format</i> [Format d'échange d'images]. 200, <i>Voir Glossaire : GIF</i>
GLAM	<i>Galleries, Libraries, Archives and Museums</i> [Galleries, bibliothèques, archives et musées]. 24
GNU	<i>GNU's Not Unix</i> [GNU n'est pas Unix]. 58, <i>Voir Glossaire GNU Linux</i>
GPL	<i>GNU General Public Licence</i> [Licence publique générale GNU]. 49, 50, 52, 58, <i>Voir Glossaire : GNU General Public Licence (GPL)</i>
HADOPI	Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet. 6, 266
HBO	<i>Home box office</i> . 137, <i>Voir Services : Home Box Office (HBO)</i>
HCDH	Haut-Commissariat des Nations unies aux droits de l'homme. 384, 393, 394
HTML	<i>Hypertext markup langage</i> [Langage de balisage hypertexte]. 58, 291
IA	Intelligence artificielle. 14, 219, 332, 350, <i>Voir Glossaire : Intelligence artificielle (IA)</i>
IAD	<i>Institutionnal Analysis and Development</i> [Analyse institutionnelle. 44, 46, 57, 341, <i>Voir Glossaire : Institutionnal Analysis and Development (IAD) Framework</i>
ICC	Industries culturelles et créatives. 4, 6, 8, 12, 17, 20, 22, 23, 25–28, 30, 37, 62, 64, 65, 67, 68, 71, 72, 75, 76, 78, 81–83, 127, 128, 138, 139, 141, 142, 144, 152, 155, 158, 161, 168, 169, 181, 187, 189, 191, 205, 208, 210, 211, 227, 243, 245, 247, 252, 261, 262, 266–268, 282, 283, 290, 292, 293, 295, 303, 315, 325, 329, 331, 347, 349, 352, 353, 355, 359, 362–365, 367, 370, 371, 376–378, 390, 393–395, 398, 399, 403, 404, 410, 414–416, 422–426, 428–430, <i>Voir Glossaire : Industries Culturelles et Créatives (ICC)</i>

IIEDH	Institut interdisciplinaire d'éthique et des droits de l'homme.	70
INHA	Institut national d'histoire de l'art.	132
INSEE	Institut national de la statistique et des études économiques.	7
IP	<i>Internet Protocol</i> [Protocole Internet].	101, 197, 272, <i>Voir Glossaire : Internet protocol</i>
JMP	Joyeux Mécènes Pauvres.	337, 338
LQDN	La quadrature du Net.	99, 198, 271
LSD	Diéthylamide de l'acide lysergique.	116, 121, 123, 184
MAUSS	Mouvement anti-utilitariste en sciences sociales.	254, 269, 274, 276, 280
MC	Ministère de la Culture.	9, 172, 191, 291, 337
MIT	<i>Massachusetts Institute of Technology</i> [Institut de technologie du Massachusetts].	187
MMORPG	<i>Massively multiplayer online role-playing game</i> [Jeux massivement multi-joueurs en ligne].	80
MP3	MPEG-1 Audio Layer III ou MPEG-2 Audio Layer III.	3, 226, <i>Voir Glossaire : MP3</i>
NATU	<i>Netflix, airbnb, Tesla, Uber.</i>	14, <i>Voir Glossaire : NATU</i>
NBC	<i>National broadcasting company.</i>	137, <i>Voir Services : National Broadcasting Company (NBC)</i>
NOTRE	Loi n°2015-991 du 7 août 2015 portant sur la Nouvelle organisation territoriale de la République.	288
OED	<i>Oxford english dictionary.</i>	139
OMC	Organisation mondiale du commerce.	53, 280
OMPI	Organisation mondiale de la propriété intellectuelle.	13, <i>Voir Glossaire Propriété intellectuelle</i>
ONG	Organisation non gouvernementale.	54, 100
ONU	Organisation des Nations unies.	393, 412
P2P	<i>Peer to Peer</i> (en français, on parle de pair à pair).	3, 5, 68, 69, 116, 117, 157, 172, 209, 238, 253, 256, 257, 261, 265, 271, <i>Voir Glossaire : Peer to Peer</i>

PDG	Président directeur général.	103, 124, 240, 370
PPL	<i>Peer production licence</i> [Licence de production par les pairs].	294, 295, 320, <i>Voir Glossaire : Peer Production Licence (PPL)</i>
PPC	Partenariat public-commun.	287–290, 296, <i>Voir Glossaire : Partenariat Public-Commun (PPC)</i>
RFC	<i>Request for comments</i> [Demandes de commentaires].	271, 272, <i>Voir Glossaire : Request For Comments (RFC)</i>
RGPD	Règlement général sur la protection des données.	15
RSN	Réseau social numérique.	14, 36, 75, 82, 89, 94, 107, 108, 114, 212, 221, 230, 234, 235, 249, 255, 271, 277, 328, 341, 354, 369, 370, 372, 410
SACEM	Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique.	308, 309
SCIC	Société coopérative d'intérêt collectif.	309
SIC	Sciences de l'information et de la communication.	18, 23, 27, 31, 132, 242, 432
SIDA	Syndrome d'immunodéficience acquise.	53
SIM	<i>Subscriber identification module</i> [Module d'identification de l'abonné].	14
SMIC	Salaire minimum interprofessionnel de croissance.	291
SNAC	Syndicat national des auteurs et des compositeurs.	314, 317
SVOD	<i>Subscription Video on Demand</i> [Vidéo à la demande sur abonnement].	136
TCP	Transfer control protocol [Protocole de contrôle des transferts].	197, 272
TIC	Technologies de l'information et de la communication.	6, 134, 135, 141, 143, 150, 172, 377, <i>Voir Glossaire : Technologies de l'information et de la communication (TIC)</i>
TV	Télévision.	4, 137, 181, 217
UE	Union européenne.	15, 146
UFISC	Union fédérale d'intervention des structures culturelles.	289
UGC	<i>User generated contents</i> .	8, 11, 22, 23, 71, 116, 135, 141, 144, 149, 155, 167, 183, 208, 210–212, 242, 317, 321, 355, 362, 366, 370, 371, 423, 429, <i>Voir Glossaire User-Generated Contents (UGC)</i>
UNESCO	<i>United nations educational, scientific and cultural organization</i> [Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture].	8, 9, 19, 64, 70, 336, 391, 392

UPP	Union des photographes professionnels.	182, 213
URSS	Union des républiques socialistes soviétiques.	41, 72
USB	<i>Universal serial bus</i> [Bus série universel].	5, 60
UX	<i>User experience</i> [Expérience utilisateur].	398, 429
VOD	<i>Video on demand</i> [Vidéo à la demande].	135
WELL	<i>Whole earth 'lectronic link</i> [Lien (é)lectronique de la terre entière.	36, 94, 95, 101, 114, 121

Glossaire général

A

Accélérationnisme Théorie selon laquelle une accélération dans tous les processus de la société et dans le capitalisme est nécessaire pour faire advenir une nouvelle société. Cette vision, d'abord proposée par N. Land⁸⁴ puis reprise par divers auteurs, notamment A. Williams et N. Srnicek⁸⁵ trouve plusieurs déclinaisons dans lesquelles la technologie joue toujours un rôle pour coordonner et organiser la société qui doit advenir. A. Williams et N. Srnicek écrivent ainsi qu'une politique accélérationniste doit « tirer parti de toute avancée scientifique et technologique rendue possible par la société capitaliste », car « seule une politique prométhéenne de maîtrise maximale sur la société et son environnement peut permettre de faire face aux problèmes globaux ou atteindre une victoire sur le capital⁸⁶ ». La logique consisterait donc à rediriger les outils du Capital contre lui-même sans nécessairement démontrer à quelle échelle et avec quels espaces politiques. La dimension anthropocentrée et démiurgurgique du projet interroge. Il faut aussi se questionner sur la dimension téléologique de ce projet : si autant de bords politiques (libertariens, extrême-droite raciale, gauche) convergent sur l'idée d'accélération, reste à déterminer la société qu'elle fera advenir⁸⁷. L'accélérationnisme est aussi revendiquée par M. Wark dans le dépassement attendu des vectoralistes par les *hackers*. 356

Voir : Hacker, Vectoralistes (ou classe vectorale) & Extractiviste

ActivityPub Standard ouvert qui permet de mettre en place des RSN décentralisés et libres comme *Mastodon* ou *Diaspora*. Ce protocole permet d'échanger des informations entre des serveurs pour permettre l'interconnexion et l'échange d'information entre utilisateurs, que ceux-ci soient sur le même serveur ou non. Son imposition aux RSN permettrait de limiter les effets de réseau. 25

Voir : Libre, Mastodon & Diaspora

Algorithme Ensemble d'instructions permettant de réaliser une tâche. Le code logiciel est constitué d'algorithmes. Par extension, on utilise les algorithmes pour désigner un ensemble de tâches, y compris complexes, confiées à la machine. L'algorithme incarne souvent le rôle central dans les imaginaires de la machine informatique. Il est (de façon erronée) supposé neutre, omniscient, capable de surveillance et de contrôle et depuis peu, il est chargé d'intelligence (artificielle) voire supposé capable d'invention ou de conception. 23, 102, 109, 120, 137, 138, 142, 145, 146, 158, 159,

84. LAND, *op. cit.*

85. WILLIAMS et SRNICEK, *op. cit.*

86. *Ibid.*

87. *Ibid.*

168, 208, 212, **218**, 219–223, 225–227, 230–234, 236, 242, 243, 245, 249, 251, 252, 259, 260, 282, 322, 331–333, 350, 352, 353, 360, 370, 371, 377, 395, 397, 403, 407, 424, 429

Voir :

Anticommuns Le terme défini par M. A. Heller caractérise « la propriété anticommuns (*anticommons property*) comme un régime de propriété dans lequel plusieurs propriétaires détiennent des droits d'exclusion effectifs sur une ressource rare »⁸⁸. L'auteur montre que cet excès de droits de propriété nuit à l'exploitation (des magasins au pied des immeubles en Russie). Le même concept sera repris par M. A. Heller et R. S. Eisenberg pour caractériser la nuisance sur le développement de la connaissance que constituent les brevets dans la recherche biomédicale. **57**, 61, 67

Voir : Commun(s) & Propriété intellectuelle

Application Programming Interface (API) Les API (parfois appelées « interfaces de programmation applicative » en français) est un ensemble de fonctions, voire de programmes, par lesquels un logiciel offre des services (accès aux bases de données, traitement de données, etc.) à d'autres logiciels. La plupart des RSN ont commencé avec des API très ouvertes et les ont petit à petit fermées ou rendues payantes, puisque le graphe de données constitue la source principale de valeur de ces plateformes. 140, 151

Arpanet Premier réseau par commutation de paquet créé à partir de 1969. La commutation de paquet est la technologie remplaçant la commutation de circuit, qui prévaut pour le téléphone fixe par exemple. Dans le modèle par commutation de circuit, une ligne est ouverte entre deux terminaux qui est exclusive : durant toute la communication, les terminaux sont « occupés » si un tiers cherche à les joindre. La commutation de paquet consiste à segmenter l'information en paquets. Chaque circuit peut donc simultanément porter plusieurs paquets participant de communications différentes. Ce dernier modèle est aux fondements d'Internet tel que nous le connaissons aujourd'hui. Bien que la création d'Arpanet a été commanditée par la DARPA, c'est-à-dire l'agence de recherche de la défense américaine, il a été développé par des universitaires. Il est l'ancêtre d'Internet, la différence résidant dans la possibilité offerte sur Internet d'interconnecter les réseaux grâce aux protocoles TCP/IP. 4, 116, 271

Voir : Internet & Internet protocol

88. HELLER, *loc. cit.*

B

BATX Acronyme reprenant les initiales de grosses multinationales du numérique chinois à l'image des GAFAM ou des NATU* : *Baidu, Alibaba, Tencent et Xiaomi*. Comme les GAFAM, le regroupement sous un seul et même sigle relève plus de leur taille et de leur capitalisation, et ici du pays d'origine, que d'une convergence dans les activités.

14

Voir : Baidu, Alibaba, Tencent, Xiaomi, GAFAM & NATU

Bibliodiversité La bibliodiversité est un terme apparu au sein du collectif *Editores independientes de Chile* dans les années à la fin du XX^e siècle et revendiqué par l'alliance des éditeurs indépendants dans une Déclaration rendue publique en 2007⁸⁹. La bibliodiversité fait référence à une écologie du livre, à la notion de diversité culturelle et à d'autres textes de droit international pour revendiquer la diversité nécessaire dans le monde de l'édition pour éviter la « standardisation des contenus ». 304, **387**, 388–392, 395, 427

Voir : Diversité culturelle & Droits culturels

Biens communs Terme qui réfère, selon les auteurs, à un ensemble de biens qui sont gérés comme des communs — par exemple chez S. Rodotà ; E. Ostrom, nomme ces ressources CPR —, ou qui relèvent de la catégories des biens qui peuvent l'être en puissance — par exemple chez B. Coriat⁹⁰. Au singulier, bien commun peut faire référence à un principe moral ou politique, parfois assimilé à l'intérêt général. Le terme est aussi parfois utilisé au sens des « biens communs mondiaux », un ensemble de ressources partagées par tous les humains, pour lesquelles une action en commun est nécessaire (océan, air, climat, eau potable, etc.). Le « bien » s'efface rapidement au profit du seul « commun », pour mettre en avant l'action collective (*commonning*), constitutive des communs — et parfois au moins aussi essentielle que la ressource. 56, 57, 66, 70, 81, 223, 335, 401

Voir : *Common pool resources* (CPR) & Commun(s)

Biens symboliques Ensemble des productions intellectuelles finies matérialisées sous forme d'avatars (physiques ou numériques) qui font l'objet d'échanges marchands ou non, mais qui ne peuvent être réduits à des seules marchandises, étant donné qu'ils « mettent en échec la théorie économique néoclassique⁹¹ ». On trouve aussi parfois les appellations de productions culturelles ou symboliques. Dans le cadre

89. ALLIANCE DES ÉDITEURS INDÉPENDANTS, *op. cit.*

90. CORIAT, *op. cit.*, p. 47.

91. J. DUVAL et M.-F. GARCIA-PARPET, « Les enjeux symboliques des échanges économiques », dans : *Revue Française de Socio-Économie* n°10 (2012).

de notre travail, il laisse peu à peu la place aux productions sociales, culturelles et artistiques, qui nous semblent mieux refléter la diversité des productions conçues et échangées dans l'environnement numérique où les *gatekeepers* sont complétés par les *gateowners*. 5–9, 11, 12, 13, 17, 19–24, 26, 27, 30, 35–37, 39, 40, 43, 55, 64, 65, 67, 69, 71, 74–76, 82, 83, 85, 90, 96, 104, 106, 111, 112, 114, 120, 124, 125, 127, 128, 131, 132, 134–136, 138, 139, 144, 148, 149, 151, 155, 158, 160, 161, 167, 168, 171, 173, 181, 187–189, 192, 198, 205, 207, 210–214, 218, 222, 223, 225–228, 230–232, 234, 242, 247, 249, 251–254, 256–258, 261–263, 266, 267, 271, 274, 275, 277, 278, 283, 285, 288–293, 296, 309, 312, 315, 320, 321, 330, 333, 334, 336, 339, 340, 342, 344, 347–351, 353, 364–367, 370, 371, 374–376, 380, 383, 391–395, 410, 414, 415, 421, 422, 425–428, 430, 431

Voir : Droits culturels, *Gatekeeper & Gateowner*

Big Data Pour le bon fonctionnement d'un certain nombre d'algorithmes et d'IA qui reposent sur des corrélations pondérées entre des données, une somme considérable de ces données est nécessaire. Ces informations sont produites par des personnes, parfois volontairement, souvent à leur insu, et par des machines (capteurs divers, ordinateurs et logiciels, parfois d'autres algorithmes à partir d'autres données). Les entreprises, du numérique ou non, les GAFAM mais de nombreuses autres, reposent sur ces données pour créer des profils des personnes, sortes de doubles numériques qui permettent d'améliorer le service, les prescriptions et surtout le ciblage publicitaire. Certaines utopies technophiles imaginent un monde où plus de données permettraient de résoudre divers problèmes (environnement, criminalité), ou d'améliorer le traitement dans des professions où le temps humain est précieux (médecine, justice, police). Ces données peuvent refléter des biais systémiques (raciaux, sexistes, notamment), surtout si elles servent au fonctionnement d'autres algorithmes, qui produiront alors à leur tour des données renforçant ces biais. 120, 159, 332, 352–354

Voir : GAFAM, Algorithme & Prescription

Blockchain Système de base de données acentrée, créé avec la cryptomonnaie *Bitcoin* en 2009. Repose sur le fait que l'ensemble des utilisateurs de la base sont mis au travail pour vérifier la légitimité des transactions, en donnant de la puissance de calcul au réseau, ce que l'on appelle miner. La *blockchain* est désormais utilisée dans différents protocoles expérimentaux, au-delà des cryptomonnaies (*smart contracts*, etc.). La puissance de calcul pour attester de la légitimité des transactions consiste à vérifier des calculs relevant de la cryptographie et consomme énormément de res-

sources (processeurs, cartes graphiques, énergie). Certains protocoles de *blockchain*, notamment un des plus gros, *Ethereum*, a remplacé ce modèle par un autre moins gourmand en ressources. 99, 100, 308, 327, 329–331, 425

