

Blogs, Podcast, Tags, Mashups, Locative Medias

Le tournant expressiviste du web

Laurence Allard, université de Lille 3

Écrire, commenter, copier-coller, mixer, publier, partager ou échanger des photos, vidéos, liens et *tags*, sur des sites de présentation de soi et de ses univers relationnels, développer des expérimentations cartographiques ou de *moblogging* articulant le web et le mobile dans un « espace augmenté¹ », la dimension massive de l'usage des technologies sociales est frappante². Ces dispositifs et agencements machiniques, ces pratiques et expérimentations forment désormais un continuum socio-technique appréhendé actuellement sous le terme discuté et discuté de web 2.0, désignant le deuxième âge d'Internet du web³ et son tournant expressiviste⁴.

Dans ce contexte, Internet et le web élargi au mobile seront appréhendés ici comme un « laboratoire social-identitaire », à la fois « observatoire » et « architecte » des modalités contemporaines de formation des identités personnelles et collectives, des processus de subjectivation et des formes de sociation⁵. Ce faisant, nous développerons une approche en termes de *design techno-culturel*, ne négligeant pas la part des possibles expressifs ouverts par les procédures et architectures socio-techniques et s'attachant aux inscriptions logicielles d'une telle sémiotique de l'identité.

La présentation de ce tournant expressiviste du web sera ponctuée par des slogans circulant sur Internet et émanant principalement de différents *blogs*.

1 – « Nous sommes le web ! »
(*Buzz machine*)

Un premier slogan circule sur le réseau à propos ces dispositifs techno-sociaux et ces pratiques d'expression numérisées : « *Nous sommes le web !* ». Ce slogan, extrait d'un célèbre *blog* américain, *Buzz machine*, a fini par faire le tour des *blogs* du monde entier jusqu'à devenir le slogan de la campagne américaine pour « la neutralité du net⁶ ». Il vient, de façon provocatrice, signifier comment l'Internet entre dans un âge de l'expressivisme massif⁷.

Paradigme expressiviste
et réversibilité des rôles culturels :
pour en finir avec l'amateurisme

Selon nous, l'expressivisme ne désigne pas un nouveau « régime de l'amateurisme », dont les agents sont affublés de noms divers : *proam*, *netizen*, *pronotoriat*, *prosumer*... Il voudrait rendre compte, sans mythification prophétique, d'un âge de la culture où les rôles culturels sont désormais réversibles, comme Walter Benjamin en formulait déjà le vœu en 1935 dans son fameux essai. Pour les « natifs numériques⁸ » du XXI^e siècle, les rôles d'auteurs, producteurs, diffuseurs, critiques, codeurs et développeurs sont, tour à tour et tout à la fois, « sous la main » dans la culture publique et transnationale que configure Internet, là où autrefois des professionnels patentés régnaient dans l'espace public culturel reléguant les « amateurs » dans la maisonnée.

La revanche des *script kiddies* : un rôle à prendre

Dans ce moment inédit dans l'histoire de la culture où, sur Internet, il existerait plus de lecteurs que de spectateurs, un rôle à prendre encore méconnu est celui de co-développeur ou bêta-testeur d'applications logicielles de publication et de création⁹. Du point de vue de l'histoire des innovations technologiques, on assiste ici à la primauté radicale de la logique de l'usage. Il s'agit en quelque sorte de la revanche des « purgés », c'est-à-dire de ces hobbyistes qui, de tout temps, ont expérimenté, testé et perfectionné les propositions technologiques avant que le processus d'industrialisation de l'innovation ne vienne les cantonner dans le rôle de publics et d'amateurs. Et, pour préciser les termes en se rapportant au monde de l'informatique communicante, c'est ici la victoire des *script kiddies*, les copieurs-colleurs du code¹⁰.

