

**LES TROIS LOIS DE LA CYBERCULTURE.  
LIBERATION DE L'EMISSION, PRINCIPE EN RÉSEAU ET  
RÉCONFIGURATION CULTURELLE<sup>1</sup>**

**André Lemos<sup>2</sup>**

*Dans leurs structures, les nouveaux médias sont égaux. Par le moyen d'un simple processus de connexion, tous peuvent y participer (...). Les nouveaux médias ont la tendance à éliminer tous les privilèges de formation et, avec cela, aussi bien le monopole culturel de l'intelligence bourgeoise<sup>3</sup>*

Hans Magnus Enzensberger, 1970

## **Introduction**

L'objectif de cet essai est de montrer comment les diverses pratiques de la cyberculture modifient les paysages communicationnels et sociaux contemporains. Par cyberculture, nous comprenons les relations entre les technologies informationnelles de communication et la culture, émergente à partir de la convergence informatique et télécommunication dans la décennie de 1970. Il s'agit d'une nouvelle relation entre les technologies et la sociabilité, configurant la culture contemporaine (Lemos, 2002).

Le principe qui régit la cyberculture est le remix, ensemble de pratiques sociales et communicationnelles de combinaisons, de collages et d'appropriations des morceaux d'informations à partir des technologies numériques. Ce processus de "remixage" commence avec le post-modernisme, gagne un contour planétaire avec la globalisation

---

<sup>1</sup> Cet article a été présenté au séminaire "Sentidos e Processos" dans l'exposition "Cinético Digital", du Centro Itaú Cultural., Août, São Paulo, 2005.

<sup>2</sup> Professeur à la Faculté de Communication de l'Université Fédérale de Bahia. <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos>

<sup>3</sup> Enzensberger, Hans M., Elementos para uma teoria dos meios de comunicação. São Paulo, Ed. Conrad, 2003., p. 39. Traduction de l'auteur.

et atteint son apogée avec les nouveaux médias (Manovich). Les nouvelles technologies d'informations et la communication modifient les processus production, de création et de circulation de biens et de services dans ce début de siècle, en apportant une nouvelle configuration culturelle. Notre hypothèse est que plusieurs pratiques sociales liées aux nouveaux médias (site, forums de discussion, chats, *blogs*, jeux en ligne, etc...), qui sont au cœur de la cyberculture par le biais du remix, n'existent que comme produit des trois lois de la cyberculture, c'est-à-dire : la libération du pôle de l'émission, le principe de connexion dans les réseaux et la reconfiguration des formats médiatiques et des pratiques sociales.

Sous le prisme d'une phénoménologie du social, ce trépied (émission, connexion, reconfiguration) a comme corollaire un changement social dans l'expérience de l'espace et du temps. L'objectif dans cet essai est de comprendre la cyberculture en analysant certains de ses phénomènes actuels : *blogs*, *podcasts*, le système "*peer to peer*", les logiciels de source ouverte, et l'art électronique.

### **De copyright au remix**

Les notions d'auteur et de propriété intellectuelle apparaissent avec le capitalisme et la presse, à partir du XVIIIe siècle. Jusqu'à alors, les cultures primitives et verbales, ainsi que la société médiévale, ne possédaient pas une idée d'auteur ni de propriété de biens symboliques. La modernité industrielle va apporter cette idée romantique d'un auteur illuminé et propriétaire de sa création. Elle sera utilisée pour contrôler la circulation de bien tangibles et intangibles, où l'auteur cède son droit aux éditeurs en échange du paiement des *royalties*. Ce système a été plus ou moins stable jusqu'à l'avènement du post-modernisme (moitié du XXe siècle) où l'artiste commence à chercher les frontières et à utiliser les travaux des autres artistes dans un processus de recombinaison. L'art entre en crise et entraîne avec elle les notions d'oeuvre, d'auteur, de responsabilité, de propriété.