Voir : Bitcoin

C

Captcha Système automatisé visant à reconnaître un humain en lui demandant une action de reconnaissance (d'image, de texte, ou de son) supposée être impossible pour un ordinateur. Un système astucieux nommé reCAPTCHA permet à la fois de vérifier l'authenticité de l'humain, mais aussi de lui faire reconnaître un mot, facilitant ainsi la reconnaissance de caractère dans un texte scanné. Ce système inventé en 2008 est depuis 2009 propriété de *Google*, qui l'a depuis fait évoluer à l'identification d'éléments présents dans une image (animal, véhicule, élément de voirie, etc.). C'est aussi une occurrence de micro-travail humain dans le but d'entraîner des IA, ou *digital labor*, dont les personnes utilisatrices d'Internet ont toutes déjà fait l'expérience. **259**, 260

Voir : Google, Internet, Intelligence artificielle (IA) & Digital Labor

Cascading Style Sheets (CSS) Standard pour définir l'apparence des pages *web*. Ce standard introduit une distinction franche, dans le code, entre les contenus et l'apparence sous laquelle ils sont présentés. Ils ont participé des évolutions de l'HTML et à l'apparition du web 2.0. **58**

Voir : Web 2.0

Cloud Terme qui signifie littéralement « nuage » qui désigne un ensemble de matériels et de logiciels destinés à être accessibles via Internet. Cette appellation trompeuse, créée à des fins *marketing* suppose une vision éthérée et magique d'une réalité faite de tonnes de métaux rares et de silice. Par ailleurs, le *cloud* permet de désincarner le stockage et l'exploitation des données des utilisateurs. Un slogan fréquent pour déconstruire cette notion est *There is no cloud, just someone else's computer* [Il n'y a pas de *cloud*, seulement l'ordinateur de quelqu'un d'autre]. **27**, 96, **97**, 98, 102, 103

Common pool resources (CPR) Nom donné par E. Ostrom aux ressources susceptibles d'être gérées en commun par une communauté auto-organisée. Cette catégorie est issue d'une partition, relevant de la nature des biens, héritée de l'économie classique entre les ressources rivales ou non (est-ce que consommer la ressource en prive une autre personne ?) et les ressources dont il est facile ou non d'exclure l'accès. Les CPR sont des ressources pour lesquelles la rivalité est élevée et l'exclusion difficile. C. Hess a montré avec les nouveaux communs que toute ressource peut être gérée en commun indépendamment de ces catégories. **46**, 61, 66, 415, 421

Voir : Principes de conception

Commons Terme qui désigne, dans l’Angleterre jusqu’au XVIII^e siècle, des ressources dont la propriété n’est pas exclusive, au sens où des règles de droit ou d’usage protègent certains usages chez les serfs (comme ramasser des brindilles dans un bois ou laisser paître des animaux sur une prairie). On peut le traduire par « communaux », même si les communaux français et les *commons* n’ont pas exactement la même histoire. Par ailleurs, le terme utilisé dans la langue anglaise signifie aujourd’hui ce que nous appelons « communs » dans notre travail. 18, 19, 39, 41, **42**, 43, 63, 65, 81, 155

Voir : Commun(s)

Commun(s) Les communs sont tout à la fois des ressources mises en partage, gérées collectivement, dont les règles d’usage et de gouvernance sont élaborées par la communauté, mais aussi l’action de gérer la ressource elle-même (en anglais *commonning*). Les communs peuvent être organisés autour de ressources physiques ou non, et constituent une forme de réappropriation collective de la ressource. Ils s’opposent à une vision monolithique et absolue de la propriété, à la réification et aux institutions — juridiques, institutionnelles, politiques, économiques — extractivistes. Le commun constitue le principe politique qui découle de cet anti-extractivisme et oppose une voie de résistance au néolibéralisme. *Les communs* sont tout à la fois les expériences qui définissent le projet politique qu’est *le commun* et des expérimentations de mise en œuvre de ce projet. 3, 11, 19–30, 32, 35–37, 39–44, 46–49, 51, 54–58, 61, 62, **63**, 64–79, 81–83, 85–91, 106, 109, 115, 117, 132, 136, 151–157, 159–162, 167, 168, 171, 173, 203, 251, 253, 266–270, 275, 283, 284, 286–292, 295, 296, 303, 304, 307, 308, 319, 321, 325, 329, 333, 334, 336, 340–342, 344, 345, 347, 348, 350, 364, 365, 367, 368, 371, 373–376, 378, 379, 381, 390, 393, 394, 397, 400–402, 404, 407–409, 413–416, 421, 422, 425–428, 430–432, 513

Voir : *Common pool resources* (CPR), *Commons & Biens communs*

Communauté Même en le restreignant à notre étude, le terme de communauté peut être interprété de multiples façon en fonction du contexte. Des voisinages et des personnes avec qui on partage une partie de sa vie — notamment dans le monde anglo-saxon — aux nouveaux communalistes de la contre-culture, en passant par le nom donné à l’ensemble des utilisateurs d’un service ou des consommateurs des biens symboliques d’un même concepteur. Sur les RSN notamment, le terme a une polysémie très vaste. Il caractérise aussi un ensemble de personnes ayant une activité commune (par exemple, la communauté scientifique ou une communauté culturelle). Il est également utilisé pour définir l’ensemble des contributeurs à un projet libre ou à un commun et en particulier dans le domaine numérique. Il s’agit donc d’un mot « versatile » c’est-à-dire caractérisé par son « “amphibiologie” » : la duplicité des

lectures dont [il peut] faire l'objet⁹² ». 10, 15, 19–21, 23, 27, 36, 37, 41, 42, 45, 46, 55, 56, 61, 63, 64, 68, 73, 79, 81, 86, **88**, 89–91, 93–95, 97, 99, 101, 105, 108–114, 120–124, 138, 140, 141, 151, 161, 183, 184, 200, 203, 216, 235, 240, 250, 267, 273, 274, 281, 283, 303, 304, 311, 312, 320, 321, 326, 328, 332, 341, 342, 348, 370, 371, 375, 389, 393, 397, 401–403, 415, 421, 423, 425, 427, 428, 431

Voir : Commun(s), Communs de la connaissance, Communs numériques, Libre & Droits culturels

Communs culturels La catégorie des communs culturels désigne plusieurs choses, souvent différentes. Elle peut désigner l'ensemble des productions symboliques, comme dans l'acception « Ministère de la Culture » en France, ou une dimension anthropologique beaucoup plus large, chez C. Hess notamment. Les communs culturels sont considérés comme faisant partie des communs de la connaissance. Contrairement à ce qui est suggéré dans une partie de la littérature, nous considérons que les communs culturels ne peuvent pas être ramenés aux productions sous licence libre, mais que le commun, au moins dans le domaine des biens symboliques reproductibles doit être cherché dans la réappropriation collective des moyens de la valorisation et dans le respect des droits culturels. 7, 9–11, 19–23, 25–32, 35–37, 39, 40, 45, 48, 54, 61–76, 78, 82, 83, 87, 88, 90, 92, 106, 115, 125, 148, 152, 153, 158, 162, 167–169, 183, 202, 203, 205, 208, 240, 252–254, 288–290, 292, 293, 295–297, 299, 303–305, 307, 309, 329, 334, 336, 338, 340–344, 348, 349, 353, 364, 365, 367, 372–376, 378, 379, 381, 383, 384, 386, 387, 390–399, 401, 402, 404–407, 409, 410, 412–416, 421–423, 425–428, 430–432

Voir : Commun(s), Communs de la connaissance, Enclosure, Licences Libres & Droits culturels

Communs de la connaissance Catégorie regroupant les idées, œuvres et savoirs traditionnels et scientifiques gérés comme des communs. L'approche par les communs est souvent consécutive d'une menace extérieure (appropriation, expropriation), considérée comme une *enclosure*. Certains communs de la connaissance sont menacés, non pas de surexploitation (comme des communs naturels), mais de sous-production (ressource non actualisée, incomplète) ou de surproduction (introduisant la nécessité d'organiser, et parfois de refuser des contributions). 19, 20, 22, 26, 36, 40, 43, 54, 56–58, 61–63, 83, 86, 88, 89, 274, 341, 344, 421, 431

Voir : Commun(s) & Enclosure

92. GOMEZ-MEJIA, *Les fabriques de soi ?*, p. 106.

Communs Informationnels Notion proposé pour décrire les spécificités des communs qui se créaient dans l’environnement numérique. En se concentrant sur l’information plutôt que la connaissance, ils mettent l’accent sur la ressource en elle-même, plutôt que sur la communauté qui la produit et la mobilise, qui transforme cette information en connaissance qu’elle partage ensuite. Pour autant, les objets spécifiés sont souvent les mêmes, c’est-à-dire le plus souvent des productions sous licences libres. On lui préférera les communs de la connaissance, par difficulté à imaginer les communs qui pourraient être créés autour de l’information sans leur appropriation humaine. 11, 35, 36, 58, 85–87, 89, 95, 116, 119, 198, 274, 277, 409, 421

Voir : Commun(s), Communauté & Communs de la connaissance

Communs numériques Les communs numériques sont une appellation de communs qui tente de faire valoir la dimension centrale et indissociable de l’outil informatique (dans la production, l’organisation collective que cet outil rend possible)⁹³. Ce concept se rapproche de celui de commun de la connaissance par le caractère intangible de la ressource, et l’impossibilité de lui appliquer les notions de rareté ou d’exclusivité, sauf quand les communs numériques incluent les infrastructures d’Internet qui ont un fonctionnement relevant du commun. Ils s’inscrivent aussi dans une opposition aux *enclosures* 2.0 évoqués par J. Boyle. On leur préférera cependant les communs informationnels, qui se fondent sur la dimension immatérielle des productions (qui s’incarnent toutefois dans divers avatars physiques ou numériques) plutôt que sur seul le contexte numérique de leur conception ou de leur circulation. 73, 275, 341

Voir : Commun(s), Communs de la connaissance & Enclosure

Contre-culture Cultures qui se constituent et s’opposent à une culture dominante, aux normes sociales. Le terme, popularisé par T. Roszak⁹⁴, a notamment qualifié les mouvements *hippies* et les mouvements communautaires états-uniens des années 1960 et 1970, au croisement des mouvements étudiants et anti-ségrégationnistes. La contre-culture a nourri idéologiquement la jeunesse, dont une partie a ensuite choisi de réaliser les idéaux d’émancipation, de créativité, d’autonomie, à travers le développement de l’informatique personnelle naissante et créé certaines des plus grosses entreprises de la *Silicon Valley*, transformant le sens des valeurs contre-culturelles dont elle se revendique parfois encore. 6, 25, 27, 36, 37, 85–89, 90, 91–95, 98, 99, 103, 113–116, 121–125, 127, 143, 167, 173, 183–186, 189, 194, 205, 270, 348, 422

Voir : Communauté, Créativité, Émancipation & *Silicon Valley*

93. CLÉMENT-FONTAINE *et al.*, *op. cit.*

94. ROSZAK, *op. cit.*

Contribution créative La contribution créative est une proposition formulée notamment par P. Aigrain, pour concilier rémunération des artistes et liberté conférée au public d'échanger librement les œuvres. Il s'agissait d'une contribution obligatoire sur l'ensemble des abonnements chez les FAI associée à une dépenalisation du partage non-marchand sur Internet (essentiellement via le P2P). L'argent collecté devait concerner le partage de toutes les productions mais être reversé aux concepteurs français (à l'image de la taxe sur la billetterie des cinémas du CNC). Il correspondait à une proposition d'adaptation du droit d'auteur aux technologies contemporaines, comme la taxe sur la copie privée l'avait fait à l'arrivée du magnétoscope et du magnétophone. Cette proposition a donné lieu à des débats publics intéressants avant d'être finalement écartée, notamment au profit d'une logique répressive incarnée par l'HADOPI. **69**, 157, 404

Voir : Commun(s), Droit d'auteur, Copie Privée & *Peer to Peer*

Coopérativisme de plateformes Mouvement lancé par pour réunir la recherche et les actions menées pour élaborer des alternatives aux plateformes organisant le travail sur Internet. Le coopérativisme permet d'envisager une réappropriation collective des plateformes par les travailleurs qui en dépendent et vise en premier lieu les plateformes qui contribuent à embaucher des travailleurs en substituant l'auto-entreprise et la sous-traitance au salariat. Par exemple face aux services de livraison à vélo, CoopCycle propose un outil libre développé entre plusieurs entreprises, elles-mêmes coopératives, pour créer des alternatives locales, détenues par leurs salariés. Dans le cadre de la circulation des biens symboliques, *Resonate* se revendique du coopérativisme de plateformes et ouvre la coopérative aux consommateurs, qui sont incités à participer à la gouvernance de la plateforme. **153**, 154–157, 161, 162, 303, 308, 322, 324, 326, 328–330, 333, 344, 425, 426

Voir : Digital Labor, Plateformes, CoopCycle & Resonate

Copie Privée La copie privée est une exception au droit d'auteur qui autorise la reproduction d'œuvres pour un usage personnel. Il inclut le droit de photocopier un livre en bibliothèque ou de dupliquer les CD achetés. Ce droit donne lieu à une indemnité pour les concepteurs d'œuvres, financée par une redevance payés par les particuliers sur les supports vierges (cassettes, disques et aujourd'hui disques durs). L'argent est ensuite reversé aux concepteurs à hauteur de 75%, et sert à financer l'action culturelle à hauteur de 25%. Au moment de la popularisation d'Internet et des échanges en P2P, ce dispositif a inspiré la proposition, jamais mise en œuvre, de contribution créative. **5**, 60, 69

Voir : Droit d'auteur, Contribution créative & *Peer to Peer*

Copyfarleft Type de licence développée par D. Kleiner en réaction critique aux limites des licences *copyleft*, relatives à l’ambiguïté laissée sur l’usage commercial. L’auteur a proposé une licence *copyfarleft* dans le cadre de *The telekommunist manifesto*, la *Peer production licence* où il propose une actualisation dans le monde numérique de la doctrine marxienne de la réappropriation par les travailleurs des fruits de leur travail et des outils de production⁹⁵. De façon centrale, la licence à réciprocité renforcée conditionne la gratuité d’une production à forme juridique de l’utilisateur : seules les personnes physiques et les coopératives peuvent utiliser gratuitement les production sous licence *copyfarleft*. Quand il s’agit d’une entreprise traditionnelle, celle-ci doit payer et ce paiement doit servir à financer le commun. Il s’agit de la première licence à réciprocité renforcée à notre connaissance. Le nom constitue un jeu de mot, proposant de réintroduire un peu de communisme dans le monde des licences libres. 294, 296

Voir : Licences à réciprocité renforcée, Creative Commons, Droit d’auteur, Copyright, Licences Libres, Peer Production Licence (PPL) & Copyleft

Copyleft Propriété de certaines licences libres, qui a pour effet d’obliger toute personne utilisant un élément sous une de ces licences dans ses œuvres dérivées ou composites, à placer l’œuvre dérivée ou composite sous la même licence. On parle aussi du caractère viral de la licence. Le *copyleft* est un jeu de mot en opposition au droit d’auteur (*right* signifiant « droit » et *left* « laissé, abandonné ») mais aussi réintroduisant une dimension politique dans le partage puisque *right* signifie « droit, droite » et *left* « gauche ». La traduction la plus souvent trouvée est « gauche d’auteur » mais elle ne retranscrit que partiellement le terme. Parmi les licences libres *copyleft* les plus notoires, on trouve la GPL ou une des six licences *Creative Commons* (CC BY-SA). Cette caractéristique de la licence a été qualifiée de « virale » par ses opposants, puis ses partisans. Elle est parfois représentée par le symbole © (symbole miroir du © représentant le *copyright*). Cherchant à dépasser par sa gauche les limites du *copyleft*, D. Kleiner propose une licence *copyfarleft* dans le cadre de *The telekommunist manifesto*. 50, 51, 272, 273, 293, 294

Voir : Creative Commons, Droit d’auteur, , Licences Libres, GNU *General Public Licence* (GPL) & Copyfarleft

Copyright Nom anglais des droits d’auteur que l’on retrouve dans les pays de *Common Law*. Il diffère pourtant du droit d’auteur tel qu’il fonctionne dans la conception du droit écrit, qu’on retrouve notamment en France. Le *copyright* et le droit d’auteur diffèrent spécifiquement sur l’étendue des droits cessibles et la question de la juste rémunération des auteurs. Les licences libres originelles ont été pensées à partir

95. KLEINER, *op. cit.*

du *copyright*, en droit états-unien, puis certaines ont été traduites (de l'anglais au français) et transposées en droit (du *copyright* au droit d'auteur). 13, 50, 65, 66, 217, 221, 260, 263–265, 273, 293, 359

Voir : Creative Commons, Droit d'auteur, Copyleft & Licences Libres

Creative Commons Nom désignant à la fois des licences libres et la fondation destinée à les améliorer et les valoriser. Les licences *Creative Commons* sont les licences libres les plus répandues pour les productions non-logicielles. Les licences *Creative Commons* sont au nombre de six, qui combinent différents droits concédés et les obligations attachées lors des réutilisations, en s'appuyant sur le droit d'auteur et la liberté contractuelle qu'il permet :

- BY (obligation de citer l'auteur — qui s'applique en Europe continentale de façon obligatoire, eu égard au droit moral),
- SA (pour *Share Alike*, partage à l'identique, qui oblige à partager toute œuvre dérivée sous la même licence — clause dite « virale », la licence BY-SA étant dite « *copyleft* », car cette condition permet de garder dans le domaine du Libre les œuvres dérivées à venir).

Viennent ensuite les deux conditions de licences dites de libre accès, qui sont majoritairement considérées comme non libres à proprement parler, puisqu'elles restreignent les réutilisations possibles :

- NC (pour *non commercial*, l'usage commercial étant réservé à son ou ses auteurs) et
- ND (pour *non derivative* qui n'autorise pas les œuvres dérivées).

