

Laurence ALLARD

**COLLECTIFS EN LIGNE
ET NOUVELLES ARÈNES PUBLIQUES**

**Développer l'audiovisuel numérique libre
dans le « style bazar »**

Dans le cadre d'une réflexion sur la constitution des publics politiques inspirée de l'héritage pragmatiste, nous étudierons la dynamique pratique et située de formation sur une scène sociale d'une cause publique, de sa configuration dans le cadre d'une arène publique (Cefaï, 2002). À travers cet article, nous voudrions plus précisément interroger la place des réseaux de communication informatisés dans le processus de formation de nouvelles arènes publiques en s'attachant à des formes contemporaines de mobilisation collective qui fait d'Internet non pas seulement un moyen mais un objet d'engagement public. À partir d'observations issues d'une enquête de terrain¹, consacrée au suivi de l'écriture et des usages d'un logiciel permettant des applications audiovisuelles en lignes gratuites et ouvertes à la contribution de tout à chacun, nous montrerons les dynamiques de mobilisation mises en œuvre, telle la formation en ligne d'un « collectif par projet coopératif », et nous interrogerons la spécificité des arènes publiques constituées avec et au sujet d'Internet, ce qui nous amènera à conclure sur la re-problématisation d'une culture technique comme culture publique.

1. Nous tenons vivement à remercier Frank Beau pour sa collaboration si stimulante sur le terrain, Jean-Michel Cornu et le collectif de développeurs, Mourad, Dawa, Lionel, Olivier, Emmanuelle, de leur coopération généreuse ainsi que Bernard Conein et Nicolas Auray, qui nous ont associée au contrat de recherche « Politisation des usages : Internet comme technologie sociale », RNRT-MRT, et enfin Dominique Pasquier et Daniel Cefaï pour leur amicale patience.

UN PROJET SOCIO-TECHNIQUE DE LOGICIEL LIBRE : DÉFINITIONS ET ENJEUX

Ce projet socio-technique se définit, tout d'abord, dans le prolongement de l'informatique libre. Dans le mouvement de l'informatique libre, l'expression « logiciel libre » fait référence à la liberté pour les utilisateurs d'exécuter, de copier, de distribuer, d'étudier, de modifier et d'améliorer le logiciel. Plus précisément, elle fait référence à quatre types de liberté pour l'utilisateur du logiciel: «la liberté d'exécuter le programme, pour tous les usagers ; la liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à ses besoins supposant l'accès au code source ; la liberté de redistribuer des copies, donc d'aider votre voisin ; la liberté d'améliorer le programme et de publier vos améliorations».

Un projet socio-technique

À des fins documentaires, voici pour commencer quelques éléments de description du projet socio-technique, dont l'observation a nourri les réflexions présentées dans cet article. Il s'est agi d'en suivre l'historique, depuis la phase d'écriture jusqu'aux usages sociaux. Suivant son initiateur, Jean Michel Cornu, WebcamTV est un ensemble de logiciels libres, sous licence Copyleft, qui permettent à des personnes distantes connectées à l'Internet ou à un réseau local sans fil (Wifi) d'intervenir en direct dans une émission de télévision diffusée sur Internet en *streaming* MPEG4. Il est développé par un centre de ressources associatif pour télévision de proximité, Vidéon et son Tomat'Lab. Un réalisateur « on line » dispose d'une régie sur une page Web pour sélectionner les correspondants qui passent à l'antenne, qui seront soit des personnes éloignées intervenant grâce à une webcam et à un micro connectés sur Internet, soit une équipe de tournage située dans la même ville et reliée à la régie par un réseau local sans fil permettant de passer les images, les sons et le réseau d'ordre. À la différence d'un projet classique de type industriel, des contributeurs individuels participent au développement à l'instar d'un projet de logiciel libre. Mais à la différence de beaucoup de projets en logiciel libre, la communauté d'utilisateurs première n'est pas celle des informaticiens mais une communauté d'utilisateurs-testeurs composée d'associations n'ayant pas une obligation de service forte et pouvant donc mettre en œuvre la technologie développée avant qu'elle n'atteigne la maturité : les télévisions de proximité (des petites télévisions réalisées par les habitants), les Espaces Cultures Multimédias (Espaces publics de création multimédias labellisés par le ministère de la culture) mais également les collectivités territoriales mettant en place des plaques haut débit (coordonnées par la FING). [Pour des informations complémentaires, cf. le site de l'association Vidéon : <http://www.videontv.org>.]

tions, pour en faire profiter toute la communauté. Un programme est un logiciel libre si les utilisateurs ont toutes ces libertés. Ainsi, vous êtes libre de redistribuer des copies, avec ou sans modification, gratuitement ou non, à tout le monde, partout. L'expression "logiciel libre" fait référence à la liberté et non pas au prix. Pour comprendre le concept, vous devez penser à la "liberté d'expression", pas à "l'entrée libre". Nous utilisons le "copyleft" pour protéger ces libertés². Cette définition émane du courant Free Software du mouvement de l'informatique libre. On confond souvent le logiciel libre (Free Software) avec l'Open Source. Il existe des débats internes parmi les militants de l'informatique libre pour distinguer d'une part l'Open Source, dont participe Eric Raymond et dont on reparlera plus loin, et d'autre part le Free Software (logiciel libre), qui renvoie aussi à un mouvement qu'anime Richard Stallman à travers sa fondation, la Free Software Foundation, et sa Licence GNU GPL de type Copyleft³. Le système d'exploitation Linux, le plus connu des logiciels dits libres, est distribué sous la Licence de la FSF. Rapidement on peut dire que l'Open Source s'attache plus à la possibilité de développer des logiciels par le plus grand nombre de contributeurs grâce à la lisibilité du code source tandis que le mouvement Free Software met aussi en avant la possibilité de leur modification et leur redistribution ouverte. S'étendant ainsi à la question de la distribution sociale des logiciels sous des modalités non propriétaires, la Free Software Foundation, se conçoit plus globalement comme le référent d'une forme de vie politique, non dans une version libérale-libertaire du mouvement qui réduirait « la liberté à la souveraineté individuelle » mais au contraire autour d'une conception fort originale de la « loi civile » fondée sur la visée d'une régulation par *l'institution morale* des internautes⁴. En définitive, Open

2. Cf. <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html>

3. Cf. <http://www.fsf.org/copyleft/gpl.txt>. Dans le cours du texte, nous employons « libres de droits » et « licence copyleft » de façon synonyme, cela signifiant qu'il n'est pas à aucun moment question de copyright pour ce projet de WebcamTV.