Dans cette crise postmoderne ("l'art est mort !") on ne peut faire que des appropriations sous le signe de la récréation. Il n'y a plus d'auteurs, de l'original et de l'oeuvre, mais

seulement des processus ouverts, collectifs et libres. La technologie numérique va renforcer ces caractéristiques. Comme l'affirment Murphie et Potts, "*digital technology has made copyright - and the conventional notion of authorship - obsolete*" (2003, p.71). Dans la cyberculture, de nouveaux critères de création, de créativité et d'oeuvre d'art émergent en consolidant, à partir des dernières décennies du XXe siècle, cette culture remix. Par remix, nous comprenons les possibilités d'appropriation, de détours et de création libre (qui commencent avec la musique, avec le DJ's et le *Sound Systems*) à partir d'autres formats, d'autres modalités ou des nouvelles technologies.

Aujourd'hui ce phénomène de remix culturel est poussé à l'extrême avec les nouvelles caractéristiques des outils numériques et par la dynamique de la société des réseaux informatiques (Castells, 1996). La devise de la cyberculture est : "*les informations doivent être libres*". Elles ne peuvent pas être considérées comme des *commodités*, comme des oranges ou des bananes. Les nouvelles dynamiques technique et sociale de la cyberculture instaure ainsi, non une nouveauté, mais un radicalité : une structure médiatique sans précédent dans l'histoire de l'humanité où, pour la première fois, n'importe qui peut, a priori, émettre et recevoir des informations en temps réel, sous les plus divers formats et modulations médiatiques, à n'importe quelle place de la planète. Ainsi nous pouvons modifier, ajouter et collaborer avec des morceaux d'informations créées par d'autres. C'est le remix. Le remix culturel n'existe aujourd'hui que par la libération de l'émission, la connexion généralisée et la reconfiguration culturelle.

### **Libération de l'émission**

La première loi est celle de la libération du pôle de l'émission. Les diverses manifestations socioculturelles contemporaines montrent que ce qui est en jeu avec l'excès et la circulation endémique des informations c'est la possibilité d'expression des voix réprimées par les mass média. Aujourd'hui les expressions de la cyberculture montrent l'urgence et l'émergence de voix et des discours, précédemment réprimés par l'édition des informations par l'industrie culturelle massive<sup>4</sup>. *Chats, blogs, podcasts,*

---

<sup>4</sup> Au Brésil il y a plus de 11 millions d'utilisateurs, 23 *podcasts*, 54.496 *blogs*, plus de 272 mil *downloads* du Kurumin, la distribution brésilienne du Linux, 1000 *hotspots* d'accès à Internet Wi-Fi, etc. Voir UOL [www.uol.com.br](http://www.uol.com.br).

forums, logiciels libres, échange de fichiers dans les réseaux *peer to peer*, entre autres, sont des exemples de cette libération de l'émission.

### **Le principe en réseau ou la connexion généralisée**

La deuxième loi est celle du "tout est dans le réseau". Ici la maxime est "le réseau est partout", ou comme l'affiche la publicité de "Sun System", "le vrai ordinateur est le réseau". Nous appelons celui-ci le principe de connectivité généralisée. Celui-ci commence avec la transformation du PC (*personal computer* - l'ordinateur personnel, début de la micro-informatique dans les années 1970) en CC (*collective computer* - l'ordinateur collectif, avec la popularisation d'Internet dans les années 80 et 90), et les actuel MCC (*mobile collective computer* - ordinateur collectif mobile, de l'ère de l'ubiquité, avec l'explosion des téléphones portables et des réseaux Internet sans fils, le Wi-Fi). Tout communique et tout est dans le réseau : personnes, machines, objets, monuments, villes. Il ne suffit pas produire de l'information mais de la mettre sur les réseaux, de la faire circuler et utiliser par d'autres. Les phénomènes sociaux de la cyberculture montrent cette loi en marche : *chats, blog, podcast, peer to peer*, sites, forums, sont de formes de production de l'information (la première loi) mais aussi production d'information qui doit être mise sur le réseau. La production libre et la circulation vont créer la troisième loi, la reconfiguration de la culture contemporaine.