On peut noter aussi l'ajout plus récent d'une licence CC0, qui cède le plus de droits qu'il est possible de céder dans le pays où elle est utilisée et correspond symboliquement au fait de placer ses œuvres dans le domaine public, même si la chose est par exemple impossible en France : les œuvres ne s'élèvent dans le domaine public qu'à l'issue de la période durant laquelle elles sont protégées et les droits moraux sont incessibles : autrement dit, la licence CC0 équivaut — en droit français — à une licence CC BY.

Ces licences se déclinent dans trois versions : juridique (qui fait foi), simplifiée (qui explique les droits en langage courant) et informatique (qui permet d'identifier des contenus sous ces licences automatiquement pour les moteurs de recherche notamment). 6, 39, 51, 52, 61, 65, 67, 76, 167, 181, 182, 292, 294, 308, 310, 312, 316, 320, 511

Voir : Droit d'auteur, Licences Libres, Licence Art Libre & Copyleft

Crowdfunding Néologisme construit à partir de *crowd* [la foule] et *funding* [financement], aussi appelée financement participatif, qui consiste à faire appel au public via une plateforme pour récolter des fonds. Ces fonds peuvent notamment être des dons, des pré-achats, du mécénat ponctuel ou régulier, un achat de parts ou un prêt. Les plateformes se financent de différentes manières (commission sur les transactions, don volontaire, publicité, services annexes)⁹⁶. 141, 142, 203, 270, 275, 277, **278**, **279**, 281–284, 296, 308, 309, 311–314, 316–318, 320, 321, 328, 335, 425

Voir : Plateformes & Crowdsourcing

Crowdsourcing Néologisme construit à partir de *crowd* [la foule] et *outsourcing* [externalisation], le *crowdsourcing* consiste à externaliser un ensemble de tâches via une plateforme à une grande quantité de personnes (la *foule*). Cette distribution du travail à la foule est aussi analysée sous l'angle du *digital labor*. Certaines plateformes contributives n'existent que par les contributions y compris des communs (*Wikipédia* ou *OpenStreetMap* sont parmi les plus connues), mais le *crowdsourcing* est aussi utilisé par des entreprises traditionnelles pour connaître les goûts du public, les impliquer dans une stratégie de marque et déléguer une partie de la production à coût nul ou réduit. Le *crowdsourcing* intègre parfois, selon les auteurs, les plateformes de micro-travail (la plus connue étant *Amazon Mechanical Turk*), où le travail est payé à la tâche. Sur ces plateformes, des entreprises délèguent des tâches non encore automatisables, dont le produit est souvent utilisé pour entraîner des algorithmes qui remplaceront à terme le travailleur. 91, 112, 141, **278**, 281

Voir : Plateformes, Crowdfunding, Wikipédia, Amazon Mechanical Turk, OpenStreetMap & Digital Labor

Créativité La créativité peut être entendue *a priori* comme une faculté de création. Pourtant elle est essentiellement mobilisée au-delà, notamment à travers les vocables d'industrie créative et d'économie créative pour définir une capacité, souvent considérée à l'échelle individuelle, à produire de la novation, qui pourra être valorisée. Si son développement a été concomitant et a été un levier de renforcement de la propriété intellectuelle dans les années 1990 et 2000, force est de constater que les nouvelles ICC, notamment les plateformes, arrivent à valoriser sans mobiliser la propriété intellectuelle. 6, 11, 13, 25, 27, 28, 60, 67, 75, 89, 98, 124, 131, 132, 142, 143, 161, 167, 168, 171, 172, **173**, 174–205, 212, 263, 264, 281, 282, 293, 296, 339, 348, 349, 351–353, 358, 359, 363, 366, 367, 370, 387, 398, 423, 424, 428, 429

Voir : Industries Créatives, Industries Culturelles et Créatives (ICC), Plateformes & Propriété intellectuelle

96. MATTHEWS, ROUZÉ et VACHET, *op. cit.*, p. 22-26.

Cyberculture On peut envisager deux définitions à ce terme. Une première, triviale, qui regroupe l'ensemble des cultures produites sur et grâce à Internet et avant cela, autour de l'informatique comme objet d'échange, d'expérimentations pour les amateurs éclairés des années 1970 et quelques *hippies* lecteur du *Whole Earth Catalog*. Dans ce sens, le terme a cédé sa place à celui de « culture numérique ». Le deuxième sens, qu'on trouve notamment chez P. Lévy, est un nouveau rapport au monde dont la possibilité est offerte grâce aux ordinateurs connectés en réseau, à la modernité, qu'il désigne comme « un universel, sans la totalité », c'est-à-dire « a présence virtuelle de l'humanité à soi-même⁹⁷ ». 36, 37, 86, 89, 90, 92, 95, 116, 121, 123, 124
Voir : *World Wide Web* ou *Web*, *Internet & Whole Earth Catalog*

Cybernétique Science des communications et de la régulation dans l'être vivant et la machine⁹⁸. Cette science apparait après-guerre avec comme principe central, la boucle de rétroaction, c'est-à-dire que les productions d'un système vont influencer son comportement futur. Le terme, proposé par N. Wiener met l'accent sur la modélisation issue des milieux technologiques qu'il fonde dans un ensemble incluant le vivant (d'autres auteurs ajoutent rapidement le social) ; cette proposition a fait l'objet d'une réception mitigée, parfois caricaturale. L'écologie naturelle a aussi un rapport ambigu à la cybernétique, puisqu'elle développe l'idée d'écosystèmes nourri par la cybernétique, tout en constatant les limites des modèles, notamment leur dimension prescriptive sur le terrain. 85, 91, 102, 108, 116, 119, 120, 159, 382, 413, 414
Voir : Écologie(s)

97. P. LÉVY, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Hors collection, Paris : Odile Jacob, 1997, p. 304.

98. *Cybernétique*, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2023.

D

Digital Labor Appellation donnée à un ensemble de productions réalisées en ligne, produisant de la valeur, considérées ou non par les personnes réalisant les tâches comme du travail. Le *digital labor* vise à interroger sous l'angle du travail⁹⁹. Construisant un champ d'étude nouveau, à partir de l'article fondateur sur le *free labor* sur Internet de T. Terranova, les théoriciens du *digital labor* s'appuient sur les approches du travail gratuit, du travail du consommateur, du travail du spectateur pour analyser la production des consommateurs ou pour le nommer autrement, les UGC. Le *digital labor* recouvre aussi, pour certains chercheurs, toute la part de travail payé à la tâche sans subordination officielle entre le donneur d'ordre et l'exécutant, dont les plateformes spécialisées se font les places de marché (la plus connue étant *Amazon Mechanical Turk*). 145, 147–149, 152, 153, 155, 212, 215, 216, 260, 278, 319, 321, 348

Voir : Plateformes, Amazon Mechanical Turk & Internet

Diversité culturelle Notion proposée par l'UNESCO en novembre 2001 dans sa *Déclaration universelle sur la diversité culturelle* et qui a été consacrée en 2005 par la *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles* (art. 4.1) dans laquelle elle est ainsi définie :

« Diversité culturelle » renvoie à la multiplicité des formes par lesquelles les cultures des groupes et des sociétés trouvent leur expression. Ces expressions se transmettent au sein des groupes et des sociétés et entre eux. La diversité culturelle se manifeste non seulement dans les formes variées à travers lesquelles le patrimoine culturel de l'humanité est exprimé, enrichi et transmis grâce à la variété des expressions culturelles, mais aussi à travers divers modes de création artistique, de production, de diffusion, de distribution et de jouissance des expressions culturelles, quels que soient les moyens et les technologies utilisés¹⁰⁰.

La diversité culturelle fait partie des droits humains. L'UNESCO rappelle ainsi en 2001 que « Nul ne peut invoquer la diversité culturelle pour porter atteinte aux droits de l'Homme garantis par le droit international, ni pour en limiter la portée¹⁰¹. » La diversité culturelle apparaît aussi dans l'Agenda 21 pour la culture* en 2004, qui fait référence à la Déclaration universelle sur la diversité culturelle. 335, 383, 387, 389, 391, 392, 395, 412, 427, 430

Voir : Droits culturels, Biodiversité, Agenda 21 pour la culture & Droits humains

99. le terme de *labor* peut être traduit par « labeur » mais inclut un ensemble de tâches qui ont à voir avec le travail. L'anglais utilise un second terme pour décrire spécifiquement le travail (*work*)

100. UNESCO, *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*, 20 oct. 2005.

101. *Idem*, *Déclaration universelle sur la diversité culturelle*.

Domaine public Une œuvre rentre dans le domaine public une fois tous les droits d’auteur expirés, soit généralement, en France, 70 ans après la mort de l’auteur. Le domaine public est ainsi constitué de l’ensemble des œuvres dont les droits dits « patrimoniaux » (la reproduction, représentation, etc.) ont expiré et sont gratuitement et librement accessibles et utilisables. Le droit d’auteur a en effet été pensé comme un avantage temporaire pour les auteurs d’une œuvre. Le législateur a, dès la mise en place du droit d’auteur, pensé la nécessité de le limiter dans le temps afin de garantir un équilibre entre l’intérêt privé des auteurs et l’intérêt général. En revanche, le droit moral étant éternel, il n’est jamais épuisé. Le domaine public a fait l’objet de nombreux débats sur la nécessité de le rendre payant, de le protéger de nouvelles *enclosures* ou de l’inscrire dans le droit de façon positive pour le protéger.

11, 24, 25, 52, 54, 55, 65–67, 70, 190, 222, 267, 275, 401

Voir : Droit d’auteur, Copyright & Enclosure

Droit d’auteur Le droit d’auteur est un ensemble d’articles du code de la propriété intellectuelle (L. 111 et suivants) qui s’appliquent aux créations des individus. Ils se divisent en droits moraux (droits à l’intégrité de l’œuvre, à la reconnaissance de paternité, droit de divulgation et de retrait notamment) et en droits patrimoniaux (droit à une rémunération en cas de reproduction, diffusion, etc.). Depuis les années 1980, le droit d’auteur couvre aussi le code informatique.

5, 6, 12, 13, 17, 20, 48–53, 59, 60, 65, 68, 69, 74, 76, 134, 168, 195, 204, 217, 221, 240, 263, 264, 267, 288, 291, 293–295, 313, 315–317, 320, 324, 330, 350, 360, 366, 395, 404

Voir : Creative Commons, Copyright & Propriété intellectuelle

Droits culturels Les droits culturels sont un ensemble de droits relevant des Droits Humains ayant trait à la culture, qui ont fait l’objet d’un travail de synthèse au sein de la Déclaration de Fribourg. Ils constituent selon P. Meyer-Bisch une composante essentielle des droits humains car ils en sont un préalable. La reconnaissance de l’égalité de chaque être humain en droit et en dignité requiert en effet en premier lieu par la capacité laissée à chaque personne d’exprimer son humanité, de la façon dont elle le désire. Les droits culturels sont mentionnés aujourd’hui dans plusieurs textes de loi en France, mais dans un pays où la culture est assimilée au secteur artistique et particulièrement aux filières professionnelles, ils sont largement l’objet de critiques souvent éloignées de l’objet réel de ces droits.

10, 23, 30, 37, 70, 78, 152, 158, 160, 288–290, 292, 296, 303, 304, 309, 336, 338–343, 373–375, 380, 384, 391, **393**, 394, 395, 397, 399, 402–404, 407, 410, 411, 426, 427, 430, 432

Voir : Droits humains

Droits humains Les droits humains¹⁰² se fondent sur la reconnaissance en droits et en dignité de tous les êtres humains. Ils constituent un ensemble de droits qui prétendent à l'universalité. Proclamés une première fois lors de la Révolution Française (*Déclaration des droits de l'homme et du citoyen*, 1789) et réaffirmés dans le cadre de l'Organisation des Nations unies, après deux Guerres mondiales alors que les luttes pour l'indépendance et la décolonisation étaient définitivement lancées (DUDH 1948). Les droits humains ont une composante culturelle qui a fait l'objet d'études plus approfondies, sous le vocable de droits culturels. 9, 10, 23, 27, 30, 68–70, 72, 78, 152, 158, 288, 304, 348, 371, 373, 374, 379, 383, 384, 387, 391–395, 399, 404, 407, 410–412, 416, 427

Voir : Droits culturels

102. Nous préférons l'appellation « droits humains » à « droits de l'Homme » sauf dans les titres des déclarations que nous conserverons dans leurs traductions originales. Cette appellation, qui est une spécificité française (nos voisins leur préfèrent *human right*, *derechos humanos* ou *menschliche Rechte*) et une formulation qui nous semble inutilement genrée, rappelant l'impérieuse nécessité du travail d'Olympe de Gouges et de la *Déclaration des droits de la femme* que l'autrice avait rédigée en 1791, rappelant à toutes fins utiles que les femmes font partie de l'humanité. GOUGES, *op. cit.*

E

Écologie(s) Terme d'abord proposé par E. Haeckel pour caractériser la science qui propose une « étude des milieux où vivent les êtres vivants, ainsi que des rapports de ces êtres avec le milieu¹⁰³ ». L'écologie est aussi le nom donné à la préoccupation croissante pour le maintien des espèces et des milieux dans lesquels elles évoluent (la nôtre y compris). En sciences humaines, l'écologie et le milieu sont mobilisés pour décrire une pluralité d'acteurs en relation et en interaction dans un champ donné. Elle donne aussi lieu à une réflexion sur l'interconnexion entre l'écologie naturelle (ou matérielle) et les écologies mentales et sociales par F. Guattari dans une réflexion philosophique qu'il qualifiera d'écosophie. 26, 30, 85, 132, 150–152, 304, 330, 342, 380–390, 392, 393, 395, **396**, 397–409, 412–415, 427, 428, 432

Voir : Commun(s)

Éditorialisation Notion permettant de désigner l'ensemble des façon de présenter et de rapprocher des connaissances qui dépassent la seule édition, notamment dans l'espace numérique. M. Vitali Rosati en propose une définition :

L'éditorialisation désigne l'ensemble des dynamiques qui produisent et structurent l'espace numérique. Ces dynamiques sont les interactions des actions individuelles et collectives avec un environnement numérique particulier¹⁰⁴.

Ce processus constitue une façon de produire collectivement du sens à partir de connaissances. C'est un processus culturel, qui a une dimension hypertextuelle et constitue une production de sens par des personnes seules ou en commun. Elle peut être envisagée comme une voie afin de sortir de l'impasse que peut constituer une opposition tout à la fois au *gatekeeper*, qui publie mais impose une subjectivité, et au *gateowner*, dont l'algorithme impose une subjectivité machinique dissimulée derrière l'objectivité de l'algorithme. 94, 151, 234, 240–243, 247, 249, 282, 332, 333, 350, 398, 409, 429

Voir : Communs culturels, Algorithme, Industries Culturelles et Créatives (ICC), *Gatekeeper & Gateowner*

Émancipation Le terme signifie l'« action d'affranchir ou de s'affranchir d'une autorité, de servitudes ou de préjugés¹⁰⁵ ». Le terme a notamment été mobilisé dans les combats féministes et anticoloniaux qui cherchaient tous deux à s'affranchir des dominations structurelles. L'émancipation est aussi un objectif du prolétariat dans les

103. *Écologie*.

104. VITALI ROSATI, *op. cit.*, p. 8.

105. *Émancipation*, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2023.

approches maxiennes ou dans l'éducation populaire. L'émancipation consiste alors à se libérer son aliénation, par la culture, notamment, en articulant ses composantes individuelle et collective. 6, 16, 17, 24, 27, 30, 37, 93, 94, 97, 115, 127, 144, 153, 158, 160, 172, 173, 185, 186, 201, 213, 217, 218, 283, 304, 348, 364, 371, 374, 375, 379, 397, 398, 411, 422, 428

Voir : Droits culturels

Enclosure Les *enclosures* représentent historiquement le mouvement au cours du XVIII^e siècle, durant lequel les *commons* ont été transformés en propriétés privées absolues, supprimant les droits d'usage que les populations avaient sans en être propriétaires. K. Marx analyse les *enclosures* comme l'accumulation primitive, qui rend possible le passage au capitalisme. La dimension « primitive » est discutable, dans la mesure où l'on constate à plusieurs reprises dans l'histoire que le capitalisme extractiviste a évolué pour organiser l'exploitation de ressources nouvelles (les colonies, le sous-sol, nos relations sociales, culturelles et artistiques). Le terme a été repris au tournant du XXI^e siècle par J. Boyle qui évoque des (*enclosure 2.0*) pour qualifier l'extension de la propriété intellectuelle et l'accaparement de la connaissance à laquelle il assiste. Il est depuis régulièrement mobilisé pour désigner les tentatives d'accaparement des communs par le capitalisme. 18, 19, 35, 42, 43, 46, 54–56, 58, 60–63, 65, 66, 70, 72, 79, 267, 357, 361, 368

Voir : Extractiviste, *Commons & Commun(s)*

Extractiviste Terme définissant d'abord le rapport du capitalisme à la nature, fondé sur son exploitation sans limite, visant la rentabilité immédiate. La nature est dans cette conception réduite à sa dimension de ressource. Ce rapport au non-humain est en réalité être élargi aux humains et à l'ensemble des productions humaines. Il peut dès lors être conçu comme central dans le fonctionnement du capitalisme. Le capitalisme est extractiviste, parce qu'il dépend de sa capacité à prendre en permanence des ressources nouvelles pour étendre le Capital en s'appropriant ce qui constitue à un moment donné un dehors. On peut faire remonter cette logique aux *enclosures*, alors qualifiées d'accumulation primitive, du XVIII^e siècle. Cet extractivisme se décline dans les imaginaires et les institutions qui organisent la société. Cette notion permet aussi de définir un certain rapport aux UGC quand les ICC et en particulier les plateformes organisent la production et la circulation de biens symboliques, réduits au rang de ressources. Les communs culturels peuvent constituer une opposition à l'extractivisme dans le domaine de nos productions sociales, culturelles et artistiques. Nous avons nommé écologies les multiples plans selon lesquels les communs s'opposent à l'extractivisme. 16, 17, 21, 23, 26, 27, 29, 30, 72, 78–83, 151, 152, 157, 161, 168, 268, 292, 304, 330, 342, 345, 347, 348, 355, 357, 365,