Des auteurs ont cherché à spécifier le processus incluant ces expérimentateurs co-développeurs. Eric von Hippel a mis en avant cette logique de développement et d'innovation technologiques pilotée par l'usage pour et par des usagers créatifs : « *L'innovation en matière de développement technique des réseaux de production, de distribution et de consommation peut se construire horizontalement avec des acteurs qui peuvent être des utilisateurs innovants ou des utilisateurs qui sont leurs propres producteurs ou qui sont suffisamment indépendants pour diffuser leurs innovations et compléter les distributions et productions marchandes. Des modèles d'innovations par l'usage sont alors développés dans l'intérêt général* »¹¹, et pour des intérêts particuliers, pourrait-on ajouter. Telle est l'ambivalence fondamentale, au plan économique-politique, du web 2.0 et de son « capitalisme du partage »¹².

Le web 2.0 ou la remixabilité profonde

Pour le meilleur et pour le pire, représenté parfois par des sociétés florissantes rachetées par les entreprises historiques d'Internet ou des Majors C^{ie}, telles Flickr, MySpace, Del.icio.us, YouTube, DailyMotion, Second Life..., le web 2.0 se décline suivant un continuum socio-technique entre pratiques éditoriales et applications logicielles. Il

semble donc partie prenante d'une culture techno-sociale, où se prolonge tout à la fois la culture informatique du *hack* et la culture musicale du *remix*. Ainsi certaines applications logicielles dites Open API (*Applications Logicielles Open Source*) du web 2.0 se déploient suivant le principe du *mashup* hérité du hip hop, c'est-à-dire du collage et remixage de différents logiciels ou services¹³. Comme le fait remarquer l'analyste des nouveaux médias, Lev Manovich, on peut qualifier ce moment de développement techno-culturel de « *collaborative remixability* » : « *Les aspects les plus intéressants du web 2.0 sont ces nouveaux outils qui explorent le continuum entre le personnel et le social ainsi que ces outils qui sont dotés d'une certaine modularité permettant une remarquable remixabilité collaborative, processus par lequel les informations et les médias que nous avons construits et partagés peuvent être recombinaés, et créer de nouvelles formes, concepts, idées mashups et services* »¹⁴.

Ce remixage collectif et généralisé des données et de leurs inscriptions logicielles a été encore noté par Adam Green dans son hypothèse que l'architecture informationnelle était désormais au poste de commande de ce deuxième âge d'Internet : « *L'explosion dont il est question concerne la bascule des contenus d'un site web d'une internalité à une externalité. Au lieu qu'un site web ne soit un "lieu" dans lequel les données "sont" et vers lequel d'autres sites "renvoient", un site web sera une source de données qui seront elles-mêmes dans de nombreuses bases de données externes. Pourquoi alors "aller" sur un site web quand tout son contenu a déjà été absorbé et remixé dans un flux de données collectif ("collective datastream")* »¹⁵.

2 – « La vie privée est morte ? Vive la postérité ! » (Luxomedia)

Saisie sur le réseau Internet au fil du web, cette entrée par le terrain de l'identité s'offre à nous sous la forme d'agencements textuels, visuels et/ou sonores. Il s'agit alors d'un « soi exprimé », d'un « soi textualisé » qui se donne à voir, à lire, à écouter dans la multitude des billets postés au travers de ces « technologies du soi »¹⁶ que constituent les *blogs* et autres plates-formes de création, de publication et d'échange de contenus expressifs. Ces « contenus »

émanant, co-développés ou amorcés par les usagers, peuvent renvoyer tout à la fois à un texte, à un mot-clé (*tag*), un set de photos, un *mashup audio* ou *video*¹⁷. C'est pour cette raison encore que le paradigme expressiviste semble plus approprié qu'une énième version du régime amateuriste : il met l'accent sur ce qui est produit et sur le caractère extime des productions.

