

Transparence et information : pour une participation active et raisonnée

François Schoubben

Ce document vous livre quelques observations et questions personnelles concernant les communautés d'acteurs sur Internet. J'apporte mon point de vue en tant qu'utilisateur des logiciels libres depuis 1996, membre actif d'un groupe d'utilisateur de linux et en tant qu'agrégé de l'enseignement secondaire (habilitation à donner des cours) en informatique donnant des stages d'initiation à l'informatique et à l'Internet à des adolescents.

Les **ados** ne semblent pas avoir de problèmes pour s'insérer dans des communautés. Le phénomène des blogs (publications personnelles en ligne) en est représentatif. Cependant, pour eux, « l'échange prime sur le contenu »¹.

S'il ne faut pas forcément interdire (en psychologie, il est connu que les jeunes ont besoin de se raconter pour se construire), il est possible de les **canaliser pour leur faire créer de vraies communautés d'apprentissage**, comme le montre l'expérience de l'école Saint-Joseph à Québec² où « l'utilisation de blog comme journal de classe » a engendré des apprentissages annexes insoupçonnés, telle l'envie d'améliorer son orthographe.

Le côté public d'Internet amène pourtant deux catégories de problèmes. D'une part, **les lois sur la publication** comme le respect du droit à l'image, l'interdiction de la diffamation, ou le respect des copyright sont très souvent **méconnues**. Cela entraîne entre autres un « piratage » généralisé des images et des commentaires particulièrement blessant sur les blogs, pour les autres participants ou pour certaines personnes visées. D'autre part, les anciennes **blagues de potaches** deviennent **catastrophiques** parce que « planétaire » et impossible à stopper au niveau de la diffusion (publication d'images diffamante sur un réseau peer-to-peer par exemple). Si pour une blague « photocopiée en underground », il est possible de mettre des revues satiriques au pilon, il est par contre impossible de stopper Internet, en particulier les réseaux d'échange peer-to-peer.³

Il paraît donc important **de sensibiliser et d'éduquer** les jeunes aux médias plutôt que d'interdire ou de ne pas les en informer avant qu'ils ne s'aventurent seuls sur Internet.

Les **communautés de participation volontaire d'adultes créées via Internet** en sont à leurs prémisses. Il existe des communautés non virtuelles utilisant Internet comme outil d'organisation et de communication, comme par exemple les entreprises, dont je ne parlerai pas ici.

Les premières grandes communautés qui se sont créées via Internet sont celles des Logiciels Libres, ses acteurs étant des « early adopters » du Net. D'autres communautés apparaissent, basées sur d'autres thèmes que l'informatique comme wikipedia (une encyclopédie collaborative)⁴ par exemple. Et cela marche. Pouvait-on prévoir un mouvement communautaire et technique comme wikipedia qui, fin décembre 2004 comptait 36377 contributeurs dont 2260 de très actifs⁵, pour un projet de 3 ans d'existence.

Les **outils** de création et de gestion de communauté sont **en pleine construction**, qu'ils soient matériels (ADSL, GPRS, ...) ou logiciels (blogs, wiki, groupware, ...). Internet, quant à lui, n'est vraiment connu du grand public que depuis une dizaine d'années. Les outils sont construits en fonction des besoins et,

1 <http://www.liberation.fr/page.php?Article=278186>

2 <http://www.fing.org/index.php?num=4835,1>

3 Intervention de Laurence Hennuy de childFocus lors de la rencontre <http://www.wallonie-isoc.org/Internet-et-Famille>

4 <http://www.wikipedia.org>

5 <http://en.wikipedia.org/wikistats/EN/Sitemap.htm>

de par leur existence, donnent de nouvelles idées et créent de nouvelles fonctions. Les outils sont en outre impossibles à planifier sur 3 ans. Tout bouge très vite. Est-il possible de créer maintenant des règles qui seront encore totalement viables et utilisables dans 5 ans? Si la législation doit exister, il serait intéressant de trouver un moyen pour qu'elle soit utilisable, mais puisse varier avec le temps et les nouveaux usages.

Il existe des problèmes de compréhension de la technologie, mais en règle générale, plus cette technologie progresse, plus elle est facile à utiliser⁶. Si un logiciel simple existe, un plus complexe est en général abandonné.

Les problèmes rencontrés ne sont pas tous liés à l'informatique. Parmi beaucoup d'autres, il existe des problèmes d'organisation, de « possibilité technico-légale », de « flou légal perçu » et de peur.

Comme dans beaucoup de communautés « émergentes », un **faible pourcentage des participants réalise une majorité du travail** (2,5% des contributeurs font 50% des articles de wikipedia)⁷. Est-il possible de motiver une plus forte proportion de contributeurs ?

Créer des communautés doit rester possible. Richard M. Stallman, le créateur du projet GNU (logiciels libres), a créé une **licence légale de logiciel** permettant de concevoir des logiciels d'une autre manière différente de celle des entreprises classiques. Ce même Richard Stallman pense aussi que *certaines parties* du « savoir » devraient rester modifiables par tout qui le souhaite, celles dont tout le monde a besoin tout le temps (dictionnaires, logiciels, documentation sur tout matériel/logiciel, documents éducatifs...)⁸. Larry Lessig a créé les **licences Creative Commons**⁹ pour tout ce qui concerne les documents et non plus les logiciels. Dans son livre « Du bon usage de la piraterie »¹⁰, Florent Latrive montre que les entreprises ont tout à gagner si ces possibilités n'existent plus. Comment permettre à ces 2 manières de travailler d'exister ?

Tout comme pour les ados, **ce qui est permis et ce qui ne l'est pas est perçu de manière assez floue** par le grand public. Peut-on toujours faire un lien vers une page web ? Peut-on mettre dans un site web une image trouvée dans un autre site web ?

Une **information transparente et compréhensible** sur les « dangers » et les « risques » légaux (entre autre) liés à Internet pourrait faciliter l'insertion des adultes actuels dans une communauté virtuelle. Les licences d'utilisation des logiciels (EULA ou CLUF en français) sont un très bon contre-exemple d'une information claire et compréhensible. Qui doit donner cette information ? Comment transmettre une information claire à partir de législations multiples et floues ?

Les adultes semblent aussi avoir **peur de publier sur Internet**¹¹. La peur d'être vu en public semble assez présente. Le temps va-t-il se charger tout seul de ces problèmes? Les jeunes générations, si elles sont bien formées, n'auront probablement plus ces inhibitions.

Finalement, n'oublions pas qu'une vie doit aussi être possible en dehors du réseau. Internet doit être un droit et non un devoir.

6 http://www.masternewmedia.org/2004/04/04/nine_rules_for_good_technology.htm

7 Jimmy ..Wales (FOSDEM 2005).

8 R.M.S. ne pense cependant pas que tout doit être totalement public. En particulier, selon Stallman, les essais (politiques, philosophiques, ...) ne devraient jamais pouvoir être modifiés (mais bien cités) tandis que l'art devrait être « rendu au public » 5 à 10 ans après sa création (FOSDEM 2005).

9 <http://creativecommons.org/>

10 <http://www.freescape.eu.org/piraterie/>

11 <http://www.fing.org/index.php?num=4835,1>