366–369, 371–374, 376, 378–384, 390, 391, 394, 397, 398, 400, 401, 404, 408, 410, 412, 416, 422, 425–432

Voir : Vectoralistes (ou classe vectorale), Plateformes, Industries Culturelles et Créatives (ICC), Enclosure & Écologie(s)

F

Faisceau de droits La conception de la propriété comme absolue est un héritage d'une conception d'un droit naturel héritée des physiocrates, opposés aux formes de propriétés collectives. Cette conception accompagne idéologiquement les *enclosures* et la légitime. Elle se retrouve jusqu'à aujourd'hui dans la conception néolibérale de la propriété. L'approche de la propriété comme faisceau de droits est développée par plusieurs juristes, notamment au sein du courant du réalisme juridique¹⁰⁶. L'idée principale est de considérer la propriété comme un ensemble de droits distincts, lesquels peuvent être portés par les personnes diverses dans un collectif. La reprise par E. Schlager et E. Ostrom, appuyée sur l'étude des communs, va permettre de valider par l'exemple l'approche de la propriété comme une construction sociale et collective en fonction des besoins de la communauté. Les licences libres, et notamment les *Creative Commons* parce qu'elles permettent de distinguer les droits de propriété intellectuelle plus finement, ont parfois aussi été analysées comme des faisceaux de droits. 47, 51, 61, 74, 400, 401

Voir : Commun(s), Enclosure, Communauté & Licences Libres

Fan-fiction Comme leur nom l'indique, les *fan-fictions* sont un ensemble de productions conçues par les amateurs d'un bien symbolique ou d'une série de biens symboliques qui créent des univers. Ces fictions, le plus souvent écrites, explorent un ensemble d'aspects ignorés dans les productions originales. Elles peuvent être la production d'un ou de plusieurs concepteurs. On parle aussi de *fan-art* pour désigner les réalisations essentiellement graphiques. Ces productions constituent avec les mêmes, les *mashup* et les *remix* un ensemble de réappropriations des productions des ICC par les « utilisateurs », dont la conception et la diffusion sont facilitées par les ordinateurs connectés en réseau. La relation des ICC aux *fan-fictions* a été variable, allant de la mise en avant, à l'embauche de concepteurs en passant par des poursuites judiciaires pour infraction aux droits d'auteur. 20, 22, 60, 144, 187, 212, 213, 242, 311, 312, 343

Voir : Mème, *Mashup*, *Remix* & Droit d'auteur

106. ORSI, *op. cit.*

G

GAFAM Acronyme reprenant les initiales de grosses multinationales du numérique dont l'emprise et la capitalisation boursière sont parmi les plus importantes (même si en recul ces derniers mois) : *Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft*. Le regroupement sous un seul et même sigle relève plus de leur taille et de leur capitalisation que d'une convergence dans les activités. D'autres acronymes arrivent ultérieurement, notamment les NATU* et les BATX. 14, 327, 347

Voir : Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft, NATU & BATX

Gatekeeper Terme que l'on peut traduire par « portier » ou plus littéralement « gardiens du passage », qualifiant des rôles dans le champ de la communication et mobilisé pour englober un certain nombre d'ICC principalement par leurs détracteurs. Le *gatekeeper* se caractérise par un pouvoir de décision sur ce qu'il accepte ou non de publier. Le choix porte la subjectivité de la décision, et assume le risque artistique en y associant un risque financier. Cette figure a parfois été jugée obsolète avec la multiplication des ordinateurs en réseau. À la figure du *gatekeeper*, nous ajoutons celle du *gateowner* pour représenter les deux facettes de l'extractivisme dans le domaine des productions sociales, culturelles et artistiques. 5, 22, 23, 28, 66, 140, 168, 214, 217, 218, 220, 226–228, 230, 234, 236, 243, 247, 251, 252, 282, 293, 299, 307, 312, 313, 315, 320, **349**, 350, 351, 353, 359, 370, 395, 403, 424, 429–431

Voir : *Gateowner*, Industries Culturelles et Créatives (ICC) & Extractiviste

Gateowner Le *gateowner* est un terme proposé dans notre travail pour être mis en regard de la figure du *gatekeeper*. Internet permettant de diffuser des contenus à moindres coûts, ce réseau a été envisagé comme un espace où le travail d'édition et les restrictions existantes sur les avatars physiques n'aurait plus lieu d'être. De nouveaux acteurs se sont créés avec cet imaginaire (accès plutôt que propriété, pas de *gatekeeper* ou d'édition sous quelque forme que ce soit, sélection algorithmique pour plus d'efficacité et de précision). Ces acteurs, constitués en plateformes, détiennent les moyens de production et de valorisation sans assumer le risque artistique qui est déporté vers d'autres. Ces acteurs sont ceux que nous qualifions de *gateowners*. 28, 217, 218, 220, 230, 234, 251, 252, 282, 284, 293, 296, 299, 304, 316, 320, 321, **349**, 350–353, 359, 363, 370, 371, 376, 379, 391, 395, 403, 424, 425, 429–431

Voir : *Gatekeeper*

Génératif Terme proposé par M. Kelly en opposition à l'extractivisme, repris par F. Capra et U. Mattei. Les auteurs parlent alors de « propriété générative », c'est-à-dire de formes de propriétés qui ne soient pas extractivistes. Si ce terme fonctionne dans le cas de l'extractivisme des ressources naturelles, il ne peut être transposé à l'iden-

tique dans le cas des productions sociales, culturelles et artistiques. En effet les ICC et particulièrement les plateformes organisent l'extraction et la génération de nouvelles ressources par l'injonction à la créativité. Si une dimension générative existe dans le domaine des ICC, c'est probablement dans la génération de structures de réappropriations collectives de la valorisation user1. 29, 79, 81, 82, 304, 348, 367, 374, 376–379, 427

Voir : Extractiviste

GIF Format d'image assez répandu, permettant aussi de stocker une succession d'images, produisant alors une courte vidéo. Par extension, l'acronyme désigne aussi parfois l'utilisation comme mêmes humoristiques de ces images, quel que soit leur format de fichier. 200

Voir : Mème

GNU Linux Système d'exploitation libre reposant sur le noyau *open source* Linux (initialement développé par Linus Torvald), complétant un ensemble de logiciels nécessaires pour un système d'exploitation libre (GNU, initialement développé par Richard Stallman). Des licences libres (notamment la GPL) sont utilisées pour protéger ce système d'exploitation, qui a depuis été dérivé en plusieurs dizaines de distributions plus ou moins orientées vers le grand public et pour des usages différents (par exemple *Debian*, *Ubuntu*, *Red Hat*). 17, 58, 59, 311

Voir : GNU *General Public Licence* (GPL) & Debian

GNU *General Public Licence* (GPL) GNU est un système d'exploitation qui se veut être une alternative à UNIX (d'où son nom, acronyme récursif de GNU's *Not* UNIX) à son lancement en 1983. La *General Public Licence* (GPL) qui est formalisée plus tard (1989) vise à définir les conditions de réutilisation du logiciel dans des termes politiques. La GPL est la première licence libre créée. Elle est conçue comme garantissant des principes que ses auteurs jugent mis en péril par le droit d'auteur appliqué au logiciel (pratique inexistante jusqu'au début des années 1980). Ces libertés sont numérotées de ainsi :

0. la liberté d'utiliser le logiciel à n'importe quelle fin ;
1. la liberté de modifier le programme pour répondre à ses besoins,
2. la liberté de redistribuer des copies à ses amis et voisins,
3. la liberté de partager avec d'autres les modifications qu'il a faites.

Cette licence libre en a inspiré de nombreuses autres, appliquées aux logiciels, mais aussi aux productions non logicielles. 49, 50, 52, 58

Voir : Licences Libres & Creative Commons

Gratuité La gratuité est à la fois le caractère de ce qui est non payant et le caractère de ce qui est injustifié, non motivé ou désintéressé¹⁰⁷. La gratuité peut a été mobilisée par certains (notamment au sein du MAUSS ou dans les revendications pirates) contre le capitalisme, et constitue en même temps une part conséquente du modèle économique des entreprises parmi les plus valorisées en bourse (notamment les plateformes), selon une maxime désormais populaire pour caractériser le *digital labor* à l'œuvre (du travail lui aussi fourni gratuitement) : « Si c'est gratuit, *vous* êtes le produit ». La gratuité est aussi une caractéristique de nombreux logiciels libres, notamment ceux qui se revendiquent du mouvement FLOSS mais qui doit être distingué du Libre (les deux se traduisent par *free*) qui se fonde sur une logique d'accessibilité des sources et une conception politique du partage. 4, 5, 8, 22, 28, 29, 37, 71, 95, 104, 105, 112, 134, 135, 139, 145, 147, 151, 168, 187, 196, 197, 210, 213, 215, 217, 248, 252–260, 265–270, 272, 273, 275–278, 283–293, 295–297, 303, 308, 317, 343, 348, 362, 370, 375, 395, 415, 421, 425, 428

Voir : GAFAM, Digital Labor, Logiciel Libre & Pirate

107. *Gratuité*.

H

Hacker Terme parfois traduit par « pirate », mais le plus souvent, il l'est par le terme « bidouilleur » ou fait l'objet d'un emprunt et n'est pas traduit. Le verbe (*hacker* [*to hack*]) signifie en effet selon le contexte, une bidouille pour améliorer une chose donnée (numérique, physique ou sociale) ou l'adapter à ses besoins ou à son usage ou un piratage. Si les deux termes sont difficilement dissociables, c'est que l'adaptation peut passer par une forme d'illégalité : modifier les *firmwares* d'un matériel ou rendre accessibles en ligne des articles scientifiques. Dans les deux cas, il s'agit de faire preuve d'ingéniosité pour résoudre un problème. L'éthique *hacker* et son rapport à l'éthique protestante du capitalisme a été développée dans un ouvrage de P. Himanen¹⁰⁸, mais la figure du *hacker* a d'abord été glorifiée par S. Levy¹⁰⁹. On parle de *hack* pour désigner les contournements des limites ; par exemple, les licences libres sont parfois désignées comme un *hack* du droit d'auteur. M. Wark fait du *hacker* la figure du producteur d'information (entendu au sens très large) et l'oppose à une autre figure, le vectoraliste, qui déplace, manipule, stocke l'information et actualise sa valeur.. 28, 29, 76, 86, 87, 89, 94, 102, 103, 105, 167, 169, 172, 183, 185, **186**, 187, 188, 195, 199–201, 204, 246, 250, 261–263, 271–273, 277, 304, 327, 347–349, 353–358, 360–362, 364, 367, 424, 426, 429

Voir : Licences Libres, Creative Commons, Droit d'auteur, Pirate & Vectoralistes (ou classe vectorale)

108. HIMANEN, *op. cit.*

109. S. LEVY, *L'éthique des hackers*, trad. par G. TORDJMAN, Paris : Globe, 7 mar. 2013.

Industrie(s) Culturelle(s) Initialement issu de la philosophie critique¹¹⁰ pour décrire la transformation des œuvres d'art en marchandises, sous l'emprise de la « ratio de la vénalité ». Le terme se comprenait alors comme un oxymore, tant la dimension industrielle et la culture semblaient opposées. Ce concept a été plus tard utilisé au pluriel pour penser les politiques sectorielles *des* industries culturelles. Il est désormais mélangé à d'autres industries non artistiques au sein de la notion d'ICC. 9, 12, 13, 23, 27–29, 37, 108, 127–136, 138, 144, 148, 159, 162, 167, 168, 172, 179, 180, 187, 189, 191, 192, 194, 201, 204, 205, 208, 209, 211, 214, 218, 226, 227, 230, 236, 238, 242, 247, 248, 251, 258, 293, 315, 349, 350, 364, 370, 395, 422, 423, 430
Voir : Industries Créatives & Industries Culturelles et Créatives (ICC)

Industries Créatives Terme issu du monde anglo-saxon où dès les années 1990, les politiques culturelles ont été rattachées toutes les activités productrices de nouveauté et de propriété intellectuelle sous le vocable de *creative industries*, avec l'ambition de rassembler un secteur économique majeur en terme de production de richesses même si disparates dans ses productions et ses organisations. 13, 28, 127, 142, 167, 183, 191, **192**, 193–196, 201, 202, 204, 231, 282, 423, 424
Voir : Industrie(s) Culturelle(s) & Industries Culturelles et Créatives (ICC)

Industries Culturelles et Créatives (ICC) Ensemble d'activités économiques ayant trait aux productions culturelles et symboliques et plus largement à des productions reposant sur la novation. Le concept a pour origine lointaine celui d'industrie culturelle (au singulier) théorisé par M. Horkheimer et T. W. Adorno, ensuite mobilisé au pluriel pour envisager un secteur d'activité. La dimension créative plus récente et suggère l'élargissement de ces industries à une dimension créative qui inclut plus de domaines (mode, publicité, etc.). À l'inverse de ce qu'affirment P. Bouquillion, B. Miège et P. Mœglin qui conçoivent uniquement que les industries créatives produisent « le plus souvent des produits semi-reproductibles ou dénués de toute reproductibilité »¹¹¹, la créativité nous semble être le moteur des industries, notamment dans un capitalisme de plateformes, qui en dépendent pour mettre en œuvre leur logique extractiviste sur l'ensemble de nos productions sociales, culturelles et symboliques, tout en s'assurant d'un renouvellement constant de la ressource. 4, 6, 8, 12, 17, 20, 22, 23, 25–28, 30, 37, 62, 64, 65, 67, 68, 71, 72, 75, 76, 78, 81–83, 127, **128**, 138, 139, 141, 142, 144, 152, 155, 158, 161, 168, 169, 181, 187, 189, 191, 205, 208, 210, 211, 227, 243, 245, 247, 252, 261, 262, 266–268, 282, 283, 290, 292, 293,

110. HORKHEIMER et ADORNO, *op. cit.*

111. BOUQUILLION, MIÈGE et MŒGLIN, *op. cit.*, p. 9.

295, 303, 315, 325, 329, 331, 339, 347, 349, 352, 353, 355, 359, 362–365, 367, 370, 371, 376–378, 390, 393–395, 398, 399, 403, 404, 410, 414–416, 422–426, 428–430

Voir : Industrie(s) Culturelle(s), Industries Créatives, Créativité, Extractiviste & Plateformes

Institutionnal Analysis and Development (IAD) Framework Outil d'analyse des organisations utilisé et développé notamment par E. Ostrom dans son étude institutionnelle des communs. Cet outil permet d'identifier pour un commun donné, un ensemble de paramètres afin de développer les façons dont les situations vécues dans une expérience de *commoning* pouvaient influencer de façon rétroactive sur le commun. 44, 45, 46, 57, 341

Intelligence artificielle (IA) L'intelligence artificielle est à la fois un domaine d'étude et l'objectif que se fixent les chercheurs qui y travaillent : réussir à doter une machine d'une forme d'intelligence. Les approches et les ambitions sont multiples — de l'automatisation d'une tâche au fantasme de la singularité (l'hypothétique moment où la machine capable d'inventer ou de découvrir seule permettrait un bond en avant technologique). Toute une partie de cette recherche développe les réseaux de neurones [*neural networks*] qui sont des algorithmes entraînés à l'aide de grandes quantités de données capables de réaliser automatiquement avec souvent un haut degré de réussite ce pour quoi ils ont été entraînés. L'IA est très employée par les plateformes pour les suggestions automatisées, et l'appariement des UGC, des utilisateurs et des publicités. 14, 219, 332, 350

Voir : Plateformes, Réseau de neurones & Algorithme

Internet Réseau mondial interconnectant de très nombreux réseaux (d'où son nom, contraction d'*inter-network*) parfois résumé au seul « Net » et parfois trouvé au pluriel pour signifier la richesse et la diversité des expressions qui y circulent. Il est considéré succéder à Arpanet. Il repose notamment sur les protocoles TCP/IP, qui sont libres, pour faciliter l'implémentation et l'interconnexion des réseaux de toutes tailles. Internet est souvent confondu avec le *web*, qui est la toile constituée par les liens hypertextes qui relient les pages HTML (c'est-à-dire les contenus) sur Internet (qui est une interconnexion de réseaux de machines). 4, 6–8, 22, 24, 27, 28, 36, 37, 52, 54, 55, 58, 60, 64, 68, 69, 74, 83, 85, 89, 91, 96, 97, 99, 101, 106, 107, 110, 111, 116–119, 121, 122, 127, 132, 135, 136, 138–141, 149, 152, 156, 157, 167, 168, 172, 180, 197–201, 208–212, 214–220, 225, 227, 228, 230, 232, 234, 236–238, 242–251, 256, 257, 260, 262, 268–272, 274–277, 279, 283, 290, 291, 293, 296, 309, 313, 315, 317, 319, 320, 322, 324, 325, 327, 328, 330, 334, 340–342, 348, 351, 359, 371, 377, 378, 389, 397, 404, 422, 424, 428–431

Voir : Arpanet, *Internet protocol* & *World Wide Web* ou *Web*

Internet protocol L'IP est à la fois le nom d'un protocole d'adressage sur les réseaux qui sert de fondation à Internet et le nom donné aux adresses sur ce même réseau. Pour être joignable sur internet, les ordinateurs doivent avoir une IP. Il existe plusieurs conventions d'adressage, avec à chaque fois un nombre défini d'adresses disponibles. Deux protocoles coexistent : L'IPv4 est encore le plus utilisé, mais les adresses disponibles deviennent des ressources rares. Il se développe même un marché pour ces ressources, normalement gratuites. L'IPv6 offre un nombre immense d'adresses — que nous ne devrions jamais pouvoir épuiser — mais son adoption est trop lente pour ne pouvoir ne faire dépendre Internet que de ce protocole. 101, 197, 272