4. Auray, 2002 : 180 : « Civique, cette conception accentue la dimension d'intériorité de l'adhésion à la loi, faisant de la conformité le produit d'un héroïsme moral. C'est ainsi par une tentative pénétrante pour instituer de nouvelles mœurs, en sondant les reins et les cœurs, que passe ce projet civique ». Une autre définition du logiciel libre fait écho à un tel programme : « Un logiciel libre est un logiciel dont la philosophie est avant tout celle de la liberté, de l'égalité et de la fraternité. Liberté, car tout le monde peut copier, étudier, modifier et redistribuer les logiciels libres. Égalité, car tout le monde a des droits d'utilisation identiques vis-à-vis des logiciels libres. Fraternité, car les logiciels libres vous encouragent à aider votre voisin plutôt que d'essayer de vous l'interdire. Ces libertés mènent à la coopération et à l'amélioration. Pour répandre et protéger ces libertés et les bénéfices qui en résultent, nous utilisons une licence spéciale fondée sur le copyright, la licence GNU GPL (dite aussi Copyleft). Contrairement à beaucoup de licences, la GPL vous donne plus de droit que le copyright ne le fait. Par essence, la GPL vous interdit d'interdire. Elle vous permet de faire tout le reste » (Free Software Foundation. « Qu'est-ce que le logiciel libre ? » Robert J. Chassell, tract remis aux participants de l'International Meeting of Medias Resistances, mars 2002, Marseille).

Source et Free Software (logiciel libre) ne sont donc pas des désignations tout à fait équivalentes et, dans leur conflictualité, elles s'avèrent structurantes pour le mouvement de l'informatique libre.

UN CADRE DE MOBILISATION : L'AUDIOVISUEL NUMÉRIQUE LIBRE

Partant de ces quelques données descriptives à travers lesquelles sont suggérés les enjeux du projet socio-technique en termes de prolongement des méthodes et principes de l'informatique libre dans l'audiovisuel numérique, il nous faut maintenant comprendre plus précisément encore en quoi le travail de ce groupe de bénévoles, informaticiens et vidéastes, peut s'interpréter dans une dynamique de mobilisation collective, quel en est le cadre, quelle situation ou événement vient-il contribuer à problématiser comme motif d'engagement public ?

Un collectif en action : salon Narrowcast, 5 juin 2002⁵

Une première réponse peut être livrée à travers ce récit de deux interventions contrastées auxquelles on pouvait assister lors du Quatrième Salon Narrowcast, rendez-vous européen des professionnels de l'audiovisuel interactif, qui s'est tenu en juin 2002.

La première conférence fut celle de Jacques Rosselin, fondateur de l'une des premières télévisions sur Internet, CanalWeb. Venant de liquider sa société, il introduisait son propos sur « la période morose » que connaissaient actuellement les projets de télévisions en ligne, faute d'un *business model* décisif, alors même que le « marché était là », que « la demande précédait l'offre ». L'un des obstacles au développement de la télévision sur Internet était, selon Jacques Rosselin, la gratuité des « fournitures » offertes dans « ce grand magasin dont l'entrée est encore payante » que représente Internet. Il proposait de « rendre gratuit l'accès au haut débit mais de partager les revenus de la consommation de produits à haute valeur ajoutée entre distributeurs et éditeurs. » Martelant que l'avenir est « le narrowcast, les publics de niches, les communautés d'utilisateurs », que « l'histoire du broadcast est morte », l'ex-pdg concluait ainsi : « Prions et partons à la conquête de

5. Pour la rédaction de cet article, parmi les données de terrain recueillies (observations, littérature grise et entretiens) dans le cadre d'une enquête en cours, nous nous sommes appuyés plus particulièrement sur :
 - a) les échanges de messages sur une liste de diffusion réunissant les développeurs et dans une moindre mesure les listes des usagers potentiels ;
 - b) des notes de terrain ainsi que des entretiens informels et des conversations échangées lors des réunions du noyau de développeurs ;
 - c) des observations et des entretiens menés lors de la présentation du projet dans différentes réunions publiques (journées des ECM, salon professionnel Narrowcast...) ainsi que le recueil de la littérature grise secrétée par ces différentes organismes et institutions (dossiers de presse, plaquettes publicitaires, tracts diffusés aux participants...).

la nouvelle télévision, de ce nouveau marché .» Par l'invocation des voies impénétrables du marché cette communication d'un pionnier de la télévision commerciale sur Internet ne traduisait-elle pas l'impasse d'un certain modèle socio-économique ? Et pourtant nous étions entre « gens sérieux ».

Des « gens sérieux », les jeunes informaticiens, vidéastes associatifs et bénévoles venus présenter le projet WebcamTV ne cherchaient pas à l'être. Dans ce salon réunissant start-up et grandes sociétés d'informatique, leur intervention s'apparenta plutôt à un happening. Et dans un talentueux bazar, ils présentèrent des expérimentations technologiques de pointe en direct (prises de vue et mixage utilisant la technologie Wifi) tout en prescrivant des usages « militants »⁶ du projet (le haut débit dans des cités de banlieue qui ne seront jamais câblées, la prise de vue en webcam dans des pays pauvres en matériel *high tech* ou dans lesquels règne la censure, dans le contexte des télévisions de quartier ou encore la prise de vue par « avatar corporel analogique » équipé d'une webcam pour récupérer des images dans des situations violentes, telles les manifestations anti-mondialisation). Et tout au long des démonstrations étaient exhibés les principes de développement d'un projet en logiciel libre où « tout le monde met la main à la pâte, développeurs et usagers », où « bénévoles, associatifs et sociétés sont parties prenantes et tout le monde bénéficie du travail commun », où « tout le monde développe ensemble des outils pour tous », où « les différentes appartenances des développeurs permet de penser à des usages multiples »⁷.