L'individu bricoleur : une séance de rattrapage pour la sociologie de l'identité

Au plan social-identitaire, Internet peut être considéré comme un laboratoire d'expérimentations de formes de subjectivation. S'y rencontrent une multitude d'« individus bricoleurs ». Et sans sombrer dans une vision schizoïde et éclatée du sujet, que caricature trop facilement la critique du « post modernisme » dans lequel nous ne nous reconnaissons pas, cette figure de « l'individu bricoleur » devrait être instamment prise au sérieux, comme le remarque avec une grande sincérité Danilo Martuccelli, tout simplement parce que « *l'individu est confronté à une pluralité de domaines, il ne revient qu'à lui d'introduire des principes d'ordre et d'unité... Être moderne ou l'ars combinatoria... Toute identité se constitue progressivement grâce à un travail discursif par lequel l'individu parvient à se doter d'une représentation unitaire et cohérente de soi... Grâce à ce travail, l'individu cesse d'être fait de fragments et devient l'auteur (pratique parfois, narratif toujours) de sa propre vie*¹⁸. »

Subjectivités distribuées : l'extimité comme horizon

Comme « technologie du soi », le *blogging* par exemple renouvelle à plus d'un titre les formats traditionnellement prisés de l'herméneutique du sujet. Trop hâtivement rapproché du journal intime, les *blogs* en tout genre ne se limitent pas à une expression de l'intimité du sujet. Et pas uniquement en termes thématiques mais dans leur spécification socio-technique même. En effet, l'unité du *blog* est désormais le billet, on dit ainsi qu'il est *post-centric*. Et ce billet consiste en un fichier de description dynamique dit XML, qui rend possible la circulation des billets dans des

files dit RSS et leur syndication sur d'autres *blogs* et autres sites. Les commentaires peuvent également être mis en fil RSS¹⁹. Ainsi formellement parlant, les *blogs* peuvent être constitués de contenus syndiqués, *i.e.* mutualisés, partagés et agrégés venant d'autres sites, *blogs*... En ce sens, on peut parler de « journaux *extimes* » qui donnent à observer des modalités originales de subjectivation, sous un mode polyphonique en dialogue avec d'autres que soi-même par l'agrégation de textes, sons, images, sans compter les commentaires de toutes sortes et, désormais, par l'articulation entre Internet et culture mobile à travers les pratiques de *moblogging*²⁰ et *podcasting*²¹.

Ces subjectivités distribuées au fil du web, ces agencements énonciatifs venant former un vaste intertexte dans ces jeux de citations, renvois, agrégation de contenus singuliers ou venant d'autrui renvoient à une conception polyphonique du sujet que Félix Guattari, a formulée de façon définitive. Il a imaginé, en effet, un découplage conceptuel de la subjectivité du sujet au profit d'une extension du subjectif au-delà du territoire des individus. La métaphore de « blocs individus-groupes-machines-échanges multiples²² » renvoie, selon lui, à une telle conceptualisation transactionnelle du sujet qui ne négligerait ni les relais dialogiques ni les agencements machiniques d'inscription.

Identités numériques facettisées : un moi cubiste

Dans ce continuum socio-technique du web 2.0, d'étranges voyages dans une subjectivité *extimisée* sont exposés à travers l'articulation possible entre les contenus expressifs postés sur différents *blogs*, sites de publication et de partage de photos, vidéos, de *tagging*, de cartographies ou de *Social Network Sites*. Sur MySpace²³ se lisent, se regardent et s'écoutent différents aspects d'une personnalité, que d'autres, amis ou inconnus, auront validé dans son authenticité²⁴, à travers le réseau d'amis affichés dans

travers différentes matières de l'expression et dont l'accès se trouve parfois subtilement distribué entre un statut privé (amis, famille) et un statut public²⁵.

On peut prendre encore l'exemple du *tagscape*, ce nuage de mots, univers sémantique, qui correspond, pour une part, à l'univers de sens subjectif des sujets ayant indexé sous des mots-clés singuliers des vidéos, des photos, des billets et des sons. Ce *tagscape* n'est pas sans rappeler les « *paysages mouvants et fluide d'identités, d'images et de technologies* », si justement désignés par l'anthropologue Arjun Appadurai en termes de *scape*, tel « *l'ethnoscape* », venant se substituer aux notions de race ou d'ethnie afin de rendre compte de l'intensification des flux migratoires et des flux médiatiques dans le contexte de la globalisation culturelle²⁶. Il vient exprimer un pan de la subjectivité, une des facettes de l'identité des auteurs des vidéos, photos, textes...²⁷

3 – La révolution sera blogguée (*The revolution will be blogged*)

Dernier point caractéristique, l'agrégation de contenus que rend possible la procédure socio-technique de syndication suppose que l'on s'abonne à un fil RSS. Une telle politique du lien relève de l'affiliation temporaire à une forme d'expression subjective plus que d'une appartenance de type communautaire, comme la notion de « web des communautés » le laisse à penser. Cette politique du lien nous indique combien une multitude de singularités numériques peut décider de s'agréger en un public, politique et culturel, autour d'un problème, d'une cause ou d'une *issue*²⁸.