Voir : Internet, Arpanet & tcp

L

Libre Le Libre, qui recouvre ce qui est aussi parfois désigné comme « culture libre », consiste en un ensemble de pratiques et d’imaginaires partagés par un certain nombre de défenseurs du logiciel libre ou plus largement des licences libres. Le Libre correspond à un *ethos*¹¹² dont les ramifications dépassent le logiciel ou les licences elles-mêmes pour porter une vision politique de la société. À l’opposé, la seule ouverture du code correspondrait plutôt à une logique qui relève de l’*open source* ou l’accès au code est une question d’avantage compétitif, de qualité mais pas une revendication politique. Le Libre produit des imaginaires adaptés pour lutter contre la propriété intellectuelle mais n’a pas nécessairement pour lutter contre les autres formes d’extractivisme qui s’inventent aussi en réaction à ce mouvement. 6, 17–19, 21, 22, 24–29, 39, 49–51, 54, 55, 57–59, 61, 65, 67, 69–71, 75, 76, 83, 85, 87, 88, 90, 95, 98, 99, 102, 104–106, 109, 116, 117, 119, 122, 124, 125, 136, 146, 151, 156, 167–169, 172, 173, 181, 183, 185, 189, 190, 198, 200, 202, 204, 246, 253, 257, 260, 263, 265, 267, 268, 270–275, 277, 290, 292, 293, 299, 303, 308, 310–312, 314–317, 319–321, 334, 349, 367, 378, 379, 404, 421–425, 429, 430

Voir : Licences Libres, Logiciel Libre & GNU *General Public Licence* (GPL)

Licence Art Libre La Licence Art Libre est un contrat qui applique le principe du *copyleft* à la création artistique. Elle a été conçue notamment par Mélanie Clément-Fontaine et David Geraud, juristes, et Isabelle Vodjdani et Antoine Moreau, artistes en 2000. Cette licence est écrite de façon à être lisible par toutes et tous, y compris non juristes, et compatible avec le droit français. Elle a été reconnue compatible avec la licence CC-BY-SA en 2014. 51

Voir : Creative Commons, Droit d’auteur, Licences Libres & Copyleft

Licences Libres Contrats de cession de droits, appuyés sur le droit d’auteur, pour donner des droits d’utilisation par défaut à tous les utilisateurs (lecture du code source, réutilisation dans une autre production, partage de la nouvelle production, etc.). La première licence libre encore importante aujourd’hui est la licence GPL, qui s’applique uniquement au logiciel, conçue en 1989. Les licences libres appliquées aux productions non logicielles apparaissent au début du XXI^e siècle, les plus connues étant les licences *Creative Commons*. 6, 17, 22, 23, 29, 35, 36, 39, 49, 50–52, 58, 61, 64, 65, 67, 68, 73, 74, 76, 83, 87, 98, 104, 105, 124, 167, 181, 182, 186, 189, 202–204, 235, 257, 258, 263, 274, 276, 283, 292–294, 296, 303, 307–310, 312–317, 320, 321, 340, 341, 360, 362, 374, 375, 400–402, 421, 422, 430, 431, 511

Voir : Creative Commons, Droit d’auteur & GNU *General Public Licence* (GPL)

112. BROCA, *op. cit.*

Licences à réciprocité renforcée Licences dont les droits sont discriminés en fonction de la personnalité et du statut juridiques de l'utilisateur. Ainsi, la première licence à réciprocité renforcée, la *copyfarleft* de D. Kleiner, est dérivée d'une licence *Creative Commons* et inclut une clause NC pour les personnes physiques et les sociétés coopératives, mais pas pour les autres sociétés. Depuis, des critiques de la licence initiale¹¹³ ont été formulées et de nouvelles licences¹¹⁴ tentent d'articuler ces éléments pour servir un intérêt collectif souvent difficile à définir. Certaines licences à réciprocité visent par exemple le secteur de l'ESS. 294–296, 401

Voir : Licences Libres, Copyfarleft & Peer Production Licence (PPL)

Logiciel Libre Un logiciel libre est un logiciel placé sous licence libre. Les conditions spécifiques sont fixées la licence, mais le point commun reste de partager la source du logiciel, c'est-à-dire le code qui a permis de l'écrire, afin que d'autres puissent le lire, l'étudier, le modifier et dans la plupart des cas, partager les modifications. Le logiciel libre défend une vision d'un logiciel accessible à chacun et modifiable par tous. Le Libre a ensuite été étendu plus largement qu'aux seuls logiciels et produit une vision politique du partage à l'ère numérique. 6, 17, 35, 50, 51, 55, 58, 73, 76, 104, 105, 187, 212, 258, 272–274, 277, 293, 296, 310, 311, 341

Voir : Creative Commons, Droit d'auteur, GNU *General Public Licence* (GPL) & Licences Libres

Lyber Modalité d'accès au texte intégral d'un ouvrage, offerte notamment par les Éditions de l'Éclat, sur leur site *web*, sans effort particulier de mise en page, qui permet de distinguer un accès gratuit à l'œuvre et un accès payant au livre. 290, 291, 296

113. P.-C. LANGLAIS, *Rendre aux communs le produit des communs : la quête d'une licence réciproque*, Sciences communes, 21 sept. 2014, URL : <https://scoms.hypotheses.org/241> (visité le 29/11/2022).

114. MAUREL, *Coopyright*.

M

Mashup Pratique spécifique de *remix* relevant du collage vidéo et audio qui constitue une pratique fréquente dans les UGC notamment sur Internet. Dans la succession d'extraits vidéos, d'images et de sons — appelés *samples* dont certains sont des mêmes, le *mashup* est constitutif de certaines esthétiques musicales ou vidéo, avec des codes propres à certaines plateformes. Le *mashup* constitue des œuvres dérivées, parfois de plusieurs centaines d'autres œuvres pour un extrait audio ou vidéo de quelques minutes, et qui, du point de vue du droit d'auteur, rend très compliquée leur diffusion légale. 5, 20, 22, 49, 60, 65, 143, 144, 187, 263, 264

Voir : User-Generated Contents (UGC), Internet, Mème, Droit d'auteur & Remix

MP3 Le format MP3 est un format audio qui permet une compression importante des fichiers avec une perte minimale de qualité sur les fréquence audibles. Il a été un des formats plébiscités pour l'échange en P2P, mais aussi pour les baladeurs audio (et notamment l'*Ipod*). Il est même substantivé pour désigner le fichier audio par métonymie. 3, 226

Voir : Pirate & Peer to Peer

Mème Terme proposé par un généticien pour désigner les formes de reproduction et de mutation langagières entièrement culturelles, mais dont le fonctionnement semblait proche aux mécanismes de reproduction et de mutation génétiques. Le terme a connu un renouveau avec les mêmes sur Internet, souvent graphiques, avec des messages humoristiques ou politiques et des références à la culture populaire et aux productions des ICC. La répétition et la variation les caractérisent plus qu'une auctoralité, puisqu'à l'instar d'un gène donné, il est souvent impossible d'identifier l'origine d'une image ou d'une variation. Les mêmes constituent une forme d'expression massifiée par Internet, qui puise ses origines dans l'affichage sauvage, le slogan humoristique, adaptés aux outils et aux codes sociaux d'Internet, à l'instar des *mashup* ou des *fan-fictions*. 60, 65, 112, 200, 242

Voir : Internet, Mashup, Fan-fiction & Industries Culturelles et Créatives (ICC)

N

NATU Acronyme reprenant les initiales de grosses multinationales du numérique dont la croissance est survenue après les GAFAM : *Netflix*, *airbnb*, *Tesla* et *Uber*. Comme les GAFAM, le regroupement sous un seul et même sigle relève plus de leur taille et de leur capitalisation que d'une convergence dans les activités. Cet acronyme se concentre sur les fortes capitalisations états-uniennes et les BATX viennent y ajouter des entreprises Chinoises. 14

Voir : Netflix, Uber, Tesla, Uber, GAFAM & BATX

Nouveaux Communs Nom donné par C. Hess à un ensemble de collectifs, analysés ou perçus comme des communs, alors qu'ils ne correspondent pas aux critères intrinsèques traditionnels (ressource rivale et exclusion difficile) ni aux principes de conception définis par E. Ostrom. L'auteur les définit comme suit : « [...]les nouveaux communs sont différents types de ressources partagées qui ont récemment évolué ou ont été reconnus comme des communs¹¹⁵ ». Dès lors, les nouveaux communs intègrent les communs de la connaissance et les communs culturels. Les nouveaux communs intègrent aussi un renversement fondamental : certains d'entre eux sont considérés comme des communs en réaction à un mouvement d'appropriation. Pour le formuler différemment, c'est parce qu'elles sont attaquées que certaines organisations autour de ressources partagées commencent à considérer leur activité comme relevant des communs. 19, 36, 51, 55, 61, **62**, 63, 70, 72, 73, 83, 86, 290

Voir : Commun(s), Biens communs, Communs de la connaissance, Communs culturels & Principes de conception

115. HESS, « Mapping the New Commons », p. 2.

Oligopole Situation de marché dans laquelle un petit nombre d'acteurs détiennent notamment le pouvoir de fixer leurs prix sans considération pour le reste du marché. Avec le monopole où un acteur détient l'essentiel du pouvoir de marché, c'est une autre situation imparfaite du point de vue — très théorique — marché libre et non-faussé. Le risque d'entente sur les prix reste alors élevé dans les situations d'oligopoles. Par exemple, le secteur des FAI est un oligopole à 4 acteurs. Dans le secteur des ICC, on parle aussi parfois d'oligopole à franges, puisqu'un nombre restreint d'acteurs, maîtrisent la distribution ; un ensemble de petites entreprises qui dépendent des acteurs majoritaires, notamment pour la distribution constituent la frange¹¹⁶. Ce sont les franges qui font l'essentiel du travail de découverte et d'expérimentation, c'est-à-dire qui prennent les risques économiques et artistiques. L'organisation de la musique avec les *majors* et la multiplicité des labels plus ou moins indépendants qui assurent le renouvellement, la découverte, tout en étant dépendants des acteurs majoritaires pour la distribution, peut être considéré comme un oligopole à franges. 15, 189, 209, 370

Voir : Industries Culturelles et Créatives (ICC)

Open Terme signifiant « ouvert ». Son utilisation, notamment dans le cadre de notre travail, vient de l'*open source*, qui consiste à donner avec le logiciel les fichiers sources¹¹⁷. À la différence du logiciel libre, cette ouverture des sources ne procède pas d'une volonté politique, mais d'un objectif d'efficacité, de transparence. Un logiciel libre est donc *open source* mais la réciproque n'est pas toujours vraie. Dans le domaine des ICC, un bien symbolique *open source* peut être une production (photo, dessin, morceau) accompagnée idéalement l'intégralité des matériaux intermédiaires. L'auteur de *Pepper&Carrot* partage ainsi l'ensemble des sources, y compris les brosses spécifiques dans les logiciels libres de dessin qu'il utilise. Le terme *open* a ensuite trouvé une série de déclinaisons, notamment :

- *Open GLAM* est un mouvement consistant à demander l'ouverture des données numériques (des galeries, musées, bibliothèques et archives publiques) pour permettre à toutes et tous d'accéder gratuitement et simplement aux différentes productions du patrimoine, mais aussi les données sur les productions, voire aux recherches publiées sur ces productions.

116. F. BENHAMOU, *L'économie de la culture*, 8^e éd., Repères 192, Paris : la Découverte, 2017.

117. Ces fichiers contiennent le code écrit et lisible par un humain (formé) à partir duquel le logiciel est compilé, c'est-à-dire transformé dans un code le plus efficace possible pour l'exécution, mais rendu quasiment illisible

-
- L’*open data*, qui consiste pour un État ou une entreprise, à but lucratif ou non, à partager les données dont ils disposent, structurées, (et anonymisées si elles concernent des personnes). Ces données peuvent ensuite servir dans des logiciels tiers, dans la recherche ou pour être croisées avec d’autres données. *Wikipédia* (via *wikidata*) ou *OpenStreetMap* produisent de l’*open data*. L’État français, à l’image d’autres États avant lui, a aussi mis en place une plateforme d’*open data*¹¹⁸. Pour les États, l’*open data* constituent un tiers (la partie transparence) d’une démarche appelée *open government* [parfois « démocratie ouverte »]. Les deux autres tiers sont la participation citoyenne et collaboration avec la société civile.
 - L’*open science* [parfois science ouverte] est une pratique consistant à partager les productions et la pratique scientifiques, notamment avec l’*open access* pour faciliter l’accès pour toutes et tous à la science, même sans l’accord des éditeurs scientifiques, après un embargo, depuis 2016¹¹⁹. L’*open science* inclut les résultats de recherche¹²⁰, mais aussi les échanges avec d’autres systèmes de connaissance et la participation citoyenne, ainsi que des infrastructures pour permettre ces activités. On peut considérer que ces pratiques participent des communs de la connaissance ou au moins les rendent possibles.
 - L’*open value accounting* est une manière d’envisager la comptabilisation de l’activité dans une entreprise ouverte, fondée sur la production par les pairs reposant sur les communs. *Sensorica* développe un tel système. L’idée est d’avoir un système de prise en compte de la valeur de chaque contribution (temps, compétences, besoins matérielles) et de les valoriser selon une formule connue de toutes et tous, de telle façon qu’une entreprise pourrait fonctionner avec des contributions disparates et répartir l’excédent entre chaque contributeur, à hauteur de sa participation. Ce système interroge vis-à-vis du droit du travail et de la sécurité pour les travailleurs.

Le terme *open* a aussi donné lieu à un imaginaire plus flou, moins politique, rassemblé autour du partage et de la transparence, ainsi qu’à ensemble d’autres termes plus ou moins nébuleux dans leurs définitions mais qui ne nous intéressent pas dans le cadre de notre étude. 15, 24, 25, 59, 98–100, 104, 117, 124, 156, 273, 274, 310–

118. Accessible à l’adresse : <https://www.data.gouv.fr/fr/>.

119. *LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique (JORF n°0235 du 8 octobre 2016)*, 7 oct. 2016, art. 30.

120. Le Centre national de la recherche scientifique (CNRS) a mis en place une plateforme pour permettre aux chercheurs de les publier, disponible à l’adresse : <https://hal.science>

312, 318

Voir : Internet, Libre, Logiciel Libre, Licences Libres, *GNU Linux*, Pepper&Carrot, Sensorica, Production par les pairs reposant sur les communs, Plateformes & Industries Culturelles et Créatives (ICC)

P

Partenariat Public-Commun (PPC) Les PPC, ou partenariats publics-communs sont une forme alternative aux partenariats public-privé qui visent à déléguer une partie des missions de service public au privé, dans l'espoir que le service soit mieux rendu (ou coûte moins cher à la collectivité ou à l'État). Le PPC consiste à confier à des institutions du commun des missions visant à l'intérêt général. 287–290, 296

Passagers clandestins Un risque dans la gestion des ressources communes, notamment physiques, est qu'un des membres bénéficie d'un commun plus qu'il le devrait, ou contribue moins qu'il le devrait. La théorie des organisations le nomme passager clandestin (en anglais *free rider*). Les passagers clandestins sont une des raisons pour lesquelles les principes de conception incluent une surveillance mutuelle des *commoners*, ainsi que des sanctions graduées en fonction du problème. Dans les communs de la connaissance, l'enjeu est souvent de faire croître et de maintenir la ressource. Le passager clandestin est celui qui bénéficie d'un accès à la connaissance sans y contribuer ; l'incidence d'un individu est souvent plus faible, et le ratio contributeurs/passagers clandestins souvent très faible. Dans le cas des communs de la connaissance, la surconsommation de la ressource est aussi rarement un problème. 55, 57, 87, 156, 256

Voir : Principes de conception, Commun(s) & Communs de la connaissance

Peer Production Licence (PPL) Licence à réciprocité renforcée dérivée de la licence *Creative Commons BY-NC-SA* dont la clause non-commerciale est différente, selon que l'entité qui réutilise l'œuvre licenciée soit entièrement détenue par ses travailleurs — auquel cas la réutilisation est libre — ou non — auquel cas la licence ne s'applique pas, et une négociation pour acheter le droit d'utiliser ou de reproduire l'œuvre doit être engagée. Cette licence est la première licence *copyfarleft* et a inspiré plusieurs licences à réciprocité renforcée après elle, dont un certain nombre ont atténué la portée politique initiale. 294, 295, 320

Voir : Licences à réciprocité renforcée, Copyfarleft & Creative Commons

Peer to Peer Mode d'échange de fichiers sur un réseau où chaque ordinateur peut tour à tour être client et serveur. Cette configuration supprime la nécessité d'une machine dédiée à la fonction de serveur, et ressemble à certains égards au fonctionnement initial d'Internet où les pages *web* personnelles ou les emails ne circulaient que quand les ordinateurs qui les servaient étaient allumés. Ce mode d'échange de fichiers a été largement adopté pour les échanges de logiciels libres comme pour le piratage. Il incarne aussi pour certains un modèle de société, fondé les échanges entre pairs (notamment la *P2P-Foundation*, qui y développe une vision de la société fondée

sur le motto : « Ensemble nous savons tout, ensemble nous avons tout »). Les communs, notamment numériques, mais aussi la production par les pairs reposant sur les communs ou encore « l'économie éthique et collaborative conduite par les pairs¹²¹ » sont autant d'objets d'étude de cette fondation fondée par M. Bauwens. 3, 5, 68, 69, 116, 117, 132, 157, 172, 209, 238, 253, 256, 257, 261, 265, 271, 272