Plus tard dans l'après-midi, nous retrouvions deux des développeurs squatant le stand d'une société spécialisée dans la diffusion de flux audiovisuels en ligne. Ils profitaient des connexions haut débit pour poursuivre leurs expérimentations improvisées devant le public du salon le matin même. Quelques jours après, on pouvait lire sur la liste de diffusion réunissant les développeurs des logiciels, ce mail de bilan et d'encouragements rédigé par l'animateur du collectif :

EX. 1⁸

Suj: [devvideon] espace Tomat'lab à Narrowcast
Date : 6 juin 2002
De JMC
A devvideon

6. Suivant les termes employés par M., membre du collectif. Interrogé par JMC, pendant sa présentation de WebcamTV au forum public de Narrowcast, sur les « raisons » de sa participation au projet, ce jeune beur, doctorant en robotique, répond : « Le militantisme. Toute ma vie est militante. »
7. Suivant les termes de JMC.
8. La transcription des mails est littérale, seul les noms propres sont invisibilisés.

Bonjour à tous,

Bravo à tous. Nos expérimentations ont énormément intéressé aussi bien les visiteurs, les autres exposants que les journalistes.

L'espace Tomat' Lab a également été l'occasion de trouver de nouvelles solutions (par exemple : le Xplayer est capable d'afficher plusieurs streams...) et à certains d'entre vous de se voir en IRL (In Real Life) après avoir échangé depuis plusieurs mois sur cette liste ;-)

Je crois que l'on a pu faire avancer les choses et montrer que notre approche de développer ensemble (associations, professionnels etc.) dans l'esprit du logiciel libre s'adaptait très bien à de nouveaux secteurs comme l'Audio Visuel.

On va pouvoir souffler un peu (ouf !) et on essaiera de débriefer ensuite pour préparer les prochaines étapes.

Amicalement.

Projet socio-technique-frontière et cadrage alternatif

Une deuxième forme de réponse à notre question-programme suppose de déplier plus largement les activités de ce collectif. À cette fin, nous avons analysé le réseau de liens tissés à travers les trois listes de diffusion qui fédèrent communautés de développeurs et d'utilisateurs liées au projet. En y recoupant les fils de discussions (Qui parle à qui ? De quoi parle-t-on ? Suivant quelles temporalités ?)⁹, émerge un réseau mobilisé à des degrés divers qui comprend, en tout premier lieu, le mouvement de l'informatique libre et celui de l'Internet citoyen et solidaire mais encore un réseau de veille technologique autour des infrastructures d'Internet puis le mouvement du Tiers Secteur Audiovisuel regroupant stratégiquement les télévisions de proximité et la Coordination des Médias Libres et enfin un réseau autour de la création de contenus audiovisuels numériques allant des communautés du Net Art aux Espaces Publics Multimédias labellisés par le ministère de la culture ainsi que les WebTV¹⁰.

On peut schématiser ainsi le positionnement de ce projet socio-technique à travers le réseau de liens présenté ci-contre en encadré.

Cet ensemble s'avère composite. On y distingue des mouvements d'action collective publicisés, tel le mouvement du logiciel libre (Association pour la Promotion et la Recherche Informatique Libre) auquel participent activement – ou avec lequel sympathisent – au minimum les membres du collectif de dévelop-

9. L'observation de ces réseaux de liens en ligne a été complétée par le suivi des déplacements du noyau des développeurs lors de leurs présentations (filmage des prestations, entretiens informels avec les publics autour de la réception du projet, etc.).
10. Lors de la Fête de l'Internet 2003, une expérience de diffusion en streaming d'émissions live encodées en MPEG-4 a rassemblé de fait, in et hors réseau, la plupart des acteurs de ce réseau de liens et plus précisément des ECM, le collectif Art Libre, Téléplaisance et la société de streaming Frontier à l'initiative de Vidéon.

Réseau de liens

Logiciel libre

April
Mandrake Soft
Gaule

WebTV

Samizdat
Indymédia
Téléweb

Médias libres

Zalea TV
CPML
Tiers secteur AV

Veille technologique Internet

Frontier on line
Wifi-Paris
Fing
Ipv6-Forum

WEBCAMTV

Télévision de proximité

FNDVP
Vidéon

Internet Citoyen

I3C
Atrians 2003
Mediacités

Art et Internet

Copyleft Attitude

Espaces Publics Multimédia labellisés (ministère de la culture, mission intergouvernementale...)

ECM
EPN

peurs ou encore le Tiers Secteur Audiovisuel militant auprès du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel pour un accès des télévisions associatives à la Télévision Numérique Terrestre, des communautés artistiques nées d'Internet, telle la liste de diffusion *Copyleft Attitude*, œuvrant à l'extension des pratiques du logiciel libre à la création artistique¹¹, des lieux culturels plus institutionnels liés au ministère de la culture, tels les Espaces Culture Multimédia ainsi qu'un réseau de liens entre des sociétés commerciales (Frontier on line)¹² et des associations de veille technologique (Wifi-Paris)¹³.

11. Pour la connexion entre militants du logiciel libre et artistes du Net Art, cf. notamment les textes et manifestes compilés dans Burreaud & Magnan (2002) et également Flichy (2001).
12. Dans un entretien réalisé lors du salon Narrowcast de juin 2002, le responsable technico-commercial de cette société spécialisée dans la technologie de pointe du streaming vidéo nous explique donner « un coup de main » au projet WebcamTV par intérêt pour son aspect innovant concernant le format de compression numérique des images, le MPEG-4 : « C'est une carte de plus pour nous. »
13. Wifi (Wireless Fidelity ou 802-11b) renvoie à la technologie sans fil permettant des

