

« Le Web participatif et le tournant néo-libéral : des communautés aux solidarités »

Depuis une dizaine d'années un changement de paradigme est apparu pour qualifier le Web, censé identifier une mutation des sites ou applications où l'internaute est invité à créer, remixer et échanger du contenu. Pour désigner cette mouvance, Dale Dougherty, co-fondateur d'O'Reilly Media, a lancé en 2003 une expression marketing qui a fait florès : celle de « Web 2.0 ». Certes, le Web lui-même était déjà caractérisé comme un régime de communication médiatique où la production des contenus dépendait des internautes eux-mêmes (Berners-Lee, 1996). Mais là où la production de contenus sur le Web était limité à un « webmaster unique par site » (O'Reilly 2005), l'expression « Web 2.0 » qualifie le franchissement d'une étape dans la participation innovante et dans la formation des communautés de création. Grâce à des techniques de développement nouvelles – sur les blogs, les forums de discussion, les wikis, les sites de réseaux sociaux, c'est chaque internaute qui se voit donnée la possibilité d'être à la fois lecteur et contributeur : la participation devient *transversale* et une communication directe s'établit entre les lecteurs participants sous la forme de tags, d'avis ou de commentaires. Parallèlement, grâce à des techniques de visualisation nouvelles – affichage par défaut de nuages de mots sur Flickr, de graphes des co-auteurs sur Wikipedia, de treillis de liens entre les blogs, des arbres de fils de discussion sur les forums-¹ la contribution de chacun à la production de l'ensemble est rendue manifeste, ce qui rend ainsi publiquement et dynamiquement visible à elle-même la *communauté*. Le Web 2.0 complète le corpus fait de la convergence des contributions hétérogènes (Gensollen 2005) par des vues à l'aide de graphes qui révèlent la consistance communautaire de l'ensemble, manifestent la distribution de rôles et des statuts, et exhibent la couleur affective² du groupe.

La signification sociale du Web 2.0 :

Derrière ce florilège de transformations techniques, il est parfois difficile de penser la portée sociale des évolutions en cours. Il s'est installé aujourd'hui une pratique intensive, régulière et durable du « Web participatif » par une large catégorie de personnes qui dépasse largement la communauté des *geeks* : « travailleurs blogueurs » partageant leurs récits professionnels, « contributeurs bénévoles » qui vulgarisent leur savoir en intervenant intensivement dans Wikipedia, jeunes adultes intensément socialisés dans des jeux massivement persistants. Cet afflux semble renvoyer à un engagement « régulier » qui s'appuie sur des mobiles profonds et un équilibre identitaire durable. Ainsi, au-delà de la disponibilité des outils, n'y aurait-il pas des transformations sociales typiques expliquant l'essor de ces pratiques participatives ? Nous ferons l'hypothèse que la clé de ces pratiques n'est pas l'abaissement du coût en écriture permis par les dispositifs techniques, rendant possible l'addition massive de contributions occasionnelles et « opportunistes », mais plutôt un investissement intense dans la pratique. La définition « par le bas » du Web 2.0 comme agglutination de « coopérations faibles » (Cardon 2008) a une force épistémologique certaine,

¹ Deux numéros de la revue *Réseaux* (2008 et 2009) consacrés aux « réseaux sociaux de l'Internet » (n°152, 2008/6) et au « Web 2.0 » (n°154, 2009/2) donnent une lecture insistant sur le rôle de l'émergence de ces techniques de visualisation par graphes dans la prise de consistance des collectifs auto-organisés à base coopérative qui caractérisent le Web 2.0.

² Donath (1999) et son équipe au Media Lab a ainsi implémenté plusieurs dispositifs de visualisation esthétique du rythme ou de la distribution des participations sur les forums ou les chats.

liée à sa sobriété (les causes étant ainsi passées au rasoir d'Occam). Cette thèse de l'opportunisme massif est en vogue dans la littérature actuelle pour expliquer le succès du Web participatif (Surowiecki 2004, Gervais 2007). Inversement, nous testerons ici l'hypothèse que la participation régulière de groupes quantitativement importants de travailleurs intellectuels repose sur des engagements qui doivent être pensés comme des *compensations* à des frustrations vécues dans l'exercice de la vie professionnelle. Dans une première partie, nous présenterons le panorama actuel des études tentant d'attribuer une signification sociale au Web participatif en général et au Web 2.0 en particulier. Nous présenterons ainsi trois grands registres explicatifs qui ont *chaîné* des « opus sociologiques » et des études empiriques d'usage. Dans une série de remarques conclusives, nous présenterons les incompatibilités mutuelles entre ces trois registres explicatifs, et nous proposerons un modèle de feuilletage de l'identité qui permet de résoudre ces contradictions.

L'engouement pour le Web 2.0 est expliqué par trois théories : l'une dans l'ordre économique, l'autre dans l'ordre culturel, la dernière dans l'ordre social, qui se sont consolidées de manière concomitante et ont malheureusement jusqu'à présent peu dialogué l'une avec l'autre. Les trois récits explicatifs font du Web 2.0 le prolongement récent de communautés participatives qui se sont structurées par la médiation d'Internet. Toutefois, ils éclairent le Web participatif selon des facettes différentes. La thèse de l'alternative critique à la rupture néo-libérale identifie un Web de production informationnelle soutenu par une nouvelle économie ; la thèse de la réaction critique au contrôle culturel identifie un Web de recommandations soutenu par une nouvelle culture d'amateurs ; la thèse du repli compensateur face au délabrement des collectifs identifie un Web des solidarités soutenu par des dispositifs d'écoute active. Ces trois explications sont commensurables car elles ont le même empan temporel : elles identifient la période des années 1990 comme rupture. En revanche, elles délivrent parfois des explications contradictoires.