Voir : Pirate, Peer Production Licence (PPL), Communs numériques & *World Wide Web* ou *Web*

Pirate Le pirate est la figure du contrevenant dans l'informatique. Elle fait écho à celle du *hacker*, quoique probablement plus controversée. Peuvent être qualifiées de pirates les personnes s'introduisant dans un système auquel elles n'auraient pas du avoir accès, ou téléchargeant illégalement des biens symboliques. Dans la littérature sur la piraterie maritime, la figure du pirate incarne à la fois l'ennemi de tous les hommes : ils furent les premiers contre lesquels un précepte de droit international fut institué ; le pirate est aussi romantisé, comme un affranchi, démocrate, ennemi ou grain de sable dans les rouages capitalistes. C'est cette dernière figure qui préside dans l'identification aux pirates dans les imaginaires sur Internet. Le pirate peut aussi être là où on ne l'attend pas toujours. Ainsi apparaît le terme de biopiraterie pour caractériser l'extractivisme qui caractérise les agissements des firmes qui captent les fruits de pratiques en commun, des molécules, des graines, etc. (le plus souvent dans les pays du Sud) pour se les approprier, notamment par des brevets et parfois tenter d'en interdire l'usage au nom de ces mêmes brevets. 3, 5, 6, 22, 28, 53, 68, 71, 108, 168, 209, 249, 253, 256, 257, 259–268, 270, 271, 290, 295, 296, 299, 331, 349, 354, 364, 410, 411, 425, 429, 430

Voir : Hacker, Droit d'auteur & Extractiviste

Plateformes Nom donné à des applications accessibles en ligne, mettant à disposition des outils permettant de recevoir des contributions relevant de l'offre (productions esthétiques, moyens financiers, tâches de micro-travail, etc.) et d'en assurer la distribution à un public (la demande) procédant à un ajustement, généralement algorithmique, entre l'offre et la demande. La plateforme se présente comme neutre, et prétend n'être qu'un intermédiaire technique et a une ambition de neutralité qu'elle justifie souvent par l'objectivité supposée de ses algorithmes. Le terme de « plateforme » est utilisé pour nommer l'ensemble des outils numériques et la firme qui les conçoit et les exploite. Les plateformes induisent systématiquement des contributions de la part des personnes utilisatrices, que ce soit par la conception d'UGC ou un ensemble de tâches relevant de l'éditorialisation et de la valorisation symbolique, voire de façon invisible par les seules données laissées derrière elles. 7, 8, 12–16,

121. Les nombreux sujets abordés par l'organisation sont regroupés sur son Wiki disponible à l'adresse <https://wiki.p2pfoundation.net/>

22–25, 27–29, 37, 52, 69, 71, 75, 82, 83, 91, 96, 103, 105–109, 111, 112, 114, 117, 120, 121, 124, 127, 136–162, 180–183, 202, 203, 208, 210, 211, 213–227, 230, 234, 236, 238, 242, 243, 247, 249, 251, 252, 254–258, 260, 265, 276, 277, 279, 281–284, 292, 293, 296, 303, 308, 309, 314, 321, 322, 324–326, 328–330, 332–334, 341, 342, 344, 347, 348, 350–356, 360, 362, 365–367, 370–372, 374–379, 383, 395, 397, 398, 401–404, 422–426, 429, 432

Voir : Digital Labor & Coopérativisme de plateformes

Prescription La prescription (ou recommandation) joue un rôle important dans la diffusion des biens symboliques. En effet, comme ceux-ci sont des biens d'expérience, il n'est pas possible de définir une utilité que ces biens pourraient satisfaire, puisqu'il s'agit bien d'une satisfaction esthétique. Dès lors, le meilleur bien symbolique dépendra des sensibilités de chacune et chacun. Les consommateurs ont donc tendance à se fier aux recommandations des proches ou des critiques, éditeurs, etc. avec qui ils peuvent partager certaines sensibilités. La prescription constitue alors un enjeu majeur pour la bonne diffusion d'un bien symbolique. Elle peut être déléguée aux utilisateurs (via des systèmes de notation, des *playlists*) ou confiée à des algorithmes dont la supposée neutralité bienveillante propose des titres à partir notamment d'interpolations des données issues des pratiques de consommation antérieures des utilisateurs des plateformes. 23, 108, 137, 158, 162, 168, 208, 219, 222–227, 232–236, 238, 251, 252, 303, 309, 322, 331–333, 339, 340, 350, 399, 402, 424, 426, 427, 429

Voir : Biens symboliques

Principes de conception E. Ostrom, dans son ouvrage important pour les communs identifie huit principes (en anglais *design principles*) qui sont corrélés, selon elle, aux performances institutionnelles d'un commun¹²². Les principes sont les suivants :

- Des limites et accès clairement définis ;
- Règles concordantes ;
- Arènes de choix collectifs ;
- Surveillance ;
- Sanctions graduelles ;
- Mécanismes de résolution de conflits ;
- Droits d'organisation reconnus ;
- Unités imbriquées¹²³.

122. OSTROM, *op. cit.*, p. 217 sq.

123. *Ibid.*, p. 217.

Ces principes sont des conditions déterminées empiriquement, considérées par l'auteur nécessaires mais pas suffisantes, pour qu'un commun fonctionne. Ces principes ne se transposent pas à l'identique des communs de la connaissance dont les conditions de reproduction, de subsistance, de développement diffèrent souvent de celles des communs fonciers étudiés par E. Ostrom. 46, 55, 426, 431

Production par les pairs reposant sur les communs Concept développé par Y. Benkler dans *La richesse des réseaux* visant à décrire un ensemble d'activités économiques réalisées grâce aux ordinateurs en réseau. Le concept et l'ouvrage de Y. Benkler sont une étude de l'économie politique des biens immatériels, qui met en avant l'importance des licences libres et des limites à la propriété intellectuelle pour favoriser la production des communs de la connaissance et des communs culturels. 116, 155–157, 189, 275

Voir : Commun(s), Communs culturels, Communs de la connaissance, Licences Libres & Propriété intellectuelle

Propriété intellectuelle La propriété intellectuelle est l'ensemble des droits permettant de protéger les productions de l'esprit. Elle recouvre des droits différents comme le droit d'auteur, le droit des brevets, le droit des marques ou encore le droit des dessins et modèles. Elle est au fondement de ce qui regroupe les industries créatives. L'OMPI est une organisation internationale liée à l'ONU chargée de « promouvoir l'élaboration d'un système international de propriété intellectuelle équilibré et efficace qui favorise l'innovation et la créativité dans l'intérêt de la société ». 6, 11, 17, 18, 22, 24, 25, 28, 35, 48–54, 56, 59, 60, 62, 65–67, 69, 72, 74–78, 81, 83, 104, 147, 151, 157, 172, 181, 183, 189–195, 201–204, 237, 238, 240, 264, 265, 268, 274, 276, 291, 294, 295, 299, 354, 356, 359–362, 365, 366, 375, 377, 379, 400, 401, 404, 409, 410, 414, 423–426, 430

Voir : Copyright, Industries Créatives & Droit d'auteur

R

Remix Pratique consistant à transformer un ou plusieurs enregistrements originaux (principalement audio mais aussi parfois vidéo), en direct ou de façon enregistrée. Le *remix* est à la fois une pratique adoptée par les ICC elles-mêmes et une pratique pirate de réinterprétation. En effet, du point de vue du droit d'auteur, les *remix* constituent des œuvres dérivées ou des œuvres composites et nécessitent l'accord des ayants droit. 5, 20, 22, 49, 60, 65, 143, 144, 187, 212, 242, 263, 264, 330

Voir : Industries Culturelles et Créatives (ICC), Pirate & Droit d'auteur

Request For Comments (RFC) Mode d'organisation propre à l'élaboration de standards pour des technologies et Internet en particulier. À un problème donné, une personne (ou une entreprise) peut proposer une solution — en général technique — appelant les autres personnes se jugeant compétentes à proposer des améliorations, des commentaires, pour faire évoluer la proposition. De nombreuses RFC ont été adoptées comme des standards techniques. 271, 272

Voir : Internet

Réseau de neurones Dispositif d'IA dont le nom fait analogie au cerveau humain. Il s'agit d'un ensemble d'algorithmes capables, après un long entraînement, de distinguer par exemple les personnes ou les animaux présents sur une image ou de donner une réponse à n'importe quelle question posée avec n'importe quelle formulation et dans n'importe quelle langue. Pour présenter sommairement et de façon réductrice le fonctionnement, l'apprentissage consiste à laisser la machine tester différentes valeurs pour un ensemble de paramètres, en lui demandant en sortie une réponse donnée. Si la réponse est bonne, on envoie le signal de récompense, si elle est mauvaise, un signal de punition. Le jeu consiste donc pour la machine à trouver les valeurs optimales pour l'ensemble des paramètres afin de maximiser les récompenses, sur la somme des données qui servent à l'entraînement. La complexité vient notamment du fait que sont introduites différents niveaux de paramètres qui influent les uns sur les autres, parfois de façon rétroactive, rendant difficile voire impossible, même pour les programmeurs, de comprendre selon quel assemblage de paramètres la machine est effectivement capable de déterminer si la réponse est bonne. Une fois ces paramètres établis, on dispose d'un modèle, qui « a appris » à répondre à un type de requête et peut normalement répondre correctement face à de nouveaux cas. Si les données d'entraînement sont partielles, les biais qu'elles contiennent vont être inscrits dans le modèle constitué par l'IA. Des biais raciaux, sexistes, mais aussi des discriminations d'ordre géographique ont déjà été identifiées dans de nombreuses IA reposant sur des réseaux de neurones. Des effets de boucle

peuvent aussi se produire. Par exemple si la police choisit les lieux d'intervention en fonction de l'IA entraînée avec les fichiers d'infraction du passé, le réseau de neurone va reproduire les préjugés sur certains quartiers qui font que la police y a souvent été auparavant. Sur place, la police risque de procéder à des contrôles qui donneront lieu à des infractions, renforçant les données qui justifient d'envoyer la police dans ces mêmes quartiers. 14, 219

Voir : Intelligence artificielle (IA)

S

Silicon Valley Zone géographique dans la baie de San Francisco où se trouvent les sièges de multiples entreprises dans le domaine des TIC, notamment une partie conséquente des GAFAM. La proximité d'universités éminentes et l'installation de centres de recherche durant la Seconde Guerre mondiale (d'abord autour des radars qui constituaient un enjeu stratégique), ont attiré un nombre croissant d'entreprises. Aujourd'hui, cette région constitue un modèle que d'autres pays ont tenté de répliquer (proximité entre les grandes entreprises du secteur, les centres de recherche fondamentale et les *startups* fondées à partir des brevets déposés grâce à la recherche). La *Silicon Valley* est devenu le symbole de l'innovation technologique, mélange très états-unien de valeurs issues de la contre-culture *hippie* et de libéralisme. 3, 6, 27, 86, 93, 94, 115, 116, 173, 183–185, 198, 202, 360, 422

Voir : Technologies de l'information et de la communication (TIC), GAFAM & Contre-culture

Streaming Parfois appelé « flux » ou « diffusion en mode continu » en français, le *streaming* est l'accès et la consommation de productions culturelles ou artistiques sur Internet au fur et à mesure de leur téléchargement. Que ces contenus soient enregistrés puis lu sur un lecteur (par exemple sur *Youtube*, *Spotify*, *Netflix* ou la TV quand le FAI propose un boîtier pour la regarder sur Internet) ou qu'il s'agisse de productions conçues en direct avec des interactions avec le public (notamment sur *Twitch*), le *streaming* caractérise un mode de diffusion en direct, qui constitue une part croissante des données qui circulent sur Internet et des répercussions écologiques en terme de consommation de ressources. 29, 69, 136, 139, 203, 238, 254, 256–258, 260, 265, 283, 303, 308, 322–325, 328, 329, 331, 333, 374, 425

Subsommation Le terme de subsommation signifie « penser (un objet individuel) comme compris dans un ensemble¹²⁴ ». Plus largement le terme désigne est un rapport d'inclusion d'un ensemble dans un autre. Il est mobilisé par K. Marx pour définir la façon dont le travail est organisé par le Capital. L'auteur distingue la subsommation formelle (quand les processus ont été définis antérieurement à l'arrivée du capitalisme mais que le travail se fait déjà dans un contexte capitaliste) de la subsommation réelle (quand le capitalisme redéfinit intégralement les processus de travail). Certains auteurs, comme M. Hardt et A. Negri envisagent la subsommation de la vie entière sous le Capital, étant donné que le capitalisme définit des processus bien au-delà du seul espace-temps dédié au travail. 75, 145, 352, 369–371, 373, 374, 383, 398, 402, 430

124. *Subsumer*, dans : *Dictionnaire le Robert en ligne*, Le Robert, Paris, 2023.

T

Technologies de l'information et de la communication (TIC) Les TIC, parfois encore appelées Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) constituent un ensemble de technologies informatisées et mises en réseau. Le perpétuel renouvellement des outils techniques, et la relative continuité dans ces évolutions itératives rend la « nouveauté » toute relative. 6, 134, 135, 141, 143, 150, 172, 377

U

User-Generated Contents (UGC) Nom qui regroupe l'ensemble des productions sociales, culturelles et artistiques réalisées par les « utilisateurs », c'est-à-dire *a priori* des non-professionnels (même si cette détermination est floue). Le terme dont l'origine est difficile à déterminer se popularise avec l'avènement du web 2.0 et des plateformes permettant à tout un chacun de poster des textes, images, sons ou vidéos en ligne, qui sont autant de « contenus » qui rendent les plateformes attractives. C'est parce qu'Internet permet une croissance de ces productions (ou du moins celles qui circulent) que le *Times* choisit sa personnalité de l'année en 2006 comme étant *You* [Littéralement « toi » ou « vous »]. Le terme français de « contenus générés par les utilisateurs » et l'acronyme CGU sont parfois trouvés mais nous leur préférons l'acronyme anglais pour éviter une éventuelle confusion avec les conditions générales d'utilisations (CGU). 8, 11, 22, 23, 71, 116, 135, 141, 144, 149, 155, 167, 183, 208, 210–212, 242, 317, 321, 355, 362, 366, 370, 371, 423, 429

Voir : Plateformes

V

Vectoralistes (ou classe vectorale) Dans les écrits de M. Wark, les vectoralistes constituent l'ensemble des personnes qui déplacent, détiennent et valorisent l'information entendue dans un sens très large, proche de ce que connaissance recouvre dans les communs de la connaissance. L'ensemble des dispositifs permettant d'actualiser la valeur de l'information est regroupé sous le nom de « vecteur ». C'est la propriété des vecteurs qui caractérise les vectoralistes, que M. Wark envisage comme une classe. Celle-ci s'oppose à celle des *hackers*, en cela que les vectoralistes déplacent, détiennent et valorisent l'information que les *hackers* produisent. L'autrice met l'accent sur la propriété intellectuelle mais nous constatons plus récemment un dépassement de la seule propriété intellectuelle au profit d'un ensemble de dispositifs relevant de l'extractivisme numérique. 29, 157, 304, 347, 348, 353–370, 373, 374, 378, 380, 383, 390, 394, 395, 398, 399, 409, 410, 414, 426, 427
Voir : Hacker, Propriété intellectuelle, Extractiviste & Communs de la connaissance

World Wide Web ou Web Le *web* est la toile constituée par l'ensemble des liens hypertextes reliant des pages HTML accessibles grâce à Internet. Par métonymie, le *web* désigne souvent l'ensemble d'Internet dont il dépend. Comme la plupart des pages contiennent des liens vers plusieurs pages, on peut (théoriquement) représenter l'ensemble de ces liens qui forment — dans l'idéal des débuts tout au moins — une toile d'araignée. Aujourd'hui, la concentration du *web* montre des graphiques avec des nœuds qui concentrent l'essentiel des liens, constitués notamment des GAFAM. Le *web* a été renommé par certains web 2.0 quand la production des contenus a pu être réalisée par des gens ayant peu puis aucune connaissance technique. On parle aussi de *dark web* pour désigner un ensemble de pages uniquement accessibles avec des outils assurant l'anonymat par le chiffrement. 4, 20, 146, 160, 213, 214, 246, 256, 278, 327, 347

Voir : Internet, Web 2.0 & GAFAM

Web 2.0 Appellation donnée à un ensemble de techniques qui ont rendu possible l'édition de pages sur Internet sans maîtriser le code (HTML, CSS, javascript, etc.). Il caractérise donc la dimension participative et sociale du *web*. Cette appellation a été popularisée par T. O'Reilly en 2005 et a été récemment détrônée par le web3 qui incarne l'utopie de revenir à une décentralisation technique après la concentration, notamment par les GAFAM, des données des utilisateurs. 8, 58, 140, 143, 167, 211, 213, 230, 236, 242

Voir : Internet, *World Wide Web* ou *Web* & Web3

Web3 Appellation donnée à un ensemble de protocoles permettant notamment de stocker de façon décentralisée de la donnée. La technologie principale du *web3* est la *blockchain*, qui offre des solutions techniques au problème de la décentralisation. Cette technologie est l'objet de tous les investissements (imaginaires et financiers) mais ses implémentations manquent parfois de compréhension des enjeux économiques et politiques. 327

Voir : Internet, *World Wide Web* ou *Web*, Web 2.0 & *Blockchain*

Winner take all Principe empirique qui régit les RSN et les plateformes sur Internet. Cette idée recouvre l'effet de réseau qui définit la façon dont l'utilité des services reposant sur un grand nombre d'utilisateurs augmente pour ces derniers plus rapidement que le nombre d'utilisateurs lui-même, engageant alors un cercle vertueux pour l'entreprise gagnante au détriment de sa concurrence. De ce principe découle aussi un modèle économique fondé sur du capital risque investi dans des *startup*,

dans lequel ces entreprises fonctionnent à perte avec la perspective d'un retour sur investissement retardé de quelques années quand (et si) elles dominent leur marché.