Ce projet socio-technique paraît clairement se situer à la frontière de plusieurs communautés, mouvements d'actions collectives, organismes ou institutions et favoriser la rencontre ou la collaboration d'acteurs collectifs ou individuels, issus d'arènes sociales diversifiées, principalement autour de l'informatique libre, de l'Internet militant et du tiers secteur audiovisuel. En cela, on peut dire qu'il possède les caractéristiques d'un objet-frontière¹⁴. Et, positionné à l'intersection de ces arènes sociales plurielles, il supporte un travail de cadrage alternatif au devenir-média d'Internet, celui-là même pour lequel priait l'ex-directeur de la société CanalWeb. En effet, actuellement, pour différents acteurs techno-industriels (de France Télécom à Noos pour l'aspect haut débit aux grands groupes de l'industrie cinématographique, détenteurs de catalogues de films, d'images ayant un intérêt financier à la démultiplication de supports de diffusion), l'un des moyens majeurs d'évolution du réseau de communication Internet suppose l'essor de l'audiovisuel numérique. Ce qui conduirait à redéfinir le cadre socio-technique d'Internet originel, en tant que réseau de communication informatisé, au profit d'un second format, celui du média payant (de troisième génération, après la télévision de masse et les chaînes thématiques). Dans ce contexte de redéploiement stratégique, risqué, incertain et marqué par la dimension décisive prise par les enjeux juridiques (droits de diffusion devenus un marché à travers la stratégie dite de cave, pénalisation progressive des usages ordinaires d'Internet, comme le téléchargement de fichiers musicaux compressés en MP3)¹⁵, émerge une nouvelle génération de militance technologique, nourrie de la culture du mouvement pionnier de l'informatique libre et mobilisée contre la « médiamorphose » d'Internet. À travers ce projet socio-technique est donc produit un cadre de mobilisation, qui peut être désigné heuristiquement sous la notion « d'audiovisuel numérique libre », venant prolonger la culture politisée de l'informatique libre dans le domaine de l'audiovisuel.

connexions Internet haut débit par le biais des ondes hertziennes. Actuellement, il est possible de connecter entre dix et vingt PC ou quatre à cinq caméras de type DV, sur la fréquence de 2,4 GHz, pour un usage en milieu privé et dans quelques lieux publics (aéroport). Cette norme se trouve, de fait, en concurrence en France avec l'offre commerciale de France Télécom et des cablo-opérateurs mais aussi avec celle des fournisseurs d'accès à Internet (en permettant le partage d'un abonnement), même si ce n'est pas l'objectif affirmé de tous les zélotes sans filistes. Ainsi M., animateur d'une association de popularisation de la technologie Wifi, jeune informaticien, interrogé au Salon Narrowcast, juin 2002, justifie, quant à lui, sa participation au projet par sa « dimension associative et la culture du libre qui l'imprègne, le partage des connaissances et des compétences sur des aspects de recherche et développement ».

14. « Les "objets-frontières" sont suffisamment flexibles pour s'adapter aux besoins et aux nécessités spécifiques des différents acteurs qui les utilisent et sont suffisamment robustes pour maintenir une identité commune ». Cf. Leigh Star & Griesemer (1985 : 393).
15. Cf. *Multitudes*, « Propriété intellectuelle » (2001). En 2003, un projet de loi sur la copie privée a été rédigé, qui officialise les systèmes anti-copie, constituant implicitement tout possesseur d'un CD en pirate potentiel. Cf. <http://www.zdnet.fr>

Politisation des usages : Internet comme support et enjeu d'une dynamique de mobilisation

Dans l'exemple étudié, un ensemble d'engagements publics vient concerner des lignes de code informatique permettant la création de contenus audiovisuels numériques et leur distribution libre de droits, gratuite et ouverte à tout usage. En se gardant de toute réification, on peut y observer une forme d'action collective s'attachant, de façon originale, à un objet technique. Cependant, on ne peut parler dans le cas étudié simplement d'une « technicisation de la critique sociale » qui donnerait lieu à des « formes de mobilisation distanciées » comme les a bien analysées Fabien Granjon (2001) au sujet des listes Attac par exemple. Ici Internet, comme on va le décrire plus précisément plus avant, n'intervient pas seulement comme le support de la mobilisation mais il est son objet même. Le terrain observé permet de pointer bien plutôt une « politisation des usages d'Internet » car, à travers la formation d'un cadre de mobilisation autour de « l'audiovisuel numérique libre », le domaine du politique s'étend à la technologie. Et cet élargissement du politique à la technique vient rendre compte du rôle même des dynamiques de mobilisation (Cefaï & Trom, 2002). Suivant une relecture pragmatiste des théories des mouvements sociaux, le « travail de la signification » accompli par ces mouvements peut être saisi à travers des activités collectives de « cadrages alternatifs de situations établies », produisant notamment « des déplacements d'expérience et des sélections de formes de vie collective et publique (styles de vie, identités personnelles, collectifs de référence et critères de moralité) » (*Ibid.* : 12). Ainsi, au gré du cadrage des actions collectives, se déplacent les frontières du politique et se démultiplient les raisons d'agir.

Nous avons jusqu'à présent esquissé le cadre de mobilisation d'un collectif œuvrant, par l'écriture de différentes fonctionnalités logicielles, à fonder les conditions socio-techniques pour le développement de l'audiovisuel numérique libre. Il nous reste à en appréhender la dynamique interne de mobilisation d'un point de vue rhétorique et dramaturgique (Jasper, 1997) : quelle en est sa forme d'action collective, son style, quelle en est la grammaire ?

LE STYLE BAZAR : FORMES ET PRINCIPES D'UNE CULTURE PUBLIQUE TECHNIQUE

Hackers, militants de l'informatique libre, explorateurs des médias alternatifs, de nombreux collectifs se mobilisent au sujet d'Internet, suivant des argumentaires livrés dans les nombreux manifestes ou essais qui composent la culture publique de l'Internet militant (Blondeau & Latrive, 2000 ; Burreaud & Magnan, 2002).

Au sein du mouvement de l'informatique libre, il existe un célèbre essai méthodologique, *La cathédrale et le bazar* (1998) de Eric S. Raymond, dans

lequel se trouvent formalisés, sous la notion de « style bazar », les principes de co-développement du système d'exploitation GNU/LINUX. Cette notion lui a été inspirée par la structuration de la communauté des développeurs Linux, constituée par le « monde entier », par « n'importe qui », par « plusieurs milliers de contributeurs bénévoles bidouillant durant leur temps libre et reliés par « les liens ténus de l'Internet », la faisant « ressembler plutôt à un bazar grouillant de rituels et d'approches différentes » (Raymond, 1998). À l'opposé, dans le monde commercial, de tels logiciels sont conçus comme des « cathédrales » et élaborés dans le secret par « des sorciers isolés ou des petits groupes de mages à l'écart du monde » (Raymond, 1998).