Il reste à interroger ce « *décisionnisme* du lien », cet « âge du *subscribing* », au plan de formes sociales émergentes, et à considérer la dimension architecturante des agencements techno-sociaux qui les sous-tendent. Un tel souci nous oriente vers une approche en termes de *design techno-culturel*. Une approche qui ne veut pas négliger la part configurante des agencements techniques dans les expérimentations expressives.

Des publics interconnectés : le Net architecte.

Des mouvements sociaux ou culturels, de par le monde et en France, procurent un terrain contrasté d'observation

des potentialités d'*empowerment* des technologies sociales développées dans ce contexte expressiviste. S'y articulent des subjectivités et s'y forment des « publics », au sens de John Dewey, des individus regroupés par un « tiers symbolisant » consistant en un problème nécessitant une mobilisation et une réglementation. L'émergence d'un activisme des fans a été pointé par Henry Jenkins²⁹ à propos des conflits entre les majors américaines et les auteurs de films de fans, notamment *Stargate SG-1* : « *Le plus généralement, nous pouvons observer combien les fans déploient les SNS et les applications du web 2.0 comme MySpace et Flickr comme des outils leur permettant d'identifier leurs pairs et de les amener vers leur cause. Ils recommandent également d'utiliser BitTorrent et autres technologies du P2P pour repérer les fans qui téléchargent des séries afin de les solliciter pour leurs actions.* »

Des mobilisations conjointes à cet activisme de fans ont lieu autour du P2P aux USA avec les américains de *Downhillbattle*, ou encore plus récemment le groupe *Defective By Design* ou en France l'initiative *EUCD.Info*³⁰. *DownhillBattle* se livre, en plus de son activité de diffuseur des premiers *mashups* musicaux, à une activité de développement logiciel dit *strategic software*, permettant d'architecturer au plan technique, la culture des contenus libres et les pratiques associées d'échange et de co-création³¹. Ce public ainsi articulé dans l'interconnexion de ces scripts, voix et images singuliers vient figurer une forme politique née du réseau et de ses architectures socio-techniques.

De la poïétique à la politique de l'espace augmenté : Internet à l'échelle du territoire

Internet est passé à l'échelle du territoire. Les pratiques de *moblogging* illustrent parfaitement le slogan qui rassemble ces dernières réflexions en montrant que cette « politique du lien » agrégeant des « publics interconnectés », n'est pas localisable dans un seul univers virtuel³². Désormais, les données configurées en son sein viennent enrichir le théâtre de la rue et réciproquement comme on le voit avec les dites « émeutes » qui sont censées avoir frappé la France en 2006-2007³³. Des expé-

Laurence Allard

Blogs, Podcast, Tags, Mashups,
Locative Medias

rimentations cartographiques aux *locative media*, médias mobiles³⁴, les agencements collectifs et singuliers d'énonciation que représente cette multitude de billets, vidéos et sons remixés, photos et vidéos *mobblogguées*, sont désormais porteurs d'une « révolution du pouvoir-dire » qui s'exprime de plus en plus au grand jour³⁵.

Notes

1. Lev Manovich, « The Poetics of Augmented Space : Learning from Prada », 2005, http://www.manovich.net/DOCS/augmented_space.doc

2. Cf quelques données plus quantitatives sur ces pratiques dans l'annexe.

3. Web 2.0 : voir Glossaire.

4. Nous abordons ces dispositifs et pratiques à la fois par une connaissance directe de terrain dans le cadre d'une veille basée elle-même sur la syndication et le *tagging* (cf <http://www.google.com/reader/shared/00879199684719043850> et http://lowiki.politechnicart.net/doku.php?id=espace_de_veille_sur_le_web_2.0_la_culture_mobile_activismes) mais également par l'analyse d'études, d'enquêtes ou de billets de *blogs* qui cherchent à les théoriser quasiment en temps réel. Cette « théorie endogène » constitue notre second terrain de réflexion.