1. La communauté de production comme alternative au tournant néolibéral :

Une première grande thèse explicative de l'essor du Web participatif interprète celui-ci comme une alternative critique face à la *dérégulation libérale* et à l'affaiblissement des Etats. La thèse repose donc sur la description préalable d'un mouvement multisectoriel de « refermeture libérale » qui a affecté la production culturelle dans les sociétés occidentales développée dans les années 1980. Une analyse de cette « refermeture libérale » est proposée par Dominique Pestre (2003) qui présente la mise en place complète, après la crise de 1978, d'un nouveau mode de production et de régulation des savoirs :

- le savoir est devenu une marchandise délocalisable pour les industriels ; la recherche s'est émancipée des intérêts nationaux et s'est internationalisée (la localisation de la recherche des grandes compagnies est maintenant définie à l'échelle planétaire, tel laboratoire étant installé en Inde, tel autre aux Etats-Unis ou en Europe, au gré des potentialités) ;
- une industrie des titres de propriété intellectuelle se met en place³ via l'exploration systématique de brevets et leur appropriation monopolistique, le prix de vente n'étant plus corrélé aux coûts de production ;
- certains acteurs privés prennent une place accrue dans le jeu des savoirs (le capital risque, le Nasdaq, les pôles de compétitivité et de croissance financière) ;
- les Etats symétriquement perdent une part de leurs moyens d'intervention et l'Université n'a plus la place centrale qu'elle occupait.

³ Pignarre (2003) a montré cela dans le cas des laboratoires pharmaceutiques.

En vertu de cette refermeture libérale, « le contrat » politique et social dans lequel vivait la science depuis plus d'un siècle s'est modifié. Une illustration emblématique de cette évolution est le cas ATT, le mastodonte américain des télécommunications. Depuis 1907, en vertu de la doctrine du service public universel, ATT s'était vu octroyé par l'Etat fédéral un monopole sur le téléphone, monopole sectoriel en contrepartie duquel il était interdit d'activités commerciales dans les autres secteurs et devait ainsi disséminer sans exploitation lucrative la recherche des *Bell Labs* : le code source de Unix, ancêtre des systèmes d'exploitation, et qui y fut inventé en 1962, était ainsi distribué aux Universités par exemple⁴, et c'est à partir de lui que s'est échafaudé BSD et le futur protocole Internet. Vers 1982 les lois de dérégulation entraînèrent le démantèlement du conglomérat en petites compagnies indépendantes, ce qui aboutit à la suppression de son modèle de « science ouverte » et à l'adoption de la part des descendants d'ATT d'une politique de droits plus restrictive voire très agressive, comme en témoigne le procès intenté par SCO contre Linux⁵.

C'est dans le secteur informatique que se firent ressentir les premiers soubresauts de cette lame de fond : complétant comme par capillarité l'instauration d'une protection juridique des logiciels contre la contrefaçon, qui se mit en place aux USA en 1978 sous la forme d'une extension au copyright, se développèrent comme par contagion des pratiques contractuelles plus restrictives, d'exclusivité et de non-divulgateur, qui pavent le monde des ingénieurs⁶. Mais ce mouvement s'est généralisé, au-delà de la science, à l'ensemble de la production « culturelle ». Une première extension a eu lieu, dans les années 1990, vers le savoir et la vulgarisation : dans les sciences humaines où les institutions dépendent de plus en plus de fondations et de sponsors privés ; dans les musées depuis que les collectionneurs privés prennent l'ascendant sur les institutions publiques dans les ventes aux enchères ; dans les bibliothèques marquées par le retrait progressif des financements publics alors même qu'augmente sensiblement le prix des ouvrages spécialisés édités ; dans l'édition scientifique asphyxiée par le retrait progressif des abonnements bibliothèques. Une seconde extension a eu lieu, dans les années 2000, vers la culture, dont le déclic fut la prolifération des procès de majors contre la multiplication de musiques fondées sur le « remix » dans lesquelles les artistes réutilisaient des pistes sans l'accord des ayant droits.

La première explication du développement de l'Internet participatif consiste dès lors ainsi à penser l'essor des communautés auto-produites comme une alternative à la « refermeture libérale » qui concerne en toute généralité la *culture*⁷. Il est ainsi frappant de constater que le

⁴ Pour une vision contrôlée sur l'histoire de Unix, on peut confronter le récit de deux témoins : Ritchie, D. « A brief history of Unix », 1998, et McKusick, K., « Twenty Years of Berkeley Unix (From AT&T-Owned to Freely Redistributable) », 1998.

⁵ En mars 2003, *Santa Cruz Operation*, petite firme qui lors du tronçonnage de ATT hérita de Unix, déposa plainte contre IBM, l'accusant de violation de la propriété intellectuelle, parce que le système d'exploitation en logiciel libre Linux, utilisé par IBM, aurait utilisé des morceaux de code de UNIX, en réclamant 5 milliards de dollars en dommages et intérêts.