« La cathédrale et le bazar », en tant que jalon de la culture du logiciel libre va nous permettre d'approcher par la dimension stylistique et rhétorique la dynamique publicisée de mobilisation de ce collectif. Dans un premier temps, la mobilisation de ce collectif au moyen et au sujet d'Internet sera documentée au plan de l'analyse de l'organisation formelle des échanges entre développeurs au sein d'une liste de diffusion spécifique. Dans un second temps, nous verrons en quoi les principes du « style bazar » constituent pour ses membres le format normatif de leur action collective.

Trafic de la liste de développeurs

Pour illustrer le trafic de la liste des développeurs et ses activités, voici quelques données. On comptabilise 170 mails échangés dans la période de référence pour cet article, c'est-à-dire du 19/02/2001 au 08/05/2002. Les principaux contributeurs, noyau du collectif, sont :

- JMC, initiateur du projet, informaticien de formation et consultant, quadragénaire ;
- M., étudiant en thèse de robotique, chargé du développement de la partie acquisition d'images « CAM », responsable d'une action humanitaire au Népal, Meroshati Project ; il aime citer en modèle les vidéoactivistes et le réseau des médias alternatifs, tel Indymédia ;
- L., la trentaine, informaticien, membre du mouvement français pour le logiciel libre April, auteur de courts métrages dans le genre fantastique et créateur du site www.lunerouge.com, contributeur également de la liste *Copyleft Attitude* (Net Art et logiciel libre) ;
- D., jeune bénévole à Vidéon, dont il est le secrétaire adjoint, chargé du développement de la partie serveur « MIX » avec L., membre du projet humanitaire Meroshati ;
- OA., ex-responsable de la veille techno à Canal Web, journaliste spécialisé dans l'audiovisuel numérique ;
- OR., emploi-jeune à Vidéon, qui, entre autres, synthétise les informations sur le développement de WebcamTV pour mettre à jour le site de l'association.

Le tableau suivant dénombre les mails envoyés par les différents membres du collectif.

JMC.	M.	L.	D.	OA	OR
61	18	12	7	21	12

Pour présenter de façon synthétique les *topics* des échanges sur la liste, nous avons rapidement codé les messages, en fonction des thématiques abordées et intersubjectivement ratifiées dans un ou plusieurs messages. Nous présentons ci-dessous un rapide chiffrage des occurrences thématiques.

<i>Topic</i>	JMC	M	D	L	OA	OR
Veille techno	7	2	2	4	12	
Veille techno libre		1		6	1	
Récit du projet 1 : Bienvenu	4					
Récit du projet 2 : Encouragement	7			1	1	
Récit du projet 3 : Actions programmées	14		1			12
Récit du projet 4 : Bilan dont éléments liés au libre	17 3	12 2	5	1	5	
Ressources relationnelles (appel à contributions...)	7					
Sociabilité	4					

Mobilisation d'un collectif par projet coopératif en ligne dans le « style bazar »

Dans son essai, le programmeur et écrivain Eric Raymond (1998) décline une vingtaine de principes, dix-neuf exactement, qui favorisent les « coutumes de coopération », dérivés d'une maxime première : « Distribuez vite et souvent, déléguez tout ce que vous pouvez déléguer, soyez ouvert jusqu'à la promesse ». Le « style bazar » serait caractéristique des projets dits coopératifs. Au sein de la liste de diffusion, ces principes coopératifs sont de fait actualisés¹⁶ sous

16. Il est à noter que l'animateur du collectif, JMC, dans le cadre de son activité professionnelle de consultant, a été amené à rédiger des essais sur les projets coopératifs, qui prolongent, entre autres, l'essai d'Eric Raymond, bien évidemment connu de lui, comme il nous l'a explicitement

trois modalités principales : la symétrie des statuts (modification de la coordination développeurs/usagers), la transparence du groupe coopérant à lui-même, la publicité des ressources (expertise informatique, biens, informations).

La symétrie des statuts : une modification de la coordination développeurs/usagers.

Principe 6 : « Traiter vos utilisateurs comme des co-développeurs est le chemin le moins semé d'embûches vers une amélioration rapide du code et un "débogage" efficace. »

Principe 8 : « La loi de Linus : Étant donné suffisamment d'observateurs, tous les bogues sautent aux yeux. »

Ces deux principes énoncent une modification de la relation entre les usagers de l'informatique et les développeurs des logiciels traditionnellement en vigueur dans ce secteur au profit du statut générique de co-développeur.

Afin de mobiliser un collectif de co-développeurs élargis à des usagers potentiels, comme le préconise Raymond dans le *Principe 6*, quatre voies, parfois entrelacées, sont adoptées notamment par l'initiateur du projet, JMC. Elles sont documentables, au niveau de la structuration endogène du collectif dans sa dynamique interactionnelle, à travers quatre formats d'activités (c'est-à-dire au plan de la fonction des messages pour les membres de la liste).

Dans les deux mails suivants, on peut distinguer ces différents formats d'activités – l'échange informatif, l'échange de ressources relationnelles, les annonces de sociabilité et la mise en récit :

EX. 2

Suj : [devvideon] Réunion WebcamTV
Date : Lun, 18 fev 2002
De JMC
A devvideon

Bonjour,

Hier, lors de l'AG Vidéon (enfin surtout la fiesta après ;-) on a proposé de se faire une petite séance de travail sur Webcamtv et en particulier sur MPEG-4ip (les outils pour tout faire avec ce format)

Il y aurait M., D., et L., qui sont déjà très impliqués dans WebcamTv.

O. (de Canal Web) : si tu peux venir, ce serait super.

confirmé. Lors d'une réunion du noyau des développeurs, en février 2002, M. demande à JMC qui lui demande « d'avoir vite une version à télécharger » : « Est-ce que tu comptes mon temps de sommeil ? ». JMC lui répond, sous forme de boutade : « Regarde Linus Thorvald, il fait bosser les autres » (ce qui n'est pas totalement faux...).

