



**HAL**  
open science

## Téléchargement et culture potentielle

Eric Dagiral, Laurent Tessier

► **To cite this version:**

Eric Dagiral, Laurent Tessier. Téléchargement et culture potentielle: Du changement des modes d'accès au changement des pratiques. Florent Gaudez. Sociologie des arts, sociologie des sciences, L'Harmattan, pp.213-223, 2007, Logiques sociales. halshs-00747852

**HAL Id: halshs-00747852**

**<https://shs.hal.science/halshs-00747852>**

Submitted on 2 Nov 2012

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Version **Working paper** : pour la version publiée, se référer à DAGIRAL Eric et TESSIER Laurent (2007), « Téléchargement et culture potentielle : du changement des modes d'accès au changement des pratiques », in GAUDEZ F. (dir.), *Sociologie des arts, Sociologie des sciences*, Paris, L'Harmattan.

*Téléchargement et culture potentielle : du changement des modes d'accès au changement des pratiques*

Eric Dagiral, [eric.dagiral@univ-mlv.fr](mailto:eric.dagiral@univ-mlv.fr)

Laurent Tessier, [Laurent.Tessier@paris4.sorbonne.fr](mailto:Laurent.Tessier@paris4.sorbonne.fr)

### **Résumé :**

*Certaines pratiques culturelles sont actuellement reconfigurées en profondeur par l'apparition de nouvelles technologies liées à l'Internet. La pratique du téléchargement de musique en ligne, dit « Peer-to-Peer » (P2P), constitue une manifestation particulièrement visible de ces transformations. Nous souhaitons montrer ici comment, au-delà de l'étiquette de « piratage », ces nouveaux outils peuvent constituer pour leurs usagers de nouvelles manières de connaître la musique ; l'usage de logiciels P2P, associé à d'autres outils du web, pouvant à la fois susciter de nouvelles pratiques de découverte et de nouvelles manières de consommer la musique. Ces hypothèses seront ici testées à travers la reconstruction d'un parcours typique d'utilisateur de deux de ces outils : Soulseek et All Music Guide.*

**Mots-Clés : Peer-to-Peer, MP3, Internet, téléchargement, musique, piratage.**

Certaines pratiques culturelles sont actuellement reconfigurées en profondeur par l'apparition de nouvelles technologies liées à l'Internet. La pratique du téléchargement de musique en ligne, dit « Peer-to-Peer » (P2P), constitue une manifestation particulièrement visible de ces transformations. Nous souhaitons montrer ici comment, au-delà de l'étiquette de « piratage », ces nouveaux outils peuvent constituer pour leurs usagers de nouvelles manières de connaître la musique ; l'usage de logiciels P2P, associé à d'autres outils du web, pouvant à la fois susciter de nouvelles pratiques de découverte et de nouvelles manières de consommer la musique.

Le schéma sur lequel s'est développé l'Internet dans la phase que nous connaissons aujourd'hui, soit environ depuis 1995, est généralement nommé « client-serveur ». Pour afficher la page d'un site web, le navigateur de l'utilisateur se connecte au serveur du site souhaité, qui lui envoie des informations. L'ordinateur de l'utilisateur, lui, n'envoie pas ou peu d'informations. Les systèmes P2P, au contraire, ne fonctionnent pas selon ce modèle vertical, mais de manière plus horizontale : idéalement il n'y a plus de serveurs, mais seulement des « clients » qui s'échangent entre eux les fichiers désirés. La particularité de cet échange est d'être théoriquement symétrique : le récepteur d'un fichier est également émetteur d'un autre fichier. Pour les usagers de ces dispositifs, il s'agit donc d'échanger et de partager tout ou partie de leurs ressources (musique, vidéo, photo, documents de travail etc.). Par téléchargement, nous entendons donc qualifier dans ce travail les usages de logiciels d'échange P2P.

Pourtant, loin de faire écho à ces idées de partage et d'échange, le traitement médiatique du téléchargement de musique<sup>1</sup>, largement soutenu par les industries musicales, y a opposé les figures

---

<sup>1</sup> Nous nous limitons ici aux échanges de fichiers musicaux (MP3 notamment), et aux logiciels d'échanges gratuits, par opposition aux plateformes musicales payantes. Les usages du P2P ont en effet été impulsés largement par la dimension « gratuite » de l'échange (hors coûts de connexion et d'abonnement à un fournisseur d'accès à Internet).

du *vol* et surtout du *piratage*. Napster, le premier logiciel P2P à connaître le succès entre 1999 et 2001, a suscité une controverse qui a rapidement figé les termes du débat sur le téléchargement en mode P2P<sup>2</sup>. Ces réseaux d'échange mettraient radicalement en péril l'industrie musicale et ses « Majors », et soulèveraient des problèmes juridiques insolubles en termes de « copyright ». Une fois Napster condamné, d'autres logiciels de ce type se sont rapidement diffusés, entraînant une course (ou une partie de cache-cache) entre la justice et les Majors d'une part, les concepteurs de logiciels et les internautes d'autre part.