⁶ L'embauche de nouveaux salariés dans le secteur informatique s'accompagna dès 1978 de la signature d'accords de non-divulgateur entre patrons et salariés, qui interdisent à l'auteur d'emporter avec lui, en cas de licenciement, ses droits sur les formalismes qu'il a créés. Il est libre de réutiliser son savoir-faire à condition de « réécrire de A à Z » tout nouveau logiciel (Bertrand, 1994, p.73). Parallèlement s'ajoutaient des *clauses d'exclusivité* aux contrats de travail, qui empêchaient l'auteur de vendre ses morceaux de programme ou leurs versions modifiés à d'autres institutions ; sur le cas du pilote d'imprimante, c'est contre l'installation de ces nouvelles pratiques irritantes que s'insurgea Stallman, nostalgique d'une communauté de partage disparue.

⁷ Nous avons tenté de fonder épistémologiquement une définition de la culture qui l'inscrit dans la continuité du travail cognitif de construction de connaissance dans Auray et Gensollen (2007). La culture est un

développement de formes de production collaborative et communautaire autogérées et utilisant la médiation d'Internet a quasi-systématiquement succédé, à court terme, aux salves de privatisation dans les secteurs concernés. Ainsi, c'est sur les ruines du modèle de dissémination libre de Unix que s'est forgé le mouvement du logiciel libre en 1983 autour du bien nommé projet « Gnu is Not Unix » (GNU). C'est en réaction à la misère de l'édition scientifique, où les éditeurs de revues pour résister à la faillite imposèrent aux chercheurs des contrats d'exclusivité, qu'est né une révolte de chercheurs aboutissant au corpus *Open Science* en 2001 où des chercheurs créent des archives électroniques. C'est en réaction au bras de fer imposé aux artistes interprètes par les majors que s'est émancipée la communauté des *Creative Commons*. *Downhill Battle*, collectif britannique qui en fut les prémices, s'est ainsi créé en 2004 pour la défense du *Grey Album* du DJ Danger Mouse. Le DJ s'était retrouvé au centre d'une polémique parce qu'il avait mixé sans autorisation du rap avec le *White Album* des Beatles. S'en était suivi un bras de fer avec la major EMI⁸. Le collectif a fait germer une communauté puissante grâce à des manifestations populaires sur la Toile, comme le *Grey Tuesday*, une opération de désobéissance civique à laquelle participèrent 170 sites, mettant l'intégralité de l'album incriminé en libre téléchargement pendant 24 heures.

Plus généralement, toutes les formes de production communautaire peuvent ainsi être vues comme déclenchée par une indignation face au démantèlement de pratiques usuelles de don et de contredon dans les transactions intellectuelles. Ces communautés auto-opérées, nées en réaction, ont été à leur tour accompagnées, soutenues et financées en apport de capital dans les années 2000 par quelques nouveaux entrepreneurs, constituant ainsi un capitalisme dit « cognitif » (Moulier-Boutang 2007), qui vit de l'encouragement des contributions décentralisées par la disponibilité d'outils logiciels simples « En raison de la nature du minerai qu'il exploite, il devient indispensable pour le capitalisme cognitif de laisser la coopération spontanée se créer elle-même. Sans la richesse des multitudes qui « pollinisent » la société avec les ailes du numérique, la récolte de miel (celle du capitalisme traditionnel) faiblit, mais surtout adieu les occasions de profit qu'offre la société de la connaissance » (op.cit., p.117) Le Web 2.0 correspond ainsi aux nouvelles figures du travail, créativité, autonomie, passion hédoniste de l'activité libre, individualisme non possessif (individuation s'opérant dans l'insertion volontaire dans un groupe) qui ont bien été décrites par Pekka Himanen (2001) comme substituant l'éthique libertaire du *fun* à l'éthique protestante de la *besogne* dans le travail productif des industries culturelles. La coopération entre les cerveaux travaillant sur les ordinateurs personnels reliés au réseau des réseaux a besoin de la liberté pour produire l'innovation. Google a besoin de l'activité journalière de centaines de millions d'internautes. Même son anti-modèle, Microsoft est obligé de mettre de l'eau de l'ouverture dans son vinaigre propriétaire, comme IBM l'a déjà fait, et composer avec le modèle ouvert après l'avoir exorcisé comme le diable communiste. Le nouveau capitalisme cognitif repose sur l'ouverture de la propriété intellectuelle car le numérique et son appropriation par le plus

« couplage adaptatif divergent » par lequel le travail cognitif pour se forger des représentations communes devient une fin en soi. Ce qui fonde le caractère *culturel* d'un contenu, c'est l'ambiguïté. Les écarts statistiques entre prose et langage poétique montrent ainsi que tout se passe comme si la poésie cherchait à faire obstacle à la compréhension immédiate : les écarts vont croissant au cours du temps, au fur et à mesure qu'ils sont devenus des banalités et ne forment plus des obstacles suffisants à l'interprétation. L'échec de la communication en matière de culture est une sorte de succès : ce qui fait l'utilité du bien « culturel », c'est qu'il est « bizarre », obscur, problématique, qu'il fait rêver ; le processus culturel est un travail cognitif de recherche, par évocations de plus en plus lointaines, des inférences communicationnelles permettant la compréhension. La culture est ainsi une forme élargie de connaissance.