5. Le concept de *sociation* vient de Max Weber, il désigne, dans les sociétés modernes, un type de relations exclusivement rationnelles fondées sur la coordination des intérêts « *rationnellement motivés* ». [ndlr]

6. La Chambre des représentants américaine a voté le 8 juin 2006 la loi Cope (« Communication Opportunity, Promotion and Enhancement Act »), et notamment son volet sur la neutralité sur Internet. Ce principe, tenant plus de la « *common law* », a permis jusqu'alors de garantir aux utilisateurs américains d'Internet un traitement égal et neutre de toutes les données passant sur le réseau, sans distinction de poids, de provenance ou de nature (texte, image, voix, vidéo...). Et ce au moment où les services proposés par les fournisseurs de contenus demandent des débits de plus en plus élevés (téléchargement, jeux en ligne, VoIP...). En autorisant les opérateurs de télécommunications, sur les réseaux par lesquels transitent les données, à mettre en place une tarification à plusieurs vitesses, en fonction notamment du poids et de la bande passante utilisée. Le législateur américain a pris le parti d'abroger ce principe dans l'intérêt du très puissant lobby des opérateurs de télécommunications et câblo-opérateurs (ATT, Bell South, Verizon, ComCast...). Une campagne, engagée pour la « neutralité du net » a eu lieu durant tout le printemps-été 2006 mobilisant les riches entreprises du net comme Google, Yahoo mais aussi des collectifs *grassroots* ou encore des particuliers qui, produisant la majorité du contenu d'Internet, s'estiment dans une auto-légitimation constituante à « être le web ». Cf. le site *We are the Web* sur <http://wearetheweb.org> avec une vidéo drolatique à visionner en priorité.

7. Cette massification est parfois entrevue sous un mode sceptique ou critique. Cf. la controverse sur l'hégémonie de l'amateurisme sur le *blog Rough Type*. Nicholas Carr's Blog, « The Amoralité of Web 2.0 », 3 octobre 2005, http://www.roughtype.com/archives/2005/10/the_amorality_o.php. Cf. encore la controverse sur l'ouvrage de Andrew Keen, *The Cult of the Amateur : How today's Internet is killing our culture*, Currency ed., 2007 ainsi que son *Anti Web 2.0 manifesto* sur différentes listes de discussion.

8. Cf. le billet de Howard Rheingold, traduit en français dans ce dossier.

9. Avant qu'elles ne soient revendues à prix d'or ou capitalisées à différents entrepreneurs es expressivisme.

10. Serge Proulx et Thierry Bardini, « La culture du *hack* en ligne, une rupture avec les normes de la modernité », *Les Cahiers du numérique*, 3 (2), 2002, p. 35-54.

11. Eric von Hippel, *Democratizing Innovation*, Cambridge (MA) : MIT Press, 2005. On peut citer l'exemple de *Mechanical Turk* d'Amazon qui rémunère à la tâche des individus participant à la « maintenance » d'Amazon, par exemple identifier des photos... Cf. Jeff Howe, « The Rise of Crowdsourcing », 14 juin 2005, <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> et son commentaire en français, Hubert Guillaud, « La montée du "*crowdsourcing*" », <http://www.internetactu.net/?p=6470>. Quelques réflexions pointent également la prédation du « *travail expressif* » mené par tous ceux qui font le web au profit de grandes entreprises du net comme Yahoo, Google, MySpace... cf. le site « Who makes and owns your work » sur http://www.whomake-sandownyourwork.org/mw/index.php?title=Main_Page

12. Sur cette ambivalence cf. la distinction faite par le juriste Lawrence Lessig entre le « vrai partage » et le « faux partage », celui qui permet la remixabilité et l'échange des données à lire dans un billet sur l'éthique du web 2.0 <http://www.lessig.org/blog/archives/003570.shtml>. Pour des développements sur les profits à faire avec ce travail expressif des internautes, cf. notre introduction et le passage sur le *crowdsourcing*.