S. et A. (de Frontier) : est-il possible d'y envoyer une personne ?

Ceux qui sont sur cette liste et qui sont intéressées pour parler du développement de WebcamTv et MPEG-4ip sont les bienvenus, par exemple nos amis de la GAULE (Lug Essonne) et d'autres encore qui sont sur cette liste.

Amicalement,
JM

EX. 3

Suj : [devvideon] Tadadadammmmm
Date : Sam, 6 avril 2002
De JMC
A devvideon

Ma écrit :

>PREMIERE MONDIALE !!!

>J'ai fais la même expérience qu'hier avec O, mais cette
>fois-ci avec Kathmandou. Mon interlocuteur, Krishna a un
>modem 56 k, il m'a envoyé un fichier avi de 51ko. En
>gros, j'ai reçu le fichier en moins d'une seconde... faut dire
>que je suis sur un réseau universitaire a très large bande
>passante.

Génial !

On peut dire que pour les premiers tests tu fais dans le grandiose ;-)

Peux-tu passer ce test « historique » a O. pour qu'on le mette en ligne sur la page WebcamTv cela donne une idée concrète de ce que WebcamTv donnera par la suite (352x288 en 10fps c'est pas mal du tout !)

>Reste toujours le pb si ce que je reçois est lisible sous un
>player ou pas. En tout cas un pas interessant a été franchi,

>pcq en gros un fichier de 15 sec en 352*288 en

>10f/s(divx550kbs) serait envoyé approximativement

Cela veut dire qu'une fois en streaming, on saura s'adapter même aux débits plutôt

très faibles.

>Vivement l'expérimentation Webcam part III et la mise en

>place du serveur streaming chez Frontier pour que je sache

>enfin ce que j'envoie (des paquets de 1ko d'un fichier

>avi/dvix en rtp)

Oui je contacte N et A. de chez Frontier dès lundi matin

Amicalement
JM »

Ici, les *échanges informatifs* sont à relier à une quête d'élargissement du réseau de liens : JMC pratique l'échange d'informations techniques et de débats concernant le monde du libre et sa lutte avec le monopole informatique. Les *échanges relationnels* interviennent dans la recherche de co-développeurs, qui suppose l'échange de ressources relationnelles (appels à contribution, quête

de contacts, etc.). Quant aux *annonces de sociabilité*, elles permettent la consolidation des liens, consolidation qui passe par des invitations, la création d'une habitude relationnelle et d'un ensemble des pratiques de sociabilité et de convivialité. Enfin, par la *mise en récit* du projet, se trouve configurée une temporalité propre, le dotant d'un passé et d'un futur. Ces micro-récits le font exister aux yeux de tous (du noyau de développeurs aux usagers potentiels). Ils sont effectués sous le mode du bilan ou sous le mode du programme d'action avec distribution des tâches entre co-développeurs.

La modification de la coordination usagers/développeurs peut encore s'appréhender empiriquement à travers la distribution de rôles discursifs négociés et intersubjectivement validés au sein du cadre de participation de la liste.

L'un des contributeurs, OA., incarne ainsi une figure typique d'utilisateur co-développeur, à travers des messages qui, dans leur grande majorité, concernent thématiquement l'environnement technique, la veille technologique autour du projet et orientent sur les options techniques retenues sans participer directement à l'écriture des programmes. Son rôle renvoie à un type de construction identitaire discursive comme « identité de liens », c'est-à-dire « une personnalité définie par ses connexions vers différents sites » (Beaudoin & Velkoska : 149).

EX. 4

Suj. : RE [devvideon] réunion WebcamTv
 Date : Lun 8 fev. 2002
 De JMC
 A devvideon

OA a écrit :

>Je ne connais le projet WebcamTv que depuis peu, donc veuillez
 >m'excuser par avance si je
 >pose des questions déjà abordées ou hors de propos :
 Au contraire c'est extrêmement utile d'avoir de nouveaux regards
 >Je ne suis pas développeur, mais pourquoi ne pas attaquer directement
 >DirectShow pour la version Windows ? Cela me semblerait a priori la
 >solution la plus facile pour récupérer des images depuis n'importe quelle
 >source de capture vidéo ou webcam...
 Heu... M. tu as des idées là dessus N
 >Je dois avoir des bookmarks pour l'acquisition vidéo sous Linux (surtout
 >à partir des chips BT848 et BT878)...je pense pouvoir remettre la main
 >dessus si ça peut-être utile à quelqu'un)
 Oui on avait commencé à chercher avec des pistes données par M.
 Amicalement,

Performer un collectif : publicité des ressources et transparence du groupe coopérant.

Principe 7 : « Distribuez tôt. Mettez à jour suivant. Et soyez à l'écoute de vos clients. »

Principe 11 : « Il est presque aussi important se savoir reconnaître les bonnes idées de vos utilisateurs que d'avoir de bonnes idées vous-mêmes. »

La publicité faite aux différentes phases du développement est tout à fait remarquable dans les messages. Elle se concrétise aussi par une circulation transversale des informations, des ressources techniques (fichiers sources, description des matériels...) et des expertises (tests, conseils d'usage, requêtes...) entre les différentes listes de diffusion du projet. Ces deux éléments contribuent à performer le collectif dans une logique de transparence du groupe coopérant à lui-même.

On comptabilise un grand nombre (17 pour être précis) d'occurrences de présentations du logiciel, de descriptions des choix effectués pour les différents modules ou d'annonces de mise en ligne de versions successives. Versions boguées qui sont destinées à attirer les co-développeurs, pour faire « mumuse », suivant les termes du collectif.

Chaque courrier annonçant une action réalisée du projet (écriture d'un programme exécutable, tests des démos, traduction aux usagers potentiels, etc.) donne lieu systématiquement et quasiment en temps réel à une réponse de l'initiateur-coordonateur remerciant l'auteur et mobilisant les autres co-développeurs sur des actions à venir. Ces messages se caractérisent par une structure d'enchâssement, laissant moins ici apparaître « les processus de lecture et d'interprétation des différents interlocuteurs », comme le suggère Lorenza Mondada (1999), que construisant un interlocuteur unique, le « nous » du collectif performé dans cette multilocution de l'animateur-initiateur s'adressant à la fois à tous et à chacun.