Dans la presse, les comptes-rendus des poursuites judiciaires ont rapidement supplanté l'analyse des usages et des motivations des utilisateurs de ces systèmes socio-techniques. Or, il nous semble que le qualificatif de « piratage » ne permet pas de rendre compte de la complexité des pratiques et des représentations qui sont ici à l'œuvre. Lors de la phase de recherche et de découverte musicale, le recours au P2P peut contribuer, parfois de façon décisive, à modifier et à accroître la cartographie des connaissances musicales de ses utilisateurs, par rapport aux utilisateurs de prescripteurs classiques (magazines spécialisés et magasins de disques). Certains amateurs de musique, familiarisés avec certaines pratiques informatiques, ont en effet bricolé, en ayant recours au P2P mais aussi à des bases de données (BDD) relationnelles, des solutions alternatives à leurs anciens parcours, des voies originales leur permettant de s'orienter dans l'offre musicale globale. En combinant ces techniques d'information et de communication (TIC), des usagers experts élaborent et échangent ainsi de nouveaux « arts de faire »<sup>3</sup>. Les outils combinés de la sociologie des arts et de la sociologie des sciences et des techniques peuvent donc permettre de lier les questions du rapport aux œuvres et aux modes de prescription avec l'usage de certains logiciels informatiques et de sites web. Dans un premier temps nous décrirons donc deux dispositifs techniques, All Music Guide et Soulseek, avant d'analyser dans la seconde partie leur combinaison au cours d'un parcours typique d'usager.

Nous allons maintenant présenter deux types d'outils, que certains usagers combinent au cours de leurs parcours de découverte musicale. Le premier, l'interface P2P, est un logiciel. Notre choix s'est porté sur Soulseek (SLK). Il s'agit d'un P2P gratuit, conçu spécifiquement pour la musique, très apprécié de certains amateurs pour la grande diversité de son offre (on y trouve des disques rares, parfois plus édités). Le second est un site web, qui offre gratuitement les services d'une vaste base de données regroupant un grand nombre d'informations sur le monde de la musique. Nous allons dans un premier temps décrire précisément ces deux environnements, afin de cerner la manière dont ils se présentent et s'organisent. La combinaison originale des deux outils sera donc décrite dans la seconde partie.

SLK<sup>4</sup> a été créé en 2001 par un programmeur amateur de musiques électroniques, et fait suite à une liste de discussion intitulée « Intelligent Dance Music » réunissant des passionnés de musiques électroniques. Sobre dans son design, trop austère pour certains, SLK présente plusieurs « avantages » selon des habitués : tout d'abord l'étendue considérable des morceaux accessibles, la qualité et l'intégrité des fichiers partagés, ainsi que plusieurs modes de recherche des morceaux, et de contact avec les autres usagers. Son « défaut » essentiel, pour ses détracteurs comme pour ses habitués, réside dans la lenteur des téléchargements, qui est liée à la longueur des « files d'attente » pour obtenir tel ou tel morceau rare et très désiré. Cet équilibre en fait donc l'outil des amateurs motivés, patients et accoutumés à rechercher des disques peu faciles d'accès. On verra que cet apprentissage de la patience peut, dans notre panel, être mis en relation avec l'art du flâneur (du dénicheur ou du fouineur) de disquaires spécialisés, que ces internautes pratiquent parfois également. Présentons maintenant le fonctionnement concret de SLK et son interface.

Destiné à rechercher des fichiers musicaux, l'outil principal de SLK est un moteur de recherche. L'usager entre sa requête dans une fenêtre, puis parcourt les résultats : la liste des fichiers

---

<sup>2</sup> A propos de Napster, voir Beuscart, 2002.

<sup>3</sup> Selon l'expression de M. de Certeau, 1990.

<sup>4</sup> Page d'accueil du site : <http://www.slsknet.org/>, sur laquelle le logiciel peut être téléchargé.

correspondants, situés sur les disques durs des autres usagers connectés à SLK au même moment. Généralement, l'utilisateur tape le nom d'un artiste, le nom d'un disque ou le titre d'un morceau, ou encore une combinaison de ces informations, dans le but de limiter la liste des résultats à ce qui lui semble pertinent<sup>5</sup>.