### **Reconfiguration culturelle**

La troisième loi est celle de la reconfiguration. Ici la maxime est "tout change, mais pas tellement". Nous devons éviter la logique de la substitution ou de la destruction car, dans les diverses expressions de la cyberculture, il s'agit plutôt de reconfigurer les pratiques, les modalités médiatiques, les espaces, sans la substitution de leurs antécédents. Ce que nous appelons ici reconfiguration trouve écho dans l'idée de "remédiation" (*remediation*) de Bolter et Grusin (2002). Notre idée de reconfiguration va un peu plus loin que celle de *remediation* (d'un média sur un autre, comme le cinéma dans les jeux électroniques et vice-versa). Par reconfiguration, nous comprenons, bien sûr, l'idée de remédiation médiatique, mais aussi celle de modification des structures

sociales, des institutions et des pratiques communicationnelles. Produire de l'information et la mettre sur le réseau change la culture contemporaine comme l'on peut voir avec les *blogs*, le mouvement de logiciels libres, les *podcasts*, les forums thématiques, les communautés virtuelles... C'est n'est pas un hasard que les journalistes crient contre les blogs, que l'industrie de la musique fait des efforts contre le mp3 et les réseaux d'échange de fichiers, qu'Hollywood attaque l'échange de film ou que l'industrie de logiciels essaye de contrer Linux. On voit ici un changement culturel que bascule les pieds de l'industrie culturelle de masse.

### **Culture Remix**

Ces lois sont à la base du processus de remix culturel de la cyberculture contemporaine. La libération de l'émission, le principe de connexion dans les réseaux informatiques et la reconfiguration sont des conséquences du potentiel des technologies numériques pour recombinaison. La nouveauté n'est pas la recombinaison en elle-même, mais sa portée. La recombinaison et le remix ont dominé la culture occidentale au moins depuis la seconde moitié du XXe siècle. Aujourd'hui ils acquièrent des aspects planétaires avec des changements profonds dans l'industrie culturelle de masse.

Dans un récent article pour la revue "Wired", l'auteur de science-fiction cyberpunk William Gibson a montré comment la pratique de "*cut and past*", du « copier-coller », a configuré les avant-gardes artistiques du siècle dernier. Plus encore, notre culture n'est pas formée comme une culture de la production, du produit ou de l'audience, mais plutôt comme une culture de la participation, de l'appropriation, de l'usage des références les plus diverses. Cette participation se donne par l'utilisation et la circulation libres des oeuvres. Cela marque la culture de la fin du siècle dernier. Des mots comme "audience", "enregistrement", "produit" sont, conformément à Gibson, dépassés dans la cyberculture à partir de la logique du remix, du *copyleft*<sup>5</sup>. Le remix c'est la vraie nature du numérique. Pour Gibson,

---

<sup>5</sup> *Copyleft*, comme l'on verra plus loin, c'est le terme générique pour décrire les formes d'utilisation, de distribution et de production des oeuvres ouvertes qui peuvent être utilisées, distribuées et circulées librement. C'est une licence opposée à la logique du *copyright*.

*“Our culture no longer bothers to use words like appropriation or borrowing to describe those very activities. Today's audience isn't listening at all - it's participating. Indeed, audience is as antique a term as record, the one archaically passive, the other archaically physical. The record, not the remix, is the anomaly today. The remix is the very nature of the digital. Today, an endless, recombinant, and fundamentally social process generates countless hours of creative product (another antique term?). To say that this poses a threat to the record industry is simply comic. The record industry, though it may not know it yet, has gone the way of the record. Instead, the recombinant (the bootleg, the remix, the mash-up) has become the characteristic pivot at the turn of our two centuries.”<sup>6</sup>*

Pour montrer la portée de la culture *copyleft*, nous allons analyser la corrélation entre les trois lois de la cyberculture et la logique du remix en analysant cinq phénomènes contemporains : l'art électronique, les *blogs*, le *podcast*, les systèmes P2P et les logiciels de source ouverte.