EX. 5

Suj : RE [devvideon] Tadammm WebcamTv 0.1.5

Date : Mer, 13 fev 2002

De JMC

A devvideon

M a écrit :

>J'envoie deux fichiers : -WebcamTv.zip, qui contient l'exécutable webcamtv

>et -WebcamTv_src.zip qui contient les sources

Merci M.

Le mieux est qu'OR mette en ligne rapidement l'exécutable et les sources

OR : peux-tu prendre le fichier qt-mc23onc.dll qui se trouve dans les autres ZIP contenant des exécutables pour les mettre dans le zip webcamtv.zip

Pour tous :

Il semble que l'ensemble marche sur certains PC (pour l'instant il ne s'agit que de la version Windows) et pas sur d'autres. Cela doit être dû à une DLL qui a pas été oubliée dans les fichiers envoyés avec l'exécutable.

Si elle se trouve sur votre PC (c'est le cas de celui de M ça marche, mais si elle ne s'y trouve pas alors ça plante comme sur le mien)

Le jeu consiste à trouver le chaînon manquant

Amicalement

JM

Un courrier faisant le point sur tel ou tel état du développement ou d'une proposition technique fera toujours de la part de l'initiateur du projet l'objet d'une réponse encourageante (« génial », « j'ai hâte de voir cela »)¹⁷. À travers ces messages remerciant chacun, donnant de nouvelles directions à tous, sur le modèle de Linus Thorvald, il « stimule et récompense ses utilisateurs-bidouilleurs en permanence – stimule par la perspective auto-gratifiante de prendre part à l'action et les récompense par la vue constante (et même quotidienne) des améliorations de leur travail » (Raymond, 1998)¹⁸.

Enfin, les informations concernant ce « nous » du collectif sont mises à disposition de façon transversale à travers les différentes listes de diffusion en lien avec ce projet. Par exemple, chaque annonce d'une version de WebcamTV (sources, exécutable, démos...) est suivie d'un message de OR, emploi-jeune à l'association, annonçant la mise en ligne sur un site Internet, qui s'adresse aux télévisions de proximité, aux Espaces Culture Multimédia et à tous les producteurs associatifs de contenus multimédia.

Ainsi ce « nous » est-il toujours inséré dans le réseau plus large, celui des acteurs individuels et des collectifs de l'audiovisuel numérique libre.

Format normatif du collectif par projet coopératif.

Saisie dans sa dimension stylistique (Jasper, 1997), au travers d'interactions en ligne, la dynamique coopérative de mobilisation du collectif se décrit aisément suivant le « style bazar » formalisé par Eric Raymond. Mais on peut se demander un peu abruptement si ces principes ne constituent pas encore des méthodes efficaces de conduite du projet pour son initiateur-coordonateur ? Comment distinguer un collectif par projet entreprenant d'une mobilisation collective autour d'un projet socio-technique, c'est-à-dire une forme de critique sociale dont le terrain de mobilisation est la technique elle-même ? En quoi les différentes communications observées entre ces informaticiens et vidéastes bénévoles

17. Sept mails présentent des occurrences d'encouragement de la part du coordinateur.

18. On en trouve un bon exemple dans le message EX. 3 cité plus haut.

dessinent-elles les contours d'une « loi civile » ? (Auray, 2002). Bref, en quoi les principes de l'essai de Raymond délimitent-il un répertoire de conduites acceptables constituant ainsi le format normatif de la coordination des acteurs du collectif ?

Une première réponse à ce vaste ensemble de questionnements peut être empiricisée à travers le rôle de l'un des membres du noyau du collectif, L.A. Son « identité de réseau » est celle d'un co-développeur-médiateur entre l'informatique libre et la création de contenus, du Net Art au cinéma. Il intervient sur plusieurs listes des collectifs de l'audiovisuel libre en y transmettant des informations croisées. Sur la liste du collectif de développeurs, ses envois traitent le plus souvent de veille technologique autour du projet WebcamTV et concernent davantage le mouvement du libre¹⁹. Sa « signature électronique » typique est composée de la citation du mouvement du logiciel libre avec son adresse Internet.

EX. 6

Suj : [devvideon] Microsoft veut « améliorer » le Wifi

Date : Ven, 19 Avril 2002

De L.

A devvideon

Microsoft s'attaque à la norme de communication sans fil Wifi (802.11) pour se l'approprier. Il s'agirait d'intégrer une « amélioration » au sein de Windows. Business as usual...

Article en français : <http://www.mmedium.com/cgi-bin/nouvelles.cgi?Id=6515>.

L.A

Lune Rouge : <http://www.lunerouge.com>

Terminal Damage : <http://terminal-damage.org>

« Microsoft is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth »

<http://www.gnu.org/>

En informant de façon régulière la liste sur le combat contre les monopoles informatiques, à travers les débats qu'il suscite parfois, (comme une série nourrie d'échanges sur le brevetage du format MPEG-4), il apparaît comme le « garant » des principes du logiciel libre au sein d'un collectif, dont la position est indéniablement plus « pragmatique » que d'autres.

Lors des séances de travail entre développeurs, à plusieurs reprises on a pu observer que si le « style bazar » inspire l'initiateur et le coordinateur du collectif, JMC, son application est justifiée explicitement en termes « d'éthique »

19. Quatre messages de veille technologique et 6 pour la veille technologique du libre durant la période de référence.

par L, comme dans l'épisode suivant. Au cours de l'une de ces réunions, M. demande « ce que l'on gagne à tout mettre en libre », L. lui répond « le libre, c'est une question d'éthique. » Plus tard, JMC demande à M. de mettre le plus rapidement possible une « version boguée » en ligne. M. semble réticent et prévient « c'est fait comme un barbare. » L. intervient alors en rappelant que « le principe justement est de le mettre à disponibilité pour le tester et le résoudre. »

Si le « style bazar » est affaire de principes, ceux-ci sont bien revendiqués ici par certains membres du collectif en termes d'exigences normatives. Ils en constituent la « grammaire » délimitant les actions qui conviennent.