La présentation des résultats de la recherche fournit plusieurs types d'informations utiles pour l'utilisateur. Tout d'abord, le *nom du fichier*, qui contient les informations qu'un usager lui a attribué : nom de l'artiste, nom du morceau et/ou numéro de la piste, nom du disque, année de sortie, style de musique, etc. Le nom du fichier est ainsi plus ou moins riche d'informations susceptibles d'identifier précisément le morceau de musique recherché. Les usagers de SLK accordent une grande importance à la fiabilité de ces informations : on souhaite télécharger le bon morceau, « fidèle à l'original », et ne pas « utiliser [sa] bande passante pour rien ». Au nom du fichier s'ajoute sa *taille*, et sa *qualité* exprimée par un taux de compression (Kbits/sec)<sup>6</sup>. Ces deux indicateurs permettent de se faire une idée de la qualité sonore, et donc de choisir le fichier à télécharger en connaissance de cause. L'utilisateur typique de SLK se soucie sans doute de retrouver la qualité la plus proche possible du disque d'origine, qui constitue la référence. Enfin, l'utilisateur dispose de deux informations sur l'internaute qui détient le fichier sur son disque dur : son nom d'utilisateur et la fréquence moyenne de son émission (Ko/sec en *upload*)<sup>7</sup>. Le nom lui permet de le contacter très facilement et de converser par un chat<sup>8</sup> intégré à SLK, tandis que la seconde lui fournit une idée très approximative du temps à attendre pour disposer du ou des fichier(s).

On le voit, l'amateur-internaute à la recherche de fichiers musicaux fait son choix en fonction de plusieurs critères – d'exactitude, de qualité et de rapidité notamment. Plusieurs profils d'utilisateurs peuvent donc coexister, et plusieurs types d'usages peuvent être combinés par un même internaute au fil des sessions.

Lorsqu'un morceau intéressant a été sélectionné, celui-ci s'ajoute à la liste des morceaux en attente ou en cours de téléchargement, dans la fenêtre principale. Ainsi l'utilisateur peut-il suivre leur avancée. De la même manière il peut « surveiller » les fichiers que d'autres utilisateurs sont en train de télécharger « chez [lui] ».

Durant ces manipulations, il est possible à chaque instant d'entrer en contact avec d'autres utilisateurs détenteurs de fichiers recherchés<sup>9</sup> pour discuter et échanger des informations. Une seconde fonctionnalité originale complète le dispositif de SLK et semble essentielle à nos enquêtes : la possibilité de rechercher sur le disque dur d'une personne l'ensemble de ses dossiers et fichiers partagés (ou « *browser les files* »). A partir d'un fichier musical recherché et du nom de son détenteur, il est possible d'accéder à la discothèque numérique que cette personne partage. On se situe alors dans un modèle de découverte relationnel relativement classique : « Si cette personne écoute ceci, qu'écoute-t-elle d'autre ? Il y a des chances que le reste puisse m'intéresser ». Cette démarche ajoute alors un maillon plus « personnalisé » à l'utilisation du moteur de recherche principal. Cette dimension discursive et surtout relationnelle de la découverte musicale est un trait important du choix des usagers de SLK, qui s'avère conforté dans la durée<sup>10</sup>.

---

<sup>5</sup> Difficile en effet de trouver la chanson souhaitée sur le seul critère de son titre si celle-ci est intitulée « You », terme qui renverra à d'innombrables noms de fichiers.

<sup>6</sup> En fonction du degré de compression choisi lors de l'encodage par la personne qui met un fichier en ligne, celui-ci est plus ou moins volumineux, et de qualité sonore variable. Pour la personne qui le télécharge, plus le fichier est volumineux et plus le téléchargement prend de temps. Il y a donc un arbitrage à opérer pour l'utilisateur.

<sup>7</sup> Les usagers de logiciels P2P décrivent les flux d'échanges par deux termes : l'*upload* représente la quantité de données envoyée vers les autres utilisateurs, tandis que le *download* correspond à la quantité de données téléchargée chez les autres utilisateurs. Le premier correspond à l'émission et le second à la réception.

<sup>8</sup> Une fenêtre de discussion dans laquelle chacun peut taper ses messages pour converser en direct.