## **Art Électronique**

L'art électronique est une des plus belles expressions de la cyberculture. Cette nouvelle forme du faire artistique est l'expression d'une logique de recombinaison qui abuse de processus ouverts, collectifs, combinatoires. Cela n'est pas une nouveauté dans le monde de l'art, mais les nouvelles technologies vont pousser à l'extrême cette logique. La création artistique dans la cyberculture met en synergie des processus interactifs, ouverts, collectifs et planétaires, à partir des réseaux télématiques et des outils numériques. Cela va poser des défis aux notions d'espace et de temps, à la place du spectateur et de l'auteur, aux limites du corps et de l'humain, aux notions de réel et de virtuel. Ce qui intéresse aux artistes c'est les possibilités de mélange et d'appropriation des morceaux d'information. L'art électronique c'est l'art du remix.

---

<sup>6</sup> [http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson_pr.html)

Héritage des avant-gardes postmodernes du XXe siècle, l'art électronique est un produit des diverses activités de création, de nouvelles poétiques marquées par les technologies et les réseaux numériques à partir de l'art vidéo des années 1970, quand les possibilités technologiques commencent à intéresser les artistes. À partir de la production des technologies numériques apparaissent de nouveaux formats, comme la musique électronique, le *body art*, le *webart*, les hypertextes interactifs, la robotique, la réalité virtuelle, les installations interactives, et bien sûr, d'autres formats artistiques dans interface avec la littérature, le cinéma, le théâtre et la danse.

Dans l'art électronique contemporain nous trouvons les trois lois de la cyberculture en action. Tout d'abord le principe de connexion, car les oeuvres ont du sens dans et par les réseaux informatiques. On peut dire le même avec la libération de l'émission, puisque tout le monde peut mettre ses œuvres à dispositions du publique (la frontière entre l'auteur, le spectateur et l'utilisateur s'estompe). A la fin, la reconfiguration de la culture est au rendez-vous car on voit l'émergence des nouveaux formats artistiques et la maintenance des formats précédents, aussi bien que la crise des modalités de conservation, de production et de réception.

### **Le Podcast**

Le phénomène mondial d'émissions sonores connu comme *podcast*<sup>7</sup> est un autre exemple des trois lois de la cyberculture. Le système de production et de diffusion de contenus sonores apparaît à la fin de 2004. Le nom est un néologisme des termes "iPod" (baladeur MP3 d'Apple) et "*broadcasting*" (transmission, système de dissémination d'informations en masse). Dans moins de six mois d'existence, nous pouvons trouver au Google plus 4.940.000 de références pour le mot *podcasting*. On estime qu'il y a plus de 6 millions d'utilisateurs du système dans le monde. Une recherche réalisée par

---

<sup>7</sup> *Podcast* c'est un système de création des plusieurs genres d'émissions sonores (musique, documentaires, entretien, débats, etc.), où n'importe qui peut, avec un ordinateur, un microphone et des logiciels d'édition du son, créer et mettre sur les réseaux des contenus sonores. Le *podcast* est une sorte de radio libre à la carte sur la toile.

Forrester estime qu'il y en aura, jusqu'à la fin de l'année 2005, plus de 300.000 *podcasts* et jusqu'à 2009., 13 millions<sup>8</sup>.

La question qui est toujours posée est si nous sommes devant la création d'un nouveau type de production, d'un nouveau processus de communication et de publication. Une matière à la une de la revue Wired de mars 2005 affichait "*the end of the radio (as we know it)*". La revue se rapportait aux nouveaux systèmes d'émission sonores, les *podcasts*. Nous voyons ici une double erreur, très répandue dans les analyses de la cyberculture : 1. la fin du moyen analogique et massif et, 2. sa substitution par un autre, numérique et personnalisé. Tout d'abord on doit dire que ce n'est pas la fin de la radio comme moyen de communication. Le *podcast* seulement vient à s'ajouter aux divers formats *broadcasting* et cela ne représente pas la fin de la radio comme nous la connaissons aujourd'hui, avec leurs formats AM et FM. Ce que nous sommes en train de voir, c'est la reconfiguration médiatique dans laquelle les deux formats restent et continuent à avoir leurs créneaux d'utilisateur.