13. Début 2005, le *mashup* de pratique musicale est devenue une pratique informatique avec *Housing Maps*, fusionnant un *hack* de GoogleMaps, qui venait de sortir son application, avec un site d'informations locales et de petites annonces immobilières de la baie de San Francisco, *CraigList* (www.housingmaps.com). Aujourd'hui, on compte des centaines de *mashups* de GoogleMaps (www.programmableweb.com/matrix). Ces *mashups* d'applications logicielles, fabriqués en combinant les contenus et les programmes de plusieurs sites et en siphonnant en temps réel les ressources des sites originels, présentent encore l'avantage de ne pas nécessiter de serveurs puissants. Il existe un générateur d'applications web 2.0, où l'on peut associer GoogleMaps, Delicious, RSS, Ebay, Blogger, Flicker, Internet Archive, Skype, Creative Commons... suivant des variantes infinies, utiles, inutiles, loufoques mais aussi plus politiques. <http://www.programmableweb.com/matrix>

14. « Remix and remixability », article posté le 16 novembre 2005 sur la liste de discussion *Nettime* : <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l0511/msg00060.html>. Cf. d'autres exemples de remixage sur des vidéos militantes dans l'article d'Olivier Blondeau dans ce dossier.

15. Adam Green, « Darwinian Web », billet disponible en ligne sur : <http://www.darwinianweb.com/archive/2005/1118.html>. Appelés *Yahoo Pipes*, *Teaglos*, *Dapps*, de nouveaux services permettant aux développeurs et aux utilisateurs de construire de petites applications et des *mashups* pour transformer et re-utiliser des données visuelles, sonores ou textuelles. Ces applications sont destinées à des non-programmeurs et sont quasiment désormais *plug and play*.

16. Michel Foucault, « Technnologies du soi », 1988 in *Dits et Écrits*, vol. II (1976-1988), Paris : Gallimard, 2001.

17. *Mashup* : voir Glossaire.

18. Danilo Martuccelli, *Grammaires de l'individu*, Paris : Gallimard, 2002, p. 364-367.

19. RSS : voir Glossaire.

20. *Moblog* : voir Glossaire.

21. *Podcasting* ou baladodiffusion : voir Glossaire.

22. Felix Guattari, *Chaosmose*, Paris : Galilée, 1992, p. 12.

23. Sur MySpace, cf. l'article de Dannah Boyd dans ce dossier.

24. Sur cette problématique de l'authenticité réflexive, cf. Allard (Laurence), Vandenberghe (Frédéric), « Express Yourself ! Entre légitimation techno-politique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive *peer to peer* », in *Réseaux*, Paris : Hermès, 2003, n° 117.

25. Cf. le débat sur l'utilisation par les services secrets de la NSA des données exposées sur les *Social Networking Sites* : « Privacy and swarming » sur <http://www.newscientisttech.com/article/mg19025556.200-pentagon-sets-its-sights-on-social-networking-websites.html>. Cf également l'utilisation des données perdues sur AOL sur ce billet : « Vous avez sans doute entendu parler de la monstrueuse bourde d'AOL. Le portail a mis en ligne plus de vingt millions de requêtes, effectuées durant trois mois par 650 000 de ses utilisateurs américains. Les identifiants de ces internautes ont été dissimulés derrière des chiffres, mais cela n'a pas toujours suffi pour garantir leur anonymat. Le New York Times a par exemple facilement retrouvé une retraitée à partir de ses requêtes. Le fichier a été supprimé par AOL, mais circule, et certains ont même mis en ligne des moteurs de recherche spécifiques. C'est ainsi que l'on peut lire les requêtes de certains utilisateurs. Le grand jeu ce mercredi, c'est de pister les plus bizarres. Et l'un des plus célèbres est déjà le 711391. Derrière cet identifiant, un couple... », la suite sur http://www.chryde.net/blog/2006/08/le_web_regorge_.html