14, 144, 146, 154, 180, 255

Voir : Internet & Plateformes

Glossaire des marques et services

Academia

<https://academia.edu>

RSN à but lucratif dédié au monde académique (enseignants, chercheurs et étudiants) fondé en 2008. À l'instar de son concurrent *ResearchGate*, il permet de recenser et de trouver des articles universitaires et de naviguer dans les bibliographies des auteurs. Le modèle économique repose sur des fonctionnalités supplémentaires offertes aux utilisateurs qui disposent d'un abonnement. 15

Voir : rsn & ResearchGate

airbnb

<https://airbnb.com>

Plateforme d'intermédiation, fondée en 2008, permettant à des personnes de louer leur logement à d'autres personnes. Cette plateforme génère une tension supplémentaire sur le logement, notamment dans les zones très denses et touristiques où certains propriétaires préfèrent ce modèle à une mise sur le marché locatif, voire achètent des biens pour les sortir du marché locatif et les mettre sur la plateforme. Cette situation a amené certaines municipalités à envisager des réglementations pour limiter ces dérives et les répercussions de l'action de la plateforme sur la hausse du prix de l'immobilier. À l'instar des GAFAM, *airbnb* a été intégré dans un acronyme qui désigne les nouvelles entreprises du numérique, les NATU*. 14, 378

Voir : NATU & GAFAM

Alibaba

<https://alibaba.com>

Boutique en ligne, fondée en 1999, d'abord spécialisée dans la vente entre entreprises, développant désormais ses activités dans le commerce aux particuliers, les plateformes de paiement ou encore le *cloud*. L'entreprise chinoise fait partie des BATX, les plus grosses valorisations du numérique en Chine. 14

Voir : BATX

Amazon

<https://amazon.com>

Boutique en ligne fondée en 1994. Initialement spécialisée dans la vente de livres, elle a très largement diversifié ses activités depuis. Elle propose par exemple des liseuses électroniques (*Kindle*), des serveurs utilisables à la demande (*Amazon Web Services*) ou encore une plateforme de mise en relation de travailleurs et de donneurs d'ordres (*Amazon Mechanical Turk*). Elle fait partie des entreprises parfois désignées par l'acronyme GAFAM. 14, 96, 136, 142, 209, 219, 224, 226, 232, 332, 389

Voir : Kindle, Digital Labor, Amazon Mechanical Turk & GAFAM

-
- Amazon Mechanical Turk** <https://www.mturk.com>
Service de micro-travail lancé par *Amazon* en 2005. La plateforme organise un marché du travail sans employeur, qui favorise l'exploitation et s'avère être le parangon du *digital labor*. 153, 215
Voir : Amazon, Crowdsourcing & Digital Labor
- American Broadcasting Company (ABC)** <https://abc.com>
Groupe de télévision états-unien détenant notamment la chaîne du même nom, appartenant au groupe *Disney*. 137
Voir : *Home Box Office* (HBO), *Columbia Broadcasting System* (CBS) & *National Broadcasting Company* (NBC)
- Apple** <https://apple.com>
Entreprise fondée en 1976, initialement productrice d'ordinateurs. L'entreprise a notamment conçu le *Macintosh* (un des premiers ordinateurs personnels grand public), l'*Ipod* (baladeur numérique) *iTunes*, (magasin en ligne dédié à la musique et la vidéo) et l'*Iphone* (ainsi qu'un autre magasin en ligne dédié à la vente de logiciels, notamment pour ces téléphones). Elle fait partie des entreprises parfois désignées par l'acronyme GAFAM. 14, 91, 92, 103, 114, 137, 184, 226, 347
Voir : iTunes & GAFAM
- ArtistShare** <https://artistshare.com>
Premier service de *crowdfunding* au sens récent du terme (levée de fonds par des contributions de particuliers sur Internet), créé en 2001. 279
Voir : Crowdfunding
- Baidu** <https://baidu.com>
Moteur de recherche de textes et d'images très populaire en Chine, qui travaille aussi dans le domaine de l'IA. Elle figure parmi les plus grosses capitalisations boursières dans le secteur numérique ce qui lui vaut de figurer dans l'acronyme BATX qui regroupe les grandes entreprises chinoises du numérique. 14
Voir : BATX
- Bandcamp** <https://bandcamp.com>
Service de *streaming* et plateforme de vente de musique en ligne, tournée vers les artistes indépendants. 52
- Bitcoin** <https://bitcoincore.org>
Monnaie cryptographique (ou cryptomonnaie) inventée en 2009. Fonctionne de façon entièrement acentrée grâce à la *blockchain* (base de donnée distribuée). Aujourd'hui cette monnaie flottante fait l'objet d'une forte spéculation. De nombreuses crypto-

monnaies ont été créées depuis et les de grosses entreprises de la « crypto » sont nées, ont été valorisées à plusieurs millions et ont fait faillite dans un temps plus court que celui de la rédaction de cette thèse. 99, 100, 119

Voir : Blockchain

BlaBlaCar <https://www.blablacar.fr>

Plateforme d'intermédiation créée en 2004 (à l'époque derrière l'url covoiturage.fr), mettant en contact des personnes réalisant un voyage en voiture ayant des places disponibles dans leur véhicule et des personnes souhaitant covoiturer. La plateforme a été rachetée par une société en 2006 et est devenue payante à partir de 2011. 378

Borders <https://www.barnesandnoble.com/h/borders>

Chaîne de grande distribution de livres dans le monde anglo-saxon, fondée en 1971 et qui a fait faillite en 2011. Une partie des actifs ont été rachetés par un concurrent : *Barnes & Noble*. 388

Canal+ canalplus.com

Groupe de télévision français ayant lancé une chaîne à accès payant du même nom en 1984. Le groupe a ensuite décliné des bouquets de chaînes. 135

Columbia Broadcasting System (CBS) <https://cbs.com>

Groupe de télévision états-unien détenant notamment la chaîne du même nom, parmi les plus populaires aux États-Unis. 137

Voir : American Broadcasting Company (ABC), National Broadcasting Company (NBC) & Home Box Office (HBO)

Comcast <https://corporate.comcast.com/>

Groupe de média états-unien initialement cablo-opérateur et FAI (désormais sous la marque *Xfinity*), détenant notamment le groupe de média autour de NBC. 137

Voir : National Broadcasting Company (NBC)

ContentID -

Système de vérification des infractions au droit d'auteur entièrement automatisé sur *Youtube*. Fonctionne sur le principe de *take down and notice* [retire la vidéo, puis prévient son auteur]. 146, 217, 331

Voir : Youtube

Deezer <https://deezer.com>

Service de *streaming* musical en ligne fondé en 2007. 135, 136

Voir : Streaming

Deliveroo<https://deliveroo.fr>

Plateforme d'intermédiation visant à mettre en contact des livreurs avec des restaurants et des consommateurs souhaitant se faire livrer de la nourriture commandée dans ces restaurants. Cette société, créée en 2013, s'illustre par le contournement du droit du travail, puisqu'il n'a pas de salarié parmi les livreurs, mais des sous-traitants « indépendants ». Des sociétés relevant du coopérativisme de plateformes, détenues par leurs livreurs, ont vu le jour ces dernières années et partagent notamment le développement d'un logiciel dédié à organiser les commandes et les livraisons au sein du réseau CoopCycle. 111

Voir : Coopérativisme de plateformes & CoopCycle

The Walt Disney Company (Disney) <https://www.thewaltdisneycompany.com/>

Entreprise fondée en 1923 pour créer des films d'animation en dessin animé. Créateurs de nombreux dessins animés et de très nombreux produits dérivés. L'entreprise s'est illustrée en 1998 en obtenant la prolongation de la durée du droit d'auteur aux États-Unis, alors que le personnage de Mickey allait s'élever dans le domaine public. L'entreprise a par ailleurs lancé en 2019 un service de *streaming* appelé *Disney+* après avoir retiré les films dont l'entreprise détient les droits des autres plateformes. 138, 190

Voir : Disney+ & Streaming

Disney+<https://disneyplus.com>

Service de *streaming* vidéo payant annoncé en 2019 par The Walt Disney Company (Disney), organisé autour du catalogue détenu par la firme. 138

Voir : The Walt Disney Company (Disney) & Streaming

Elsevier<https://www.elsevier.com>

Éditeur scientifique fondé en 1880, qui a réalisé de nombreux rachats et fusions à la fin du XX^e siècle pour finalement fonder *Reed Elsevier* devenu *RELX Group* en 2015, le groupe le plus important (en chiffre d'affaires et en résultat) dans l'édition scientifique. *Elsevier* publie des revues importantes dans le domaine des sciences et de la santé, et notamment *The Lancet*. L'entreprise s'illustre aussi une défense acharnée du droit d'auteur dans l'intérêt des éditeurs. 15

Europeana<https://www.europeana.eu>

Plateforme européenne regroupant les document numérisés issus des collections d'institutions publiques des différents États (musées, archives, bibliothèques nationales). Cette plateforme lancée en 2008 est en réalité un portail vers les sites des

différentes institutions dont elle centralise les productions. *Europeana* permet aussi aux utilisateurs d'éditorialiser les contenus, même si de façon restreinte, pour créer des « galeries » à partir des documents issus de plusieurs institutions européennes et de les rendre publiques. 432

Facebook

<https://www.facebook.com>

Facebook est un réseau social fondé en 2004. C'est le RSN avec le plus grand nombre d'utilisateurs inscrits au monde. Il fait partie des entreprises parfois désignées par l'acronyme GAFAM. En perte de vitesse chez les jeunes, l'entreprise a racheté plusieurs plateformes concurrentes et notamment *Instagram*. 14, 72, 107, 114, 146, 147, 149, 157, 220, 347

Voir : GAFAM

Flattr

<https://flattr.com>

Système de *crowdfunding* créé en 2010 qu'on pourrait comparer au pourboire dans l'espace numérique. Après avoir attribué une somme mensuelle versée à la plateforme, celle-ci est répartie en fonction des contenus que l'utilisateur a « flatté » dans cette période de temps — il suffit qu'un bouton *Flattr* soit présent sur la page et que l'utilisateur clique dessus. Chaque mois, des virements sont réalisés, sommant les différentes contributions. 318

Voir : Crowdfunding

Flickr

<https://flickr.com>

Service d'hébergement de photos fondé en 2004. Il propose une offre gratuite d'hébergement de photos et permet de spécifier les modalités de cession de droit d'auteur (cession de droits à l'entreprise seulement ou licences libres). De ce fait, l'entreprise constitue une des plus grosses sources d'images libres. 51, 52, 72, 181, 212, 213, 237, 258, 260

Fundavlog

<https://fundavlog.com>

Service de *crowdfunding* fondé en 2006, le premier à utiliser le terme « *crowdfunding* » ; ce service a fermé depuis. 279

Voir : Crowdfunding

Glénat

<https://www.glenat.com/>

Éditeur notamment de BD fondé en 1969. Éditeur de quatre tomes de la version française de *Pepper&Carrot*. 29, 303, 308, 313–317, 319, 320

Gmail

<https://gmail.com/>

Service gratuit d'hébergement, d'envoi et de réception des emails détenu par *Google*, lancé en 2004. 146

Voir : Google

Google <https://google.com>

Entreprise fondée en 1998 autour d'un moteur de recherche. Fournit des services gratuits sur Internet (recherche, hébergement de vidéos — Youtube —, gestion et édition de documents, hébergement de mails et webmail, etc.). Elle fait partie des entreprises parfois désignées par l'acronyme GAFAM. 14, 51, 103, 112, 136, 137, 139–141, 146, 171, 181, 219, 234, 258–260

Voir : Youtube, Google Street View, Google Books, GAFAM, Stadia & Gmail

Google Books <https://books.google.com/>

Service permettant d'accéder à de nombreux ouvrages numérisés par *Google*, lancé en 2004. 259

Voir : Google

Google Scholar <https://scholar.google.com/>

Moteur de recherche d'articles et de publications scientifiques de *Google*, lancé en 2004. 15

Voir : Google

Google Street View <https://maps.google.fr/intl/fr/help/maps/streetview/>

Service de navigation immersive dans une grande partie du monde, réalisée à partir de photos panoramiques et autres relevés réalisés par des véhicules naviguant le monde ; Ce service est intégré à Google Maps. 259

Voir : Google

Home Box Office (HBO) <https://hbo.com>

Chaîne de télévision états-unienne et la plateformes de *streaming* HBO *go* récemment devenue HBO *max*. 137

Voir : *American Broadcasting Company* (ABC), *National Broadcasting Company* (NBC) & *Columbia Broadcasting System* (CBS)

Huawei <https://huawei.com>

Fabricant de matériel fondé en 1987, d'abord spécialisé dans le matériel réseau et plus récemment de *smartphones*. Le fabricant a été au cœur d'enjeux géopolitiques. 24

IBM <https://ibm.com>

L'*International Business Machines Corporation*, plus connue sous le sigle d'IBM est une entreprise fondée en 1911, ayant dominé le marché des ordinateurs avant les ordinateurs personnels. L'entreprise est aujourd'hui tournée vers la vente de services en ligne, dont l'activité dépend et participe au logiciel libre. L'entreprise met en avant ses activités dans les domaines de l'IA et la *smart city* et du *cloud*. 90, 92

Instagram<https://instagram.com>

Réseau social organisé autour du partage d'image, essentiellement sur mobile. Fondé en 2010, il a été acquis par *Facebook* en 2012. 71, 111, 146, 216, 220, 237

Internet Archive<https://archive.org>

Organisme à but non lucratif, visant à archiver le web, fondé en 1996. Le site garde en mémoire et donne accès à des millions de documents du domaine public en plus des milliards de pages web archivées à différents moments de leur existence. Utilisé dans ce travail pour donner un accès à une archive des sites modifiés ou disparus.

54

Voir : Domaine public

iTunes<https://itunes.com>

Logiciel installé par défaut par *Apple* sur ses ordinateurs. Le logiciel donne accès à l'*iTunes Store* qui vend de la musique depuis 2003. Le magasin en ligne vend aussi des films, des livres, des séries. Il a été utilisé pour des logiciels pour ses ordinateurs et *smartphone*, depuis accessibles sur un autre magasin en ligne. 135, 226, 323

Voir : Apple

Jamendo<https://jamendo.com>

Service d'hébergement et de *streaming* de musique sous licence libre fondé en 2005. Visant initialement à faire découvrir la musique sous licence libre, *Jamendo* a par la suite créé une offre à destination des entreprises ayant des besoins musicaux (musique d'ambiance, publicités, etc.). 258, 260

Voir : *Streaming & Licences Libres*

Kickstarter<https://kickstarter.com>

Service de financement participatif (en anglais *crowdfunding*), fondé en 2009. Depuis, de nombreux sites se sont développés avec des modalités de collecte de fonds similaires ou non. 278, 279

Voir : Crowdfunding

Kilti<https://www.kilti.org>

Association mettant en vente des paniers culturels dont elle fait la programmation. La pratique s'apparente à ce que proposent certaines AMACCA, à la différence que contrairement à ces dernières où le choix est nécessairement collectif, les artistes sont choisis par les salariées de kilti. Cette association a cessé son activité en France, mais continue en Belgique. 340

Voir : AMACCA

-
- Kindle** <https://www.amazon.fr/kindle-dbs/fd/kcp>
La marque *Kindle* est utilisée depuis 2007 par *Amazon* pour ses liseuses électroniques et pour format des livres électroniques qui y sont vendus. 136, 224, 226
Voir : Amazon
- Megaupload** <https://www.megaupload.com>
Service en ligne de *streaming* de vidéos fondé en 2005 et fermé par la justice en 2012. Ce service a été très largement utilisé par ses utilisateurs pour proposer du *streaming* illégal de films et de séries et était très populaire à sa fermeture. 69
Voir : GAFAM
- Microsoft** <https://www.microsoft.com>
Entreprise commercialisant des logiciels, notamment le système d'exploitation *Windows*, et la suite *Microsoft Office*. L'entreprise fondée en 1975, commercialise aujourd'hui aussi des services et du matériel. Elle fait partie des entreprises parfois désignées par l'acronyme GAFAM. 14, 50, 136
Voir : GAFAM, *XBox Game Pass & Windows*
- Myspace** <https://www.myspace.com>
RSN créé en 2003, avec une place importante accordée à la musique. La plateforme continue d'exister bien que largement désertée au profit de concurrentes par un grand nombre d'utilisateurs. 72, 197, 212, 217
- Napster** <https://www.napster.com>
Pionnier des systèmes d'échanges de fichiers en P2P créé en 1999 et fermé en 2001. La marque a fait l'objet de rachats multiples et sert désormais à un service de *streaming* musical légal. 3, 238
- National Broadcasting Company (NBC)** <https://nbc.com>
Groupe de télévision états-unien détenant notamment la chaîne du même nom, dont le groupe (*NBCUniversal*) possède aussi *Universal* une *major* de la production cinématographique. L'ensemble est détenu par *Comcast*, historiquement FAI. 137
Voir : *American Broadcasting Company* (ABC), *National Broadcasting Company* (NBC), *Home Box Office* (HBO) & *Comcast*
- Netflix** <https://www.netflix.com>
Service de location de vidéos fondé en 1997, initialement organisée autour de l'envoi à domicile de DVD. Son service de vidéo à la demande, lancé en 2007 s'est désormais substitué à l'envoi de DVD et a été étendu au monde entier. À l'instar des GAFAM, *Netflix* a été intégré dans un acronyme qui désigne les nouvelles entreprises du numérique, les NATU*. 3, 14, 96, 136–138, 158, 209, 219, 232, 260, 350, 370
Voir : NATU

PageRank

Algorithme utilisé par *Google* notamment pour son moteur de recherche. Il a pour particularité première de ne pas seulement valoriser la pertinence des pages en fonction de leur contenu, mais aussi en fonction du nombre de pages web externes y faisant référence — ce qui a fait l'efficacité et le succès de *Google* à ses débuts.