⁸ Rimmer, Matthew (2007), *Digital Copyright and the Consumer revolution*, Edward Elgar Publishing, London.

grand nombre est une condition indispensable pour récupérer le travail de l'intelligence collective.

2. La communauté de recommandation comme réaction critique au contrôle de l'attention par des oligopoles :

Une seconde thèse consiste à imaginer l'essor du Web 2.0 comme une *réaction critique* de consommateurs contre le contrôle accru exercé par une poignée d'oligopoles sur la formation des goûts, via leur maîtrise des canaux de distribution et de prescription. Certes, les historiens de la musique et du cinéma (Caves 2000, Weinstein 1998), ont montré que c'est depuis les années 1930 que les industries culturelles ont cherché, par la prise de contrôle des réseaux de distribution, à compenser l'incertitude structurelle de leur industrie par une maîtrise artificielle de la fabrication de notoriété : contrôle des salles, achat de radios, etc, et que ce processus a été brisé en 1949 par le *Sherman antitrust Act...* Cela explique que, depuis les années 1950, c'est plutôt via des techniques indirectes de persuasion, par la fabrication d'effets de notoriété entretenus par des stars (Rosen 1981), par la concentration des budgets de promotion sur des blockbusters, ou par l'entretien des tendances mimétiques des consommateurs (Adler 1985), qu'a été réalisée la tentative de persuader l'audience. Or, le mouvement de concentration de l'attention, et donc de pilotage des goûts des consommateurs, un temps ralenti par les lois antitrust, s'est nettement accentué dans les années 1990, où la fréquentation moyenne des 5 plus grandes entrées annuelles du cinéma américain a augmenté de près de 50% (Chantepie 2006 p.48).

Ce façonnage standardisé des comportements de consommation correspond à des techniques de contrôle de l'attention qui ne sont pas cantonnées aux médias de communication asymétriques où s'opposent des producteurs diffuseurs et des audiences passives. Même le réseau numérique, où chacun peut « devenir média » (Blondeau 2007), est truffé d'acteurs et de mécanismes qui injectent des logiques de façonnage de l'opinion du public. Le moteur de recherche Google crée un auto-renforcement de la visibilité, en classant le plus haut ce qui est le plus souvent cité ou demandé ; Barbara Cassin (2007) compare ainsi la réduction statistique de la vérité à l'opinion du plus grand nombre propre à la pratique des sophistes contre lesquels s'est construite la philosophie avec Platon. De même, là où certains voyaient dans la numérisation la possibilité, en baissant le coût de production et de stockage, d'augmenter le nombre de références offertes aux consommateurs et d'étendre ainsi la variété consommée (Anderson 2006), des études empiriques ont montré que la déconcentration produite par l'allongement de la traîne de la distribution est contrebalancé par un effet négatif, l'accroissement des ventes d'un nombre réduit de produits stars restants (sur la musique Brynjolfsson et al., 2007 ; sur les DVD Elberse et Oberholzer-Gee, 2008)⁹. Quel que soit le support médiatique, l'attention a tendance à être focalisée sur un petit nombre de biens renouvelés rapidement.

Face à ces logiques de canalisation d'une attention volatile, des communautés culturelles médiatisées par Internet se sont constituées dans les années 2000, avec l'intention de répartir plus également la visibilité entre les œuvres produites, et de constituer des communautés « d'amateurs » partageant des critiques et des recommandations. Un tel Web 2.0 est ainsi un montage réactif pour court-circuiter le contrôle excessif des réseaux de

⁹ Même les sites pirates cherchant à faire dégonfler la rente d'attention acquise par les principaux majors réintroduisent des systèmes de concentration de l'attention sur un petit nombre de titres : ainsi, le hollandais *The Pirate Bay* propose des *Oscar Torrents* et rend l'exposition publique des titres à télécharger (rang d'apparition sur le site) proportionnelle à leur popularité (nombre de téléchargements).

distribution par des oligopoles. Il oppose au mimétisme du « bouche à oreille » une logique *d'exploration curieuse* (Auray 2005), par rebondissement de tag en tag. Les sites de folksonomy sont ainsi conçus pour permettre des découvertes inattendues, en cherchant l'optimum magique entre la surprise recherchée et le plaisir continué. Les algorithmes de soutien à la recommandation sur ces sites sont spécifiquement construits pour échapper à la régression vers une opinion majoritaire (tout en évitant la babélisation). Par exemple, dans Delicious, pour aider les gens à attribuer des mots-clefs aux liens web qu'ils mettent en partage, un suggestionneur de tags leur propose le cas échéant uniquement l'intersection entre l'ensemble des tags déjà marqués pour cet item et l'ensemble des tags déjà mis par la personne (Auray 2007). Le but c'est d'assurer la lisibilité tout en maintenant élevée la singularité, la différenciation des façons d'indiquer, pour que celles-ci continuent à bien porter des représentations variées.