26. Appadurai (Arjun), *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris : Payot, 2001.

27. Pour une étude plus approfondie de *tagscapes* d'auteurs de vidéos de JT remixés durant les émeutes de banlieues, cf. Allard (Laurence) et Blondeau (Olivier), « La Racaille peut-elle parler ? », *Hermès*, Volume 31, n° 1, hiver 2007. Nous avons notamment travaillé sur un extrait de JT sur les émeutes de banlieue de novembre 2005 posté deux fois par deux utilisateurs sur *Daily Motion*, « Camp611 » et « Waqass93 », que seul le *tagscape* permet de différencier :

Tagscape de Camp 611 : « 911 air animation armee army betar chirac clip defense eglise enfants france fun guerre Hamas hommage humour infos irak Israël israel jerusalem jew jewish jihad juif juifs juive ligue martyr music musique nazi news palestine peace pub sauveteurs shahid sionisme sioniste sionistes terrorisme tv usa war yerushalaim zak »

Tagscape de Waqass 93 : « 50cent aie ajnabee baston bep bled bollywood boské bosquets chinois cliché courtmetrage ek émeutes fiftycent foot football freestyle goblets guerre info journal kaira kick Kourtrajmé montfermeill ».

28. Le « public se constitue dans et par des activités qui sont destinées à identifier un intérêt de réglementation publique », rappelle Dewey et, comme le résume Joëlle Zacks dans sa préface, « Le public au sens passif est l'objet du public au sens actif, comme sujet politique », in Dewey (John), *Le public et ses problèmes*, Pau : Farrago, 2005.

29. Jenkins (Henry), « Downloading for the Cause », 29 août 2006, http://www.convergenceculture.org/weblog/2006/08/fan_activism_in_a_networked_cu.html. Sur les mobilisations autour du P2P, cf. les groupes américains <http://downhillbattle.org> et <http://defectivebydesign.org/>

30. Cf. ici l'entretien avec Christophe Espern.

31. Cf. *Broadcast Machine, Democracy Tv, BlogTorrent, VideoBomb* associant *vidéoblogging*, syndication, P2P et système réputationnel.

32. Même l'univers persistant Second Life n'est plus un monde clos sur lui-même dont le territoire se limiterait à la carte. La carte ne fait pas le territoire ici comme ailleurs. L'univers de Second Life est *pervasif*, poreux, il déborde sans cesse de sa carte : avec les vidéos des concerts ou de manifestations visibles aussi sur YouTube, Daily Motion, avec les captures d'écran d'avatars hébergées sur Flickr accessibles depuis un navigateur sur le jeu, ou encore avec des actions politiques, telles que le *Darfur Camp*.

33. Ainsi durant les incidents de mars 2007 à la Gare du Nord, sous le tag « Gare du Nord » des images prises dans la gare depuis des mobiles ont été envoyées en nombre sur le site francophone de publication et d'édition de vidéos, Daily Motion.

34. Pour un point sur ces expérimentations, cf. la conférence « Where 2.0 », <http://conferences.oreillynet.com/where2006/>

Parmi ces outils, ressources et projets : le système cartographique libre *Open Streets*, <http://www.openstreetmap.org/> ; le site <http://google-mapsmania.blogspot.com/> fourmillant d'exemples ainsi que la *Matrix Mashup* déjà citée ; Yellow Arrow qui associe la logique réputationnelle de billets comme Digg, le mobile et la cartographie sur le net ; Twitter qui permet, entre autres, de poster des messages depuis un mobile sur un site, de syndiquer ces messages. Cf. encore la possibilité de *geotagging* de son album photos sur Flickr et de retrouver des images via ces *geotags* sur un lieu, une ville, un pays sur <http://www.flickr.com>. Pour d'autres exemples de projets culturels basés sur les médias mobiles, cf. Allard (Laurence), « Pragmatique du tagging », conférence au séminaire *Culture 2.0*, ministère de la Culture, novembre 2006, <http://www.culturesexpressives.fr> avec notamment l'utilisation du qr code pour télécharger des images et des vidéos.

35. Cf. Castells (Manuel), Fernandez-Ardevol (Mireia), Linchuan Qiu (Jack), Sey (Araba), *Mobile Communication and Society*, Cambridge (MA) : MIT Press, 2006.