SPÉCIFICITÉ D'UNE ARÈNE PUBLIQUE DIGITALISÉE : PRIVATISATION PARTIELLE, SCÉNARITÉ NON MÉTAPHORIQUE, QUÊTE D'AUTONOMIE MÉDIATIQUE

Pour conclure, dans l'étude de ce collectif en ligne, de son « style bazar », de son travail de cadrage alternatif de « l'audiovisuel numérique libre », Internet intervient comme support et enjeu d'une dynamique de mobilisation. Son caractère public se trouve donc médiatisé par ce réseau mondial de communication informatisé. Apparaissent certaines spécificités de la publicisation de la mobilisation collective étudiée qui semblent dériver des caractéristiques de cette médiation socio-technique et que nous pointerons en regard de la problématique des arènes publiques (Cefaï, 2002b). Cette problématique vient articuler *in the making* dimensions publique et collective des dynamiques de mobilisation. À la suite de Dewey qui concevait le public comme une forme étrange de vie sociale émergeant autour d'un problème en tant qu'elle le constitue (cité in Cefaï, 2002b: 54), les opérations de cadrage des mouvements d'action collective viennent configurer une arène publique. Il reste à se demander quelles sont les propriétés d'une telle arène publique digitalisée.

Si Internet comme scène sociale peut aussi produire des arènes publiques liées à des mobilisations collectives, une privatisation partielle en est doublement notable. Tout d'abord, le mouvement analysé prend forme à travers des échanges discursifs en ligne, pratiqués parfois au sein de l'espace domestique, au domicile privé des membres du collectif. Ensuite, du point de vue des dispositifs de communication offerts par Internet, il prend place dans le cadre d'un espace semi-public, supposant un abonnement préalable, à la différence par exemple des forums de discussion ouverts à tous.

On pourrait alors conclure de cette dimension privatiste que la métaphore « dramaturgique » au cœur de l'émergence d'une arène publique n'est plus opérante. Elle nous semble, tout au contraire, se concrétiser plus encore dans le cadre de cette scène sociale de l'Internet, puisque la mobilisation d'un collectif

a été saisie à travers des rôles discursifs dans un espace intersubjectif représenté par une liste de diffusion.

Enfin alors que d'autres mobilisations collectives sont « en quête de résonance avec les agendas médiatiques » (Cefaï, 2002b), la délimitation d'une arène publique à travers des actions collectives autour de l'« audiovisuel numérique libre » s'inscrit dans la conquête d'une autonomie de l'espace public médiatique tiers sectoriel vis-à-vis du système télévisuel commercial. Elle implique donc une transformation de la scène médiatique elle-même.

Au terme de cette étude d'une forme de mobilisation collective née des supports de communication numérisés, configurée au carrefour des collectifs de l'informatique libre et du tiers secteur audiovisuel et de sa dimension de publication appréhendée à partir de la notion d'arène publique digitalisée spécifique, nous avons également éprouvé le caractère heuristique d'une compréhension d'une culture technique comme culture publique en pointant la grammaire et la rhétorique.

BIBLIOGRAPHIE

- Auray N. (2002). « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre ». *Multitudes*, 8, p. 171-180.
- Beaudoin V. & Velkoska J. (1999). « Constitution d'un espace de communication sur l'internet (forums, pages personnelles, courrier électronique...) ». *Réseaux*, 97, p. 121-178.
- Blondeau O & Latrive F. (2000). *Libres enfants du savoir numérique, une anthologie du « Libre »*. Paris : Éditions de l'Éclat.
- Bureau A. & Magnan N. (eds) (2002). *Connexions. Art, réseau, média*. Paris : École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.
- Cardon D. (1997). « Les sciences sociales et les machines à coopérer. Une approche bibliographique du *Computer Supported Cooperative Work* ». *Réseaux*, 85, 11-52.
- Cefaï D. & Trom D. (2002). « Présentation », in *Les formes de l'action collective. Mobilisations dans des arènes publiques*. Paris : Éditions de l'EHESS (« Raisons pratiques » 12), p. 9-23.
- Cefaï D. (2002a). « Les cadres de l'action collective. Définitions et problèmes », in *Les formes de l'action collective. Mobilisations dans des arènes publiques*. Paris : Éditions de l'EHESS (« Raisons pratiques » 12), p. 51-98.
- Cefaï D. (2002b). « Qu'est qu'une arène publique ? Quelques pistes pour une approche pragmatiste » in D. Cefaï et I. Joseph (eds), *L'héritage du pragmatisme. Conflits d'urbanité et épreuves de civisme*. La Tour d'Aigues : Éditions de l'Aube, p. 51-81.

Conein B. & Delesalle S. « Les communautés épistémiques comme collectif d'échange de conseils : la liste *Debian Users* ». Communication à la journée d'études *Collectifs en ligne, émergence des normes et politisation des échanges*, ENST, 28/5/02.

Flichy P. (2001). *L'imaginaire d'Internet*. Paris : La Découverte.

Granjon F. (2001). *L'Internet militant*. Rennes : Apogée.

Jasper J. (1997). *The Art of Moral Protest : Culture, Biography and Creativity in Social Movements*. Chigago : Chigago University Press.

Leigh Star S. & Griesemer J. (1985). « Institutionnal Ecology, Translations and Boundary Objects : Amateurs and Professionnels in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology (1907-1939) ». *Social Studies of Sciences*, 19.

Mondada L. (1999). « Formes de séquentialité dans les courriels et les forums de discussion. Une approche conversationnelle de l'interaction sur Internet ». *Revue Internet Francophone pour chercheurs et praticiens*, 1 (3-25) [disponible à l'adresse : <http://alsic.univ-fcompte.fr>].

Multitudes. (2001). N° 5 « Propriété intellectuelle ».

Raymond E. (1998). *La cathédrale et le bazar*. Disponible à l'adresse suivante : http://www.firstmonday.org/issues/issue3_3/raymond/index.html. Traduction française : http://www.linux-france.org/article/these/cathedrale-bazar/cathedrale-bazar_monoblock.html.

Stallman R. (2001). « La licence GNU GPL et « l'American Way » ». *Multitudes*, 5, p. 82-85.