Dans une veine critique, un héraut de cette réhabilitation de « communautés d'amateurs » est le philosophe Bernard Stiegler, qui, tout en dénonçant la régression du « je » vers le « on » moutonnier, propose la constitution de « communautés d'amateurs ». Un amateur, qu'il soit collectionneur, peintre du dimanche, joueur de football ou d'échecs, mélomane, dispose d'une capacité critique, sait discerner, argumenter, défendre un point de vue. Ce savoir est précieux, constitutif selon lui d'une véritable culture industrielle dépassant l'opposition des producteurs et des consommateurs, et reposant sur une « économie de la contribution ». Dans les communautés de recommandation entre amateurs, ce qui compte c'est la trajectoire : avant les sites de folksonomy ou de recommandation, c'est probablement autour des blogs que s'est constituée cette réaction critique : ainsi, les « blogueurs » initialement se concevaient comme des « trailbazers », des éclaireurs (Mortensen et Walker 2002). En se considérant comme des orpailleurs, en inventant le blog comme trajectoire commentée de pages méconnues, ils s'inscrivaient dans l'héritage de *As we may think* de Vannevar Bush ou de *Langage Thought and Reality* de Lee Whorf ce qui les a amenés à critiquer la conception ultérieure qui fit du blog une extériorisation de l'intimité comme une tyrannie du privé (Lovink 2006) dégradant l'espace public.

3. Le repli compensateur pour soulager les souffrances liées à la défaillance des lieux sociaux d'intégration :

Une troisième analyse de la portée du Web 2.0 consiste à voir celui-ci, dans la filiation des « anneaux de blogs », des univers persistants tels *World of Warcraft* ou des sites de réseau social, comme un ensemble d'espaces de soutènement pour les individus, endroits où ils trouveraient une compensation au délabrement des relais et des espaces collectifs qui leur permettraient de mutualiser leur expérience personnelle. Ce délitement a été analysé de diverses manières : démantèlement des catégories collectives avec la récupération par les entreprises de la critique artiste (Boltanski 1999), casse des solidarités faisant référence à une similarité des conditions et psychologisation des conflits sociaux (Dejours 2007), disparition des lieux de parole et d'écoute active dans la famille et dans la cité avec le délitement du tissu de convivialité des cafés (Putnam 2000). C'est parce qu'elle a frappé simultanément le monde du travail, la famille et les espaces publics intermédiaires que cette « crise du collectif » a généré un poids de souffrance : cette concomitance rendait en effet impossible la répartition par laquelle les individus retrouvaient jusqu'alors leur équilibre, en compensant par exemple par la plénitude de l'amour passionnel et désintéressé de la sphère conjugale la réduction des rapports professionnels aux « eaux glacées du calcul égoïste »¹⁰.

¹⁰ De Singly, dans son histoire de l'amour passion, a bien mis en évidence à l'ère du capitalisme industriel et de la technocratie, y compris durant les Trente Glorieuses, cette répartition du moi entre sphère

Zygmunt Bauman est sans doute celui qui a traité de la façon la plus systématique la transformation, depuis la révolution de la flexibilité libérale, de l'homme, devenu "sans liens", « sans attaches ». Certes, se délier a toujours été le projet de la modernité. La modernité s'est vouée d'emblée à « faire fondre les solides » : il fallait liquider, ou du moins liquéfier, les structures et les modèles transmis par *l'Ancien régime* pour s'émanciper. Mais elle s'est accrue depuis les années 1980 avec l'idéologie de la flexibilité et les transformations conjuguées de l'organisation du travail et de la famille autour du connexionnisme en réseau : modernisation compulsive, obsessionnelle, incontrôlable, à une liquéfaction sans solidification. Le monde liquide de la modernité triomphante produit une peur insatiable devant l'insécurité, une angoisse, une anxiété. Les relations durables ont été "liquidées" au profit de liaisons flexibles, de connexions temporaires et de réseaux qui ne cessent de se modifier, aussi bien sur les plans sexuel et affectif qu'au niveau du voisinage, de la ville et finalement de la société tout entière. C'est la peur constante d'être "jeté" - par exemple en recevant un e-mail ou un SMS, le danger de la désolation et de la dérélition.

Face à ce délabrement des solidarités, les communautés virtuelles apportent un refuge. Pour prendre l'exemple des jeux massivement persistants, certains (Weil 2008) ont ainsi vu dans leur succès auprès des jeunes le contrecoup d'une disparition de rites de passage à l'âge adulte, disparition consécutive de l'affaiblissement des pratiques d'intégration marquant une rupture temporelle et une appartenance au monde adulte (mariage, service militaire, religion, bizutage, décohabitation). Certains voient même dans l'engagement de jeunes adultes dans des communautés virtuelles le besoin de retrouver une situation conflictuelle les faisant exister, face à la fuite devant le conflit en famille lié notamment à l'affaiblissement de l'autorité ou de la présence paternelle (Stora 2007)¹¹, mais face aussi à l'isolement des individus au travail. Ducheneaut (2008) signale un besoin pour les joueurs en ligne de se retrouver dans des lieux de sociabilité à l'instar de celui qui va aller dans un café pour lire son journal au milieu des conversations des autres. Plus largement, les pratiques régulières de participation et d'écriture sur le Web participatif constituent une réponse à l'inquiétude sur l'authenticité qui contamine les solidarités professionnelles : un soupçon s'exerce contre « l'utilisation stratégique de relations », contre des risques de manipulation de la vie affective, contre le flottement même entre ce qui relève de l'intéressé et du désintéressé, particulièrement créateur de « trouble » (Boltanski et Chiapello 1999 p. 553).