Avec le système *podcast*, les trois lois sont dans l'action : 1. La libération du pôle de l'émission, car n'importe qui peut être producteur; 2. Le principe de connexion puisque le système prévoit la distribution par indexation dans des sites Internet par flux RSS et, 3. La reconfiguration des formats d'émission de contenus sonores. On voit ici des nouveaux formats du genre "faite vous-même" de la radio et la persistance des radios de masse. On voit aussi les radios de masses qui créent des programmes dans le système *podcasting*, comme la BBC.

### **Les Blogs**

Le phénomène des *blogs* (*audioblogs*, *photoblogs*, *vlogs*) a ses racines dans la libération de l'émission, du principe en réseaux et dans la reconfiguration de l'industrie médiatique et de leurs pratiques de production d'information. Aujourd'hui il y a la création d'un nouveau *blog* à chaque seconde. Selon le site "Technorati", la *blogosphere*, l'ensemble de *blogs* autour du monde, double sa dimension à chaque six mois. Selon un dernier

---

<sup>8</sup> <http://www.reuters.com/newsArticle.jhtml?type=internetNews&storyID=8761417>.

rapport sur l'état de la blogosphère, nous avons aujourd'hui 14.2 millions de blogs. Le nombre était de 7.8 en mars 2005.

Les *blogs* sont des formes de publications où n'importe qui peut facilement disposer et commencer à émettre, soit son journal intime, des informations journalistiques, des émissions audio (*audioblogs*) ou des vidéos (*vlogs*<sup>9</sup>) et des photos (*photologs*), etc., soit de caractère amateur, journalistique, humoristique ou littéraire. Les blogs créent aussi des communautés où l'utilisateur lecteur peut commenter à ajouter des informations et des commentaires à d'autres *blogs*. Ici nous voyons clairement la libération du pôle de l'émission (n'importe qui peut faire son *blog*), le principe en réseau (les blogs font référence les uns par rapport aux autres et utilisent la puissance planétaire des réseaux informatiques) et la reconfiguration, avec l'événement des nouveaux formats médiatiques, de nouvelles formes de publication journalistique, d'émissions sonores et de vidéo, de littérature, etc.<sup>10</sup>. Il y a encore des *mobloggers*, *blogs* qu'ils sont actualisés à partir de technologies mobiles comme téléphones portables ou réseaux Wi-Fi à partir de *laptops* et *palmtops*. La croissance est mondiale. Comme montre une récente matière de la BBC,

*“What is clear is that the blogosphere is highly varied, with blogs coming in many shapes and forms, whether they be professional or for personal use. Blogs have been used as campaign sites, as personal diaries, as art projects, online magazines and as places for community networking. Much of their appeal has been boosted because readers can subscribe to them, for free, to stay updated of any new posts automatically.”<sup>11</sup>*

Un exemple de ce principe de remixage est la "Wikipédia"<sup>12</sup>, une encyclopédie électronique qui a comme avantage la possibilité d'être actualisée immédiatement et d'être alimentée par les internautes depuis n'importe quel endroit de la planète. Le

---

<sup>9</sup> [www.nytimes.com/2005/07/25/arts/25vlog.html?8hpib](http://www.nytimes.com/2005/07/25/arts/25vlog.html?8hpib)

<sup>10</sup> Il y a plusieurs systèmes: MSN Spaces, Blogger, LiveJournal, AOL Journals, WordPress e Movable Type.

<sup>11</sup> <http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/2/hi/technology/4737671.stm>

<sup>12</sup> [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

système utilise des pages qui peuvent être éditées, les "wikis", permettant que l'utilisateur puisse éditer, effacer ou créer des nouveaux mots. Le principe remix de la cyberculture, ainsi que leurs trois lois, trouve dans le "Wikipédia" un exemple important d'environnement collaboratif.

La libération du pôle de l'émission, le principe en réseau et la connexion généralisée ont agi comme des instruments selon lesquels des voix authentiques puissent apparaître, tout en créant un contrepoint aux médias de masse et à la censure politique. Les récents problèmes de corruption dans le gouvernement fédéral brésilien, et dans le sens du parti majoritaire, ont trouvé dans les *blogs* un grand instrument de divulgation d'informations, hors de la presse massive, augmentant ainsi la possibilité de choix de sources d'informations part le citoyen ordinaire.