<sup>9</sup> Pour peu que ces usagers soient devant leur ordinateur (une icône l'indique), et qu'ils soient disposés à répondre, outre les barrières langagières – on « chatte » fréquemment avec des étrangers. Généralement, les usagers de SLK apprécient la conversation, et le fait de donner et échanger des conseils et informations, entre « pairs » et passionnés de musiques (et bien souvent d'informatique). C'est d'ailleurs une des raisons annexes du choix de SLK.

<sup>10</sup> Nous passons ici sur plusieurs fonctionnalités de discussion et de découvertes importantes, telles que les groupes de discussion, la liste d'utilisateurs prioritaires (ou « amis »), la liste de souhaits de références (« Wishlist »), et la fonction « Things I Like », qui constitue un autre mode de découverte et de prescription original.

Comme il a été dit, nous choisissons ici de nous concentrer sur certaines manières de coordonner des dispositifs différents au sein d'un processus de découverte musical. Outre le logiciel SLK, qui permet de télécharger des morceaux de musique, présentons maintenant un site d'informations musicales structuré comme une base de données. « All Music Guide »<sup>11</sup> (AMG), site américain fondé en 1995, fournit des informations sur une quantité impressionnante de disques commercialisés, mise à jour très régulièrement. Pour chaque disque référencé, un lien pointe vers un site de vente en ligne, créant ainsi une source de revenu pour AMG. Cependant, comme nous le verrons, les usagers que nous avons observés utilisent généralement ces informations en rapport avec SLK, afin de télécharger gratuitement des morceaux et non pour commander le disque sur le site indiqué (au moins dans un premier temps).

Par ailleurs, les représentations des concepteurs d'AMG rejoignent sur plusieurs points celles de SLK : satisfaire des usagers passionnés de musique, soucieux d'informations expertes et curieux de découvertes. Tout comme SLK, l'outil central d'AMG est un moteur de recherche, qui se distingue par une variété de critères. La recherche peut s'effectuer par nom d'artiste, nom d'album, ou nom de morceau. En mode « avancé », ces catégories peuvent être combinées avec une date ainsi qu'avec une liste très détaillée de courants et sous-courants musicaux. Chacune de ces catégories accroît potentiellement la diversité des parcours de découverte musicale au sein d'AMG, en multipliant les points d'entrée.

Lorsqu'une recherche est lancée, le résultat qui s'affiche prend par exemple la forme d'une fiche d'artiste contenant une somme d'informations. Sous le nom figurent une photographie, un texte biographique, et les reproductions de pochettes d'albums. En cliquant sur chacun des éléments, une nouvelle page web s'affiche, contenant de nouvelles précisions (par exemple la critique d'un disque). Une liste de styles musicaux permet également de situer l'artiste au sein de différentes cartographies musicales. Enfin, une longue série de liens renvoie aux fiches d'autres artistes. Ces liens sont organisés en quatre catégories : « Member of », « Similar Artists », « Followers » et « Performed songs by » : il s'agit donc des artistes ayant fait partie d'un même projet musical, d'artistes « similaires » du point de vue des critiques d'AMG, d'artistes s'étant inspirés de l'artiste consulté, ou ayant composé des morceaux interprétés par l'artiste en question.

En tant que base de données musicale, AMG peut être utilisé comme un puissant outil de découverte de type relationnel qui permet à l'utilisateur, en partant de ses goûts et de ses connaissances, de découvrir, de proche en proche, l'existence d'autres artistes au fil d'un parcours web. Nous pouvons maintenant étudier l'usage combiné d'AMG avec le logiciel SLK en analysant le parcours d'un utilisateur.

Au cours de l'année 2004, nous avons observé les pratiques d'un panel d'utilisateurs de P2P. Ce panel est composé de vingt utilisateurs, en majorité de jeunes hommes, ayant pour caractéristique commune d'être de grands consommateurs de musique. Durant cette période, nous avons recolté des informations sur les pratiques de ces utilisateurs de plates-formes de téléchargement en ayant recours à trois méthodes : des entretiens compréhensifs, des relevés systématiques de leurs usages et des observations directes des utilisations. Au cours de ces observations, nous avons également effectué des saisies d'écran afin de garder des traces « objectivées » de certains parcours. Un des objectifs de ces observations était de cerner la manière dont les utilisateurs de ces outils combinent, voire détournent leurs potentialités respectives, afin de créer de nouveaux usages. Le suivi prolongé d'un panel restreint, plutôt que l'accumulation d'entretiens isolés, est apparu comme une méthode appropriée, permettant de saisir en finesse l'évolution des pratiques de ces utilisateurs. Ceux-ci sont en effet pour la plupart dans une logique de redéfinition progressive de leurs pratiques et ce pour deux raisons. Tout d'abord, les outils eux-mêmes progressent constamment. De plus, parallèlement à ces innovations, les modes d'appropriation des utilisateurs ne cessent de s'approfondir et de se

---

<sup>11</sup> Page d'accueil du site AMG : <http://www.allmusic.com/>

complexifier.