4. Résoudre les contradictions entre ces trois récits explicatifs :

Entre les trois grands discours explicatifs qui donnent une signification sociale importante au développement des pratiques communautaires autour du Web participatif, on peut discerner deux contradictions majeures. La première tient à la tension entre leurs projets émancipateurs. Plus précisément, il semble que les projets émancipateurs ne soient compatibles que deux à deux. Ainsi, la mise en réseau neuronal de l'intelligence coopérative des travailleurs de la connaissance (Moulier Boutang 2005) rend inéluctable le bannissement de l'attention dans la sphère de consommation d'images. « L'épuisement nerveux de nombre de travailleurs sur écran peut nous faire penser à la journée épuisante du manœuvre des docks.

privée et sphère publique, et théorisé la complémentarité entre la naissance de l'amour-passion et la formation de l'*homo oeconomicus*.

¹¹ « Avant l'enfant avait tendance à se confronter à la réalité, par un clash. Beaucoup d'adolescents peut-être, avec des mamans qui ne vont pas bien, n'arrivent à envisager leur crise d'adolescence dans la réalité, et vont mener ce combat virtuellement. L'autre contre lequel on se bat, dans un jeu, est peut-être aussi une figure parentale » (Stora, 2007).

La fatigue générée est toujours plus intense et totale, car l'esprit de l'ouvrier demeure largement libre, tandis que, pour le travailleur de l'ordinateur, cette opération de diversion est beaucoup plus compliquée... et fatigante. Ce tableau d'un système boulimique en matière d'attention contraste de façon impressionnante avec le bannissement de l'attention dans la sphère de la consommation et en particulier celle de l'image » (op. cit., p. 107). Des analyses documentées de la vie du cognitariat dans l'industrie du jeu vidéo (Lefevre 1998) ont bien montré la difficulté d'articuler l'émancipation dans le *fun au travail* avec la *vie d'amateur en club*. Les projets diffèrent d'ailleurs sur le plan des buts visés : le foyer de mobilisation du capitalisme cognitif est la lutte contre certaines formes de la propriété, jugées obsolètes, parce qu'elles emprisonnent le processus créatif ; l'ennemi pointé est Microsoft. A l'inverse, le foyer de mobilisation du Web des recommandations est la lutte contre la capture de l'attention par des mécanismes de colonisation subjective qui peuvent s'appuyer sur la gratuité ou la prédation de traces de consommation ; l'ennemi pointé est Google. Les luttes du Web de production sont des luttes généralement pour *l'expression*, face au carcan des droits de propriété intellectuelle, qui étouffent par exemple la parodie ou entravent la citation à but de pédagogie critique. Elles entrent en tension avec les luttes du Web de recommandation, qui sont des luttes pour la *discrétion*, contre la colonisation de nos cerveaux par des éditeurs, ou contre la prédation de nos traces d'usage par des firmes cherchant le contrôle sur notre inconscient.

En revanche, le projet émancipateur du capitalisme cognitif, fondé sur la mise en réseau de l'intelligence coopérative des travailleurs de la connaissance, est compatible avec le projet émancipateur du Web des solidarités : le travail intellectuel à ce niveau génère sentiment d'anxiété, que repère bien Zygmunt Baumann de son côté, et pourrait expliquer le besoin de structures de soutènement. Il y aurait ainsi un effet d'entraînement entre les structures coopératives et les blogs. D'un côté des contributeurs qui participent à des coopérations dans le cadre de leur activité principale constitueraient un Web des *commons*. De l'autre, les mêmes deviendraient blogueurs en tenant des carnets de bord pour épancher une détresse professionnelle, qui répondrait à un besoin d'épancher leur inquiétude sur l'authenticité et leur besoin de solidarité.

Une seconde ligne de contradiction concerne non plus l'opposition entre les projets émancipateurs, mais entre les conditions de réalisation de ces projets. Le management par le *fun* propre au capitalisme cognitif suppose l'assouvissement préalable des besoins de sécurité des travailleurs, or la thèse de la flexibilité libérale nous dit qu'il y a au contraire un triomphe contemporain de l'insécurité économique et sociale. De la même façon, les conditions sociales de réalisation des communautés entre amateurs où se réalise l'échange libre de passions supposent la suspension des contraintes économiques et matérielles, qui ne semble pas réalisée en vertu de la thèse n°3. Dès lors, il est difficile de comprendre comment rendre compatibles ces deux évolutions.

Trois grands discours explicatifs donnent une signification sociale importante au développement des pratiques communautaires autour du Web participatif en valorisant des facettes complémentaires. Ces trois grands discours ont des zones d'incompatibilité mutuelle. Une manière possible pour résoudre ces difficultés consiste à tenter un couplage entre la théorisation des transformations sociales contemporaines et une théorie de l'identité feuilletée, susceptible d'appréhender la possibilité pour l'individu de mener parallèlement des engagements multiples. On pourrait ainsi aborder toute la mise en place du Web participatif autour d'une tension entre de nouveaux impératifs de contrôle subjectif qui découlent des modalités participatives de la production, et des besoins de « respiration sociale » qui