### **Réseaux d'échange de fichiers "P2P"**

Un autre phénomène important de la cyberculture c'est le système de partage de fichiers connu comme systèmes "*peer to peer*" (P2P). Ces systèmes rendent possible l'échange de fichiers électroniques de divers formats autour du monde, révélant des réseaux de sociabilité. Ici nous voyons la libération de l'émission à partir du moment au chaque internaute peut mettre à la disposition du monde ses fichiers pour être téléchargés à partir d'un réseau. Cette pratique met en route une reconfiguration de l'industrie phonographique et cinématographique qui cherchent à rester à leur place par la chasse aux internautes qui échangent ses fichiers de musique ou de film. Le système de ventes de musiques "iTunes", de l'Apple, montre les nouvelles possibilités ouvertes pour cette industrie culturelle reconfigurée.

Avec le réseau P2P, le cyberspace devient encore plus capillaire. Chaque utilisateur est aussi fournisseur d'informations. Les systèmes P2P, bien que menacés par des problèmes de *copyright*, et par les pressions du *lobby* des grandes associations mondiales, comme RIAA, trouvent toujours de nouveaux modèles. Récente matière de John Markoff du New York Times montre l'expansion de ces systèmes.

*“At a computer security conference in Las Vegas on Thursday, an Irish software designer described a new version of a peer-to-peer file-sharing system that he says will make it easier to share digital information anonymously and make detection by corporations and governments far more difficult. (...) The issue is complicated by the fact that the small group of technologists designing the new systems say their goal is to create tools to circumvent censorship and political repression - not to abet copyright violation.”<sup>13</sup>*

Le système créé par Ian Clarke, 28 ans, "Freenet", utilise des technologies qui rendent impossible, pour les gouvernements ou pour les grandes corporations, de restreindre le flux d'informations numériques. Le système utilise de la cryptographie et commencera à être distribué dans quelques mois. Nous voyons ici une forme de reconfiguration médiatique, de libération du pôle de l'émission et du principe en réseau. Les fichiers sont désormais en circulation pour de diverses formes d'appropriation et de création.

### **Logiciels de source ouverte**

Les logiciels de source ouverte mettent en jeu la création et le partage planétaires d'intelligence dans le développement de solutions et de programmes d'ordinateurs. Ceux-ci reconfigurent l'industrie de la propriété industrielle qui est marquée par les logiciels propriétaires comme le Windows. Il s'agit de recombinaisons de programmes et de lignes de codes de forme ouverte, libre et créative, construisant un des plus intéressants phénomènes de la cyberculture aujourd'hui.

Le Brésil est reconnu comme un des pays qui a plus réalisé des efforts gouvernementaux pour l'adoption de "logiciels libres", aussi bien dans son administration directe, comme dans les projets d'inclusion numérique, pour essayer de combler le fossé informatique. Les logiciels de source ouverte mettent en question le monopole d'entreprises productrices de logiciels propriétaires, et renforce la culture du

---

13

<http://www.nytimes.com/2005/08/01/technology/01file.html?ei=5090&en=2ab1bf4745b327bc&ex=1280548800&partner=rssuserland&emc=rss&pagewanted=print>

partage. Cette culture "*copyleft*" est en opposition à la logique de la propriété industrielle de *copyright*. Celle-ci a dominé la dynamique socioculturelle de média de masse et de la société industrielle. On peut dire que le *copyleft* est une sorte de *hacking* du *copyright*, un modèle pour contrats d'adhésion sur lequel on cherche à corriger des imperfections sociales dans le droit d'auteur.