219

Voir : Google

Patreon

<https://patreon.com>

Plateforme qui domine le marché mondial dans le domaine du *crowdfunding* régulier. Le *crowdfunding* n'est ici pas limité dans le temps, mais se présente comme un soutien (au montant choisi par le donateur), à intervalles réguliers (souvent mensuels), ou à chaque production jugée significative par le bénéficiaire. Cette forme est particulièrement utilisée pour un ensemble de productions artistiques et culturelles régulières sur Internet, souvent proposées « gratuitement » et parfois sans publicité sur des plateformes (Émissions audio ou video en *streaming*, publication feuilletonnée, etc). Cette plateforme permet aussi de proposer des contenus réservés à certains niveaux de contributions. 308, 311, 313, 314, 318, 321

Voir : Crowdfunding

Pixabay

<https://pixabay.com>

Service d'hébergement de photos fondé en 2010. 52, 181

ReCaptcha

<https://www.google.com/recaptcha/intro/v3.html>

Service de CAPTCHA permettant de différencier un humain d'un robot, tout en faisant réaliser à l'utilisateur d'autres micro-tâches (notamment reconnaissance de texte ou d'images). Les dernières versions permettent de distinguer l'humain du robot par la seule interaction de l'utilisateur avec le CAPTCHA. Service créé en 2008 acquis par *Google* en 2009. 259, 260

Voir : ContentID, Google & Digital Labor

ResearchGate

<https://www.researchgate.net>

RSN à but lucratif dédié au monde académique (enseignants, chercheurs et étudiants) fondé en 2008. À l'instar de son concurrent *Academia*, il permet de recenser et de trouver des articles universitaires et de naviguer dans les bibliographies des auteurs. Les articles sont déposés par leurs auteurs, sans considération systématique pour les exclusivité concédées aux revues scientifiques. C'est ainsi que plusieurs re-

vues, à l'initiative de leur éditeur *Elsevier* ont déposé plainte pour infraction au droit d'auteur en 2017, amenant à déréférencer plusieurs centaines de milliers de publications¹²⁵. 15

Voir : Academia, Elsevier & Droit d'auteur

Rhapsody <https://www.napster.com/us>

Magasin de musique en ligne fondé en 2001 qui a proposé du téléchargement à partir de 2008. La marque a disparu en 2011 quand la marque *Napster* a été rachetée et a remplacé celle de *Rhapsody*. Le service propose désormais du *streaming* audio.

231, 232

Voir : Napster & Streaming

Sensorica <https://sensorica.co>

Sensorica est une entreprise visant à exister en tant qu'un *Open Value Network*, c'est-à-dire un système de production entièrement décentralisé. Ce réseau produit des capteurs scientifiques. 156

Soundcloud <https://soundcloud.com>

Plateforme dédiée à la musique et aux musiciens fondée en 2007, permettant de partager des morceaux à d'autres utilisateurs ou au grand public. Ce service concurrence (et a largement remplacé en popularité) *Myspace*. 52, 72

Voir : Streaming & Myspace

Spotify <https://spotify.com>

Service de *streaming* musical en ligne fondé en 2006. 12, 135–137, 222, 223, 247, 322

Voir : Streaming

Stadia <https://stadia.dev/>

Service de jeux vidéos en *streaming* lancé par *Google* en 2019 et fermé en 2023. La particularité de ce modèle reposait sur le fait que la puissance de calcul pour faire fonctionner les jeux était déportée sur les serveurs de *Google*. 136

Voir : Google & Streaming

Tchap <https://tchap.gouv.fr>

Service de messagerie chiffré reposant sur un protocole libre, *Matrix*^{*}, mis en place en 2019 par le gouvernement français pour limiter les usages des plateformes, notamment états-uniennes, par les agents de l'État, dans le cadre de leur travail. 24

125. A. BOUCHARD, « *Nous n'avons pas d'autre choix* » : les éditeurs, *ResearchGate et les guerres du copyright*, *UrfistInfo*, 6 nov. 2017, URL : <https://urfistinfo.hypotheses.org/3126> (visité le 03/05/2023).

Tencent<https://tencent.com>

Fournisseur de services de communication sur Internet très populaire en Chine, notamment *WeChat*, parmi les plus grosses capitalisations dans le secteur numérique en Chine. Pour cette raison, l'entreprise est une des composantes de l'acronyme BATX qui regroupe les plus grandes entreprises chinoises du numérique. 14

Voir : BATX

Tesla<https://tesla.com>

Fabriqueur de véhicules électriques fondé en 2003. Le fabricant est un des plus avancés dans la fabrication en série de batteries pour les véhicules électriques. Le système informatique est central dans la conception des véhicules, dont la promesse est qu'ils puissent un jour assurer une conduite autonome, ce qui vaut à *Tesla* d'être rapprochée des entreprises technologiques, davantage que des entreprises automobiles. À l'instar des GAFAM, *Tesla* a donc été intégré dans un acronyme qui désigne les nouvelles entreprises du numérique, les NATU*. 14

Voir : NATU

Tidal<https://tidal.com>

Plateforme de *streaming* musical fondée en 2014 et acquise en 2015 par une star du rap (Jay-Z). Le service se distingue de ses concurrents par la promesse d'une meilleure qualité de son, un meilleur reversement aux artistes et un tarif plus élevé.

323

TikTok<https://tiktok.com>

Plateforme de partage de vidéo et de musique fondée en 2016, conçue spécifiquement pour être utilisée depuis les *smartphones*. Cette plateforme, très populaire dans le monde entier, est développée par une entreprise chinoise, mais est sous le feu des critiques et sous le coup d'interdictions dans divers pays, car soupçonnée de collecter « trop » de données personnelles et d'être trop proche du renseignement chinois.

24, 216, 237

Twitch<https://twitch.tv>

Plateforme de *streaming* vidéo en direct initialement centrée sur le jeu vidéo, fondée en 2011 et rachetée par *Amazon* en 2014.. 283, 284

Voir : Streaming

Twitter<https://twitter.com>

RSN de « micro-blogging » permettant de publier des micro-messages, fondé en 2006. 111, 141, 237

Uber<https://uber.com>

Plateforme d'intermédiation visant à mettre en contact des chauffeurs de voitures de transport avec chauffeur (VTC) avec des personnes souhaitant voyager. Cette société, créée en 2009, s'illustre par le contournement du droit du travail, puisqu'il n'a pas de personne salariée parmi les chauffeurs, mais des sous-traitants « indépendants ». Les conducteurs notant leurs passagers (et vice-versa) et une mauvaise note pouvant être désastreuse pour les chauffeurs dont la plateforme constitue la source principale de revenus, il s'engage une course à la qualité de service (meilleure voiture, costume, bouteille d'eau « gratuite », etc.) qui peut parfois rajouter des frais et diminuer les revenus effectifs des chauffeurs. Depuis 2017 (en France) la société propose aussi des livraisons de nourriture avec *Uber Eats*, concurrent des autres services de livraison à vélo comme *Deliveroo*. À l'instar des GAFAM, *Uber* a été intégré dans un acronyme qui désigne les nouvelles entreprises du numérique, les NATU*. 14, 111, 139, 378
Voir : GAFAM & NATU

Unsplash<https://unsplash.com>

Plateforme de partage d'images créé en 2013, d'abord sous licence CC0 et depuis 2017 sous licence spécifique au site. Financé par la publicité, il se présente comme un espace où les créatifs peuvent être recrutés par des clients dans le domaine de la photographie et de la création graphique. 182

Utip<https://utip.io>

Service de *crowdfunding* — et d'autres formes de soutien financier aux artistes lancé en 2017. *Utip* propose plusieurs outils pour financer les créateurs : don, don mensuel, boutique mais aussi visionnage volontaire de publicité (arrêté en 2020). Le service est brutalement fermé en 2023 suite à un différent avec le prestataire de paiement. 318

Voir : Crowdfunding

Vevo<https://vevo.com>

Filiale de *Youtube* et de différentes *majors* du disque, permettant de visualiser les clips musicaux sur *Youtube*. 135

Voir : Youtube

Vimeo<https://vimeo.com>

Service d'hébergement et de *streaming* de vidéos créé en 2004. 52, 181

Voir : *Streaming*

Wattpad<https://wattpad.com>

Plateforme de diffusion et de partages de textes (fictions, *fan-fictions*, poèmes, etc.) créée en 2006. 52, 181, 216, 237

Whole Earth Catalog

Magazine créé en 1968 et arrêté en 1972 dédié à la contre-culture, aux modes de vie communautaires et à l'informatique dans cette optique¹²⁶. Le magazine a trouvé des ramifications ensuite dans le *WELL* ou dans *Wired*. Un principe du magazine était que les lecteurs pouvaient envoyer — gracieusement — des articles ensuite sélectionnés et mis en page par les éditeurs. On peut pour cela qualifier ce fonctionnement de *proto-crowdsourcing*. 86, 90, 91, 94, 97, 102, 108, 116, 121, 184

Voir : Crowdsourcing & Wired

Windows

Système d'exploitation conçu par *Microsoft* lancé en 1985. Initialement rudimentaire, il devient un système d'exploitation complet et populaire au fur et à mesure des versions suivantes. C'est aujourd'hui le premier système d'exploitation pour les ordinateurs des particuliers. Plusieurs versions mobiles ont été lancées sans réel succès. 17, 50

Voir :

Wired

<https://wired.com>

Magazine dédié aux cultures numériques créé en 1993 par C. Anderson (qui a notamment écrit *La longue traîne*¹²⁷), K. Kelly (qui avait auparavant travaillé pour le *Whole Earth Catalog*) et L. Rossetto. La ligne éditoriale est proche d'une vision libertarienne répandue dans la *Silicon Valley*. C'est dans ce magazine qu'apparaissent pour la première fois les termes de longue traîne et de *crowdsourcing*. 122, 231, 232, 278

Voir : Crowdsourcing & Whole Earth Catalog

XBox Game Pass

<https://www.xbox.com/xbox-game-pass>

Service payant proposé par *Microsoft*, d'abord sur sa console XBox puis sur ordinateur permettant un accès illimité à un catalogue de jeu contre un abonnement régulier au service. 136

Voir : Microsoft

Xiaomi

<https://mi.com>

Fabriquant d'appareils électroniques et notamment de téléphones mobiles, fondé en 2010, qui fait partie des acteurs dominants du marché mondial de téléphones. Il est de ce fait une des plus grosses capitalisations dans le secteur du numérique en Chine et fait partie de ce fait des BATX. 14

Voir : BATX

126. TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique*.

127. ANDERSON, « The Long Tail ».

Youtube

<https://youtube.com>

Service d'hébergement et de *streaming* de vidéos créé en 2005 et acquis par *Google* en 2006. Ce service utilise un robot pour vérifier les potentielles infractions au droit d'auteur, appelé *ContentID*. 3, 12, 52, 71, 103, 108, 111, 112, 135, 139, 140, 146, 155, 157, 181, 200, 216–218, 221, 222, 227, 234, 237, 238, 258, 283, 331

Voir : ContentID, Google & *Streaming*

Glossaire des communs

AMACCA

<https://amacca.org>

Associations imaginées sur le modèle des AMAP visant à recueillir du micro-mécénat et à utiliser les fonds collectés pour développer une programmation culturelle ouverte à tous. Il en a existé une dizaine en France, même si seules quelques unes semblent encore actives aujourd’hui. Le fondateur des AMACCA se réfère au commun et aux droits culturels pour justifier sa démarche. 29, 303, 309, 334–340, 342–344, 350, 374, 425, 426, 431

Voir : Communs culturels & Droits culturels

C3S

<https://c3s.cc>

Société de collecte de droits d’auteur en cours de constitution, qui se veut être une alternative à la GEMA, l’équivalent allemand de la SACEM. Fondée en 2013, cette société coopérative européenne a été fondée par des musiciens gênés par l’interdiction aux sociétaires de la GEMA de diffuser des morceaux sous licence libre. 25, 204, 308, 309, 342

CoopCycle

<https://coopcycle.org>

Fédération de coopératives de livraison à vélo, qui vise à développer la livraison à vélo, dans le respect des salariés, en opposition notamment aux plateformes d’intermédiation proposant de la livraison de repas à vélo, comme peut le faire *Deliveroo*. La coopérative propose des outils à ses membres, dont une plateforme logicielle sous licence à réciprocité renforcée. La fédération participe aussi à la Coop des Communs, qui vise à faire le lien entre coopérativisme de plateformes et ESS. 378

Voir : Licences à réciprocité renforcée, Coopérativisme de plateformes & ess

Debian

<https://debian.org>

Distribution de GNU Linux dont l’organisation humaine est particulièrement démocratique et élaborée. *Debian* sert de base à de très nombreuses autres distributions, notamment *Ubuntu*, l’une des plus orientées vers le grand public. 105, 379

Voir : GNU Linux

-
- Diaspora** <https://diasporafoundation.org/>
Ensemble de logiciels libres qui permettent de mettre en place un RSN fondé sur une multitude de serveurs interopérables, grâce au protocole *ActivityPub*. *Diaspora* se rapproche de *Facebook* mais permet à ses utilisateurs de voir des *posts* d'autres RSN compatibles comme *Mastodon*. 25, 146
Voir : Mastodon, Facebook & ActivityPub
- Loomio** <https://loomio.com>
Entreprise fondée en 2013 sous forme coopérative, visant à développer notamment le logiciel du même nom, visant à aider à la coopération et à la prise de décisions. 326
- Mastodon** <https://www.joinmastodon.org/>
Ensemble de logiciels libres qui permettent de mettre en place un RSN fondé sur une multitude de serveurs interopérables, grâce au protocole *ActivityPub*. *Mastodon* se rapproche de *Twitter*, mais permet à ses utilisateurs de voir des *posts* d'autres RSN compatibles comme *Diaspora*. 25, 146
Voir : Twitter, Diaspora & ActivityPub
- Mobicoop** <https://mobicoop.fr>
Entreprise coopérative née de la fusion de covoiturage-libre et de *Covivo*. La première a d'abord été fondée comme une association, suite aux frais imposés sur covoiturage.fr (devenu *BlaBlaCar*); la seconde était une entreprise de développement de logiciels promouvant le covoiturage. La coopérative propose notamment des services d'intermédiation pour le covoiturage, l'autostop et la gestion de flotte de véhicules. De nombreuses collectivités sont membres de cette SCIC. 378
Voir : BlaBlaCar
- Ohé du Bateau** <https://www.ohedubateau.com>
Collectif pour le rachat participatif de la salle de spectacle Le Bateau Ivre, à Tours et son exploitation. SCIC fondée en 2016 pour donner suite à l'association du même nom et mener son objet à bien. 204, 309, 342, 374
- Les Oiseaux de passage** <https://lesoiseauxdepassage.coop>
Plateforme coopérative dans le domaine du tourisme, qui privilégie l'échange et la rencontre entre habitants, professionnels et voyageurs, d'humain à humain, sans intrusion publicitaire, ni profilage. Elle s'oppose à *airbnb* dans sa conception du voyage comme un ensemble de rencontres et dans son refus la réduction de l'hospitalité à un service marchand. 378
Voir : airbnb

OpenStreetMapopenstreetmap.org

Base de données cartographiques libre et contributive lancée en 2004. Le site propose aussi une interface pour afficher une carte, la modifier ou calculer un itinéraire, mais la ressource centrale (et commune à ces services) s'incarne dans la base de données cartographique libre qui peut aussi être utilisée par des tiers pour fournir des services. 59

Voir : Crowdsourcing

Amanda Palmer<https://amandapalmer.net>

Artiste États-unienne (notamment musicienne et performeuse), qui a théorisé sa pratique consistant à donner gratuitement ses œuvres et à demander un soutien financier, sous la forme d'un *crowdfunding*. Elle reste la détentrice du plus gros montant obtenu par *crowdfunding* pour un projet musical¹²⁸. 308, 342, 375

Pepper&Carrot<https://peppercarrot.com>

Webcomic, c'est-à-dire une BD à lire en ligne, diffusée par épisode sur le site dédié. Les œuvres sont sous licence libre, et les logiciels utilisés sont aussi sous licence libre. 29, 303, 307, 308, 310–315, 319–321, 329, 342, 343, 350, 375, 402, 425, 431

Resonate<https://resonate.coop>

Service de *streaming* musical fondé en 2015 et organisé en coopérative. 29, 203, 303, 308, 309, 321–334, 342, 350, 372, 374, 402, 425, 431

Wikipédia<https://wikipedia.org>

Encyclopédie contributive en ligne fondée en 2001, écrite et gérée par les internautes. La communauté s'est peu à peu structurée et s'est donné un ensemble de règles et de processus de fonctionnement, pour améliorer le contenu des articles, se prémunir de conflits d'intérêts sur la rédaction, etc. La fondation *wikimédia* (à but non-lucratif) a pour objectif de promouvoir l'amélioration de l'encyclopédie en ligne, tout en n'ayant aucun pouvoir sur les bénévoles et la démocratie interne. 3, 59, 105, 112, 212, 227, 271, 277

Voir : Crowdsourcing

128. A. PALMER, *Amanda Palmer : The new RECORD, ART BOOK, and TOUR*, Kickstarter, 2012, URL : <https://www.kickstarter.com/projects/amandapalmer/amanda-palmer-the-new-record-art-book-and-tour> (visité le 08/11/2019).