permettent de compenser ces disciplines fatigantes. Ainsi, autour du capitalisme cognitif, émerge une *normalisation disciplinaire* de plus en plus forte de la subjectivité des individus. A l'exemple des hackers qui passent leur journée à chatter ou des collègues qui se dévoilent sur des sites de réseaux sociaux, les nécessités de la coordination inventive obligent les individus à convoquer au travail leur part d'intimité, et provoquent ainsi un « alignement des mois » créant des inquiétudes en matière de protection de la vie privée. C'est ce sentiment d'inquiétude qui crée chez beaucoup la volonté de retrouver des espaces pour faire vivre un autre « moi », des poches d'air où ils peuvent ainsi respirer. Ainsi, parallèlement au développement de dispositifs d'alignement des mois, à l'image des sites de réseau social qui occasionnent le dévoilement mutuel des intimités, se développent parallèlement, autour des jeux, des niches récréatives entre amateurs, un besoin d'expression des personnes, dans des lieux construits pour relâcher la pression sociale et morale. De tels exutoires – jeux persistants où l'on peut faire le mal, niches où des amateurs partagent entre eux des loisirs dont ils ne parlent pas à leur travail - constituent un ressort majeur de développement pour l'Internet participatif. Elles permettent la gestion au quotidien de doubles vies sur un mode continu, à l'inverse des sociétés traditionnelles où les inversions sabbatiques étaient cantonnées à des sphères très étroites.

Deux modèles assez duels existent ainsi pour présenter la façon dont les technologies de l'information et de la communication participatives permettent de modifier les processus de construction identitaire. Un premier modèle insiste sur le fait que les interactions dans le cadre de ces technologies, même en absence de coprésence, sont des lieux de rapports sociaux de reconnaissance dans lesquels les sujets rendent visibles et apprécient mutuellement leurs contributions respectives. Le second modèle s'attache à l'inverse au fait que ces technologies s'inscrivent à l'aune du cadre de l'économie de l'attention, conduisant les individus à agir de manière stratégique selon les caractéristiques du « soi entrepreneur »¹².

La mobilisation du Web 2 dans une dynamique identitaire correspond ainsi à une transformation sociale des mécanismes de construction de l'identité. On sait que la question identitaire est devenue centrale à partir des années 1960, période où les individus se sont autonomisés des rôles sociaux institutionnalisés. Ils ont alors déployé une réflexivité et une distance critique vis-à-vis des cadres de la socialisation, ce qu'ils ont été conduits à appeler une « expérience » (Dubet 1995). Ils ont déchiré l'accord implicite entre la socialisation et la subjectivité. « S'ouvrit alors une période caractérisée par une dynamique dont les deux faces sont libération psychique et insécurité identitaire » (Ehrenberg, 1991). Face à cette multiplication du questionnement de soi à soi, les membres de la société se trouvent pris dans une contradiction : la question identitaire les oblige à rouvrir perpétuellement la manière dont ils se définissent eux-mêmes, tandis que la préoccupation identitaire les pousse à fabriquer personnellement un sens à leur vie, à produire un effort d'intégration significative. Comme le dit magnifiquement Marcel Gauchet, l'objet de l'identité n'est pas le vrai, mais le sens (Gauchet, 1998, p.108). Pour parvenir à cela, les individus ont eu à leur disposition deux séries de dispositifs culturels. Tout d'abord, ils peuvent se fondre dans des identités collectives faites d'appartenances toutes faites (religieuses ou communautaires). Elles permettent de combler certaines insuffisances du sentiment d'exister. Comme si l'identité était non à construire mais à trouver, telle une essence vitale qui aurait été perdue, certains sujets tentent de retrouver un sens dans des appartenances qui les particularisent. Les possibilités offertes par les nouvelles technologies de communication de multiplier des

¹² Bröckling, Ulrich 2007, *Das unternehmersiche Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

« images de soi » et des « rôles virtuels » constituent un second dispositif pour régler le tourment identitaire.

L'identification, travail permanent de définition de sens de la vie, offre de plus en plus aujourd'hui la possibilité de décoller de sa socialisation présente, de s'évader momentanément dans des réalités imaginaires et fugaces. Même si ce n'est qu'un bref instant, l'existence change complètement de couleur. La vraie vie semble ainsi changée par ces digressions fictionnelles. L'identification la plus virtuelle et la plus éphémère peut, du point de vue de l'individu, paraître peser plus lourd que sa socialisation concrète habituelle, que la « vraie vie » enracinée dans ses pesanteurs naturelles. Un succès du média Internet est ainsi qu'il rend possible à tout individu de se dégager des marques qui le suivent et le précèdent, de se dégager de son histoire, pour se présenter aux autres enfin libre de s'inventer. Au-delà du fait qu'elle permet à chacun de se créer de toutes pièces une nouvelle identité, la Toile met en jeu des mécanismes cruciaux de reconnaissance et de réciprocité, qui permettent d'affiner les processus d'endossement et d'interprétation de rôles au cœur de la dynamique identitaire. Ainsi, c'est en rapport avec une nouvelle théorie de l'identité que peut être jaugée l'importance du Web participatif. Dans un monde pluriel, marqué par l'autonomisation des individus et par l'affaiblissement des institutions, les individus se frayent un chemin dans des répertoires identitaires plus variés et plus labiles. La sociologie pragmatique a brillamment mis en évidence la transformation des individus qui en découle. Elle a mis en évidence le caractère combinatoire de l'agir (Dodier et Baszanger, 1997) et le détachement de la personne par rapport à ses engagements de l'action. Elle a insisté sur les problèmes de coordination qui en découlent (Thévenot 2006). Cependant, son programme mérite d'être prolongé pour tenir compte de la préoccupation d'intégration significative qui tenaille des individus ainsi ouverts aux quatre vents. Cette préoccupation de clôture, cette demande d'authenticité, semblent une exigence cruciale aujourd'hui. C'est par le regard de l'autre que les individus se sentent prendre forme. C'est en participant au cycle de la réciprocité et de la contribution solidaire qu'ils se ressentent exister. A une déjà ancienne préoccupation pour l'individualisation, bien saisie par la sociologie pragmatique dès ses débuts, se substitue une préoccupation pour la confirmation d'exister et pour l'intégration symbolique, qui exigerait un redéplacement vers une analyse critique des institutions. Dans cette reformulation institutionnelle, les dispositifs solidaires du Web 2, parce qu'ils permettent aux individus de multiplier les images de soi voire les Soi possibles, ont un rôle majeur à jouer.