L'actuelle révolution de logiciels de source ouverte se doit à cette culture du partage, de la puissance de la distribution, de la coopération et de l'appropriation des biens symboliques. Ce qu'a permis le phénomène des logiciels libres a été l'invention d'une licence d'utilisation du code source en 1989. À cette année, Richard Stallman crée GPL (Général Public Licence) et la "Free Software Foundation"<sup>14</sup> et écrit le premier projet de logiciel libre, le GNU (acronyme de "GNU is not Unix"). La création a été motivée par l'interdiction de l'AT&T à l'utilisation libre du système Unix. GPL ne permet pas l'appropriation privée des travaux collectifs réalisés, donnant à tous, la possibilité de transformer et librement distribuer les modifications. Depuis, des milliers des personnes se sont regroupées en communautés pour commencer à développer les logiciels de source ouverte, comme le Linux, le Debian, d'entre autres. Au Brésil, ces communautés commencent à avoir visibilité à partir du "Forum International de Logiciel Libre" à Porto Alegre en 2000.

Avec le phénomène des logiciels de source ouverte, on voit encore une fois la puissance des trois lois de la cyberculture. Ici il y a la libération de l'émission car quiconque peut travailler dans les codes et modifier les programmes et les systèmes. On peut dire le même du principe de connexion, car le travail sur les logiciels libres est fait dans les communautés où la clef du succès c'est la coopération planétaire réalisée à travers les réseaux télématiques. Et bien sûr on voit la reconfiguration de l'industrie de logiciels marqué par la propriété industrielle comme la réponse d'assouplissement (ouverture de codes des programmes, comme l'Office, par exemple) de la part de la plus importante industrie de logiciels du monde, la Microsoft.

## **Conclusion**

---

<sup>14</sup> Ver <http://www.fsf.org>

Des données récentes de la BBC montre comme la "culture remix" est en expansion dans la cyberculture contemporaine avec les *blogs*, les *podcasts*, les systèmes P2P, l'art électronique et les logiciels libres. La cyberculture a créé ce qui l'on appelle le "*citizen media*", ou le média du citoyen. Chaque utilisateur est stimulé à produire, distribuer et recycler des contenus numériques, soit des textes littéraires, protestations politiques, matières journalistiques, émissions sonores, films, photos ou musique faits à la maison. Les "*citizen media*" sont de gens qui mettent "*their versions of events through images and video taken on mobiles or eyewitness accounts on blogs. The internet is giving people a voice, to self-publish, and to rapidly share what you say in ways never quite possible before.*"<sup>15</sup>. Événements récents comme les Tsunamis et les attentats à Londres ont montré la force des "citoyens numérique" et des médias du citoyen.

Un des services mis à la disposition du public c'est "Ourmedia" de JD Lasica, où quelconque peut publier son film, sa musique, ses photos ou son podcast sans coût. L'objectif est de stimuler, à travers des licences du type "Creative Commons"<sup>16</sup>, le remix créatif des oeuvres. Le site a été créé en mars 2005 et a plus que 31.000 membres de plusieurs pays, accueillant plus que 22.000 "morceaux de média". La seule interdiction c'est la propagation de matériel pornographique ou protégé par *copyright*. L'idée est de stimuler la croissance de la connaissance et de la culture par le remix d'informations. Il y en a plusieurs de ce genre partout au monde.

En autre symptôme de la culture remix numérique c'est la série de reportages que la BBC vient de lui consacrer appelé de "Digital Citizens". Pendant toute la semaine du 7 au 13 août 2005, "*the BBC News website is speaking to people whose creativity has been transformed in the digital age. From blogging to podcasting, millions of ordinary people are becoming writers, journalists, broadcasters and filmmakers thanks to increasingly affordable and accessible tools*"<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4728259.stm>

<sup>16</sup> Creative commons c'est une licence qui permet la copie et la distribution libres d'oeuvres. Voir <http://creativecommons.org/>