Bibliographie

- Adler M. 2005, « Stardom and Talent », in: V. Ginsburgh et D. Throsby (eds), *Handbook of Economics of Art and Culture*, NorthHolland, Amsterdam
Anderson C., 2006, *The Long Tail*, London: Random House.
- Auray, N., 2007a, « Folksonomy : a New Way to Serendipity », *Communications and Language* n°65, pp. 67-91.
- Auray, N., Gensollen, M., 2007, « Internet et la synthèse collective du goût », *Goûts à vendre. Essais sur la captation esthétique*, Assouly, O., éd., Institut Français de la Mode-Regard, pp.223-260.
- Berners Lee, T., 1996, "The World Wide Web : Past, Present, and Future", *IEEE Computer*,
- Cardon D., 2008, "Présentation. La force des coopérations faibles" du numéro 152 de *Réseaux* (2008/6).
- Boltanski, L., Chiapello, E., 1999, *Le nouvel esprit du capitalisme*, NRF, Gallimard, Paris.

- Cassin, B., 2007, *Google moi, la deuxième mission de l'Amérique*, Albin Michel, Paris.
- Bertrand, A., 1994, *La protection des logiciels*, PUF, Paris.
- Caves R.E., 2000, *Creative Industries : Contracts between Art and Commerce*, Harvard University Press, Cambridge.
- Bröckling, Ulrich 2007, *Das unternehmersiche Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Brynjolfsson E., Hu Y. et D. Simester, 2007, Goodbye Pareto principle, hello Long Tail: the effect of search costs on the concentration of product sales, mimeo, MIT, Cambridge.
- Chantepie, P., 2006, *Révolution numérique et industries culturelles*, La Découverte, Paris.
- Dejours, C., 2007, *Conjurer la violence - Travail, violence et santé*, Payot, Paris.
- Dodier, 1997, « Totalisation et altérité dans l'enquête ethnographique », *Revue française de sociologie*, vol. 38, n°1, pp.37-66.
- Donath, J., 1999, "Vizualizing Conversations", JCMC n°4/4.
- Dubet, F., 1995, *Sociologie de l'expérience*, Seuil, Paris.
- Ducheneaut, N., Moore, R.J., and Nickell, E., 2007, "Virtual third places: A case study of sociability in Massively Multiplayer Games", *Computer Supported Cooperative Work*, 16(1-2), pp. 129-166.
- Ehrenberg, 1991, *La fatigue d'être soi : depression et société*, Odile Jacob, Paris.
- Gauchet, M., 1998, *La religion dans la démocratie : Parcours de la laïcité*, Gallimard, Paris.
- Gervais, JF., 2007, *Web 2.0 ; les internautes au pouvoir*, Dunod, Paris.
- Himanen, P., 2001, *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Exils ; Paris.
- Moulier-Boutang, Y., 2007, *Le capitalisme cognitif, la nouvelle grande transformation*, éditions Amsterdam, Paris.
- Lovink, G., 2006, *Zero Comments, Blogging and critical Internet culture*, Routledge, London.
- Mortensen, T., Walker, J., 2002, "Blogging thoughts: personal publication as an online research tool", in *Researching ICTs in context*, Oslo, Norvège. *Disponible en ligne à :* <http://www.intermedia.uio.no/konferanser/skikt-02/docs/>
- O'Reilly, T., 2005, "What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", disponible en ligne à : <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (en juillet 2009)
- Pestre, D., 2003, *Sciences, argent et politique. Un essai d'interprétation*, éditions de l'INRA, Paris.
- Pignarre, P., 2003, *Le grand secret de l'industrie pharmaceutique*, La Découverte, Paris.
- Putnam, R., 2000, *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster, New York.
- Rimmer, Matthew (2007), *Digital Copyright and the Consumer revolution*, Edward Elgar Publishing, London.
- Rosen S., 1981, « The Economics of Superstars », *American Economic Review*, vol. 71, n° 5, pp. 845-58.
- Stora, M., 2005, *Guérir par le virtuel. Une nouvelle approche thérapeutique*, Denoël, Paris.
- Surowiecki, J., 2004, *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations*, Little Brown.
- Thévenot, L., 2006, *L'action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement*. La Découverte, Paris.
- De Vany Walls, W. 1999. « Uncertainty in the Movie Industry: Does Star Power Reduce the Terror of the Box Office? », *Journal of Cultural Economics*, 23(4), pp. 285-318
- Weinstein, M., 1998, « Profit-sharing Contracts in Hollywood: evolution and analysis », *Journal of Legal Studies*, 27, pp. 67-112.

Weil, F., 2008, « Entretien », in Beau, F., dir., *Culture d'univers. Les jeux en réseau et la culture numérique*, FYP editions, Paris.