<sup>17</sup> <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4728259.stm>

Nous voyons par les exemples analysés dans cet essai, que les expressions de la cyberculture mettent en puissance le partage, la distribution, la coopération et l'appropriation des biens symboliques. C'est bien cela la puissance de la culture et de la connaissance, comme une sorte d'effervescence sociale que crée de la sociabilité. Ici les nouvelles technologies sont de vecteur de sociabilité et de socialité (Maffesoli, 2002). Il s'agit de synergie entre les causes technologiques et les effets sociaux, entre les causes sociales et les effets technologiques, au-delà du déterminisme. Nous témoignons de l'urgence de nouvelles formes de consommation culturelle et de nouvelles pratiques sociales. Des auteurs comme Lessing parlent de l'émergence d'une "free culture" (Lessing, 2004) pour exprimer cet esprit du temps. Dans un entretien récent au journal anglais "The Guardian", Lessing explique que la culture du *copyleft*, vise "*built a system that makes it easy for creators to express their desire that others be able to share their work, but still insisting on some rights. It's an attempt to unleash the creative potential of the internet*". Lev Manovich, dans le même esprit, affirme que dans l'ère industrielle la culture massive a été celle où "*everyone was supposed to enjoy the same good – and share the same beliefs*". Mais, dans l'actuelle cyberculture, "*every citizen can construct her own custom lifestyle and 'select' her ideology from a large (but not infinite) number of choice (...). The logic of new media technology reflects this new social logic*" (Manovich, 2001, p.42).

Dans la préface de son livre, publiée en Corée, Manovich affirme que le remix est la meilleure métaphore pour comprendre les nouveaux médias. Il va indiquer ainsi trois formes historiques. Première forme c'est le post-modernisme, comme nous l'avons vu, "*remixing of previous cultural contents and forms within a given media or cultural form*". Ensuite, c'est la mondialisation, avec le mélange et la reconfiguration de cultures nationales dans un style global, non nécessairement homogène. Le troisième type de remix apparaît avec les nouvelles technologies numériques. Ici les technologies de la cyberculture font "*remix between the interfaces of various cultural forms and the new software techniques – in short, the remix between culture and computers*".<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>

<http://www.artphoto.ro/src/editorial/newmedia/newmedia.html>

Plusieurs auteurs et activistes luttent pour le droit à la liberté numérique, pour le droit à recombiner, à faire du remix et à réaliser des appropriations. Ce droit serait en train d'être bloqué aujourd'hui par les grosses corporations qui essaient, dans une forme anachronique, de verrouiller la circulation de la connaissance, protégées par la loi de *copyright* ou par les brevets, "*preventing millions of books, films and music from entering the public domain*"<sup>19</sup>. Néanmoins, groupes comme la "Foundation for Free Information Infrastructure", d'entre autres, ont combattu dans le Parlement européen la loi de brevetage de logiciels et ont cherché à maintenir la garantie du droit de récréation et de libre expression, c'est-à-dire, par le soutien du droit des "citoyens numériques".

La bataille est loin d'être gagnée. On peut dire que, au-delà de la volonté de grosses corporations, les gens ordinaires, les citoyens numériques, sont déjà, comme on l'a vu, en train de produire contenu sur le principe de l'émission, de la connexion généralisée et de la reconfiguration des industries culturelles. Cela semble être un chemin sans retour pour la cyberculture. Comme l'affirme DJ Spooky,

*"Nothing is sacred...Everything is 'public domain'. Download, remix, edit, sequence, splice this into your memory bank...information moves through us with the speed of thought, and basically any attempt to control it always backfire"* (DJ Spook, *apud Murphie e Potts, 2003, p.70*).

## **BIBLIOGRAPHIE**

BOLTER, J.D, GRUSIN,R., Remediation. Understanding New Media., MIT Press, 2002.

CASTELLS, M, The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, society and culture. Oxford, Blackwell, 1996.

ENZENSBERGER, Hans M., Elementos para uma teoria dos meios de comunicação. São Paulo, Ed. Conrad, 2003.

---

<sup>19</sup> <http://www.guardian.co.uk/print/0,3858,5248709-110837,00.html>

LEMOS, A., *Cyberculture. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre, Sulina, 2002 segunda edição, 2004.

LESSING, L., *Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, The Penguin Press, New York, 2004.

MAFFESOLI, M., *La part du diable. Précis de subversion postmoderne.*, Paris, Flammarion, 2002.

MANOVICH, Lev., *The Language of New Media.*, MIT Press, 2001.

MURPHY, A., POTTS, J., *Culture and Technology.*, NY, Palgrave Macmillan, 2003.