Il est important de noter que, dans le cadre du travail d'enquête que nous sommes en train de conduire, nous ne nous sommes pas intéressés au changement des pratiques de consommation de musique du public en général. Nous nous sommes au contraire concentrés sur certains amateurs, que l'on pourrait aussi qualifier de passionnés. Les individus qui constituent notre panel ont pour spécificité de posséder à la fois des connaissances musicales étendues et des connaissances informatiques suffisantes pour pouvoir être considérés comme des utilisateurs « experts » de ces outils informatiques (qui sont, comme on a commencé à le voir, d'une utilisation relativement complexe).

Nous allons maintenant présenter et analyser un des « parcours de téléchargement » d'un utilisateur d'AMG et SLK. Ce parcours a été reconstruit à partir d'une série d'entretiens et d'observations réalisés en 2004 avec un utilisateur, que nous nommerons D. Le parcours que nous allons décrire ici ne peut prétendre à une quelconque représentativité, dans le sens statistique du terme. Cependant, il nous a semblé qu'il pouvait être considéré comme « typique » des pratiques de certains passionnés de musique.

D., l'utilisateur sur lequel nous allons nous concentrer, est un fan de Bjork<sup>12</sup>, artiste islandaise évoluant dans le domaine des musiques électroniques. Nous allons voir dans cet exemple comment, à partir de cette artiste, D. va utiliser AMG et SLK, ainsi que d'autres types de ressources, afin d'étendre la cartographie de ses connaissances musicales.

Lors de la sortie du dernier album de Bjork (Bjork, *Medulla*, 2004), D. a tout d'abord décidé d'acheter le disque en question. D. aurait très facilement pu télécharger le disque de Bjork, mais dans ce cas précis, il a plutôt choisi de l'acheter. Cet utilisateur continue en effet d'acheter des disques, en plus de ceux qu'il télécharge. Interrogé sur ce point lors d'un entretien, il a fait appel à deux types d'explication. D'une part, il évoque ce qu'il appelle lui même « le fétichisme du disque » (l'envie de posséder l'objet-disque). D'autre part, il développe un argument de type éthique. Selon lui, il peut être légitime de télécharger certains albums, « mais pas celui-là ». Parmi les utilisateurs de notre panel (qui sont, rappelons-le encore une fois, des passionnés de musique), nous avons régulièrement retrouvé ce type d'argumentation et de réflexion éthique, visant à légitimer des pratiques de téléchargement « sélectives ». Par exemple, certains utilisateurs considèrent qu'il peut être légitime de télécharger les albums produits par des *majors* de l'industrie du disque, mais pas ceux produits par des labels dits « indépendants »<sup>13</sup>. D'autres utilisateurs défendent l'idée qu'il peut être admis de télécharger les disques qu'ils sont certains de ne pas acheter, mais sur lesquels ils ont envie de se faire une idée.

Dans le cas de D., concernant le disque de Bjork, deux types d'arguments sont donc mobilisés. Etant fan de l'artiste, il a envie de *posséder* tous ses disques (de plus, l'artiste en question fait des efforts sur le « packaging », auquel il est sensible). Mais surtout, toujours dans la logique du fan, D. dit être satisfait à l'idée de « donner son argent » à une artiste telle que Bjork<sup>14</sup>.

Passons maintenant à la deuxième étape de ce parcours, qui concerne plus précisément l'utilisation du P2P. En tant que fan de Bjork, D. prend plaisir à accumuler autant d'informations qu'il le peut sur son artiste préférée (que ce soit avant ou après ses achats). Il lit notamment les articles de la

---

<sup>12</sup> On utilisera ici l'expression « fan » pour désigner un individu témoignant d'un intérêt prononcé pour un artiste, se traduisant notamment par l'achat de ses œuvres et plus généralement par une logique d'accumulation systématique de tout ce qui peut se rapporter à l'artiste en question (informations, produits dérivés etc.). Sur ce point, voir Le Bart, 2000.

<sup>13</sup> On ne s'étendra pas ici sur les liens complexes et ambigus qui unissent l'industrie du disque à ces labels indépendants (sur ce point, on peut notamment se reporter à Hennion, 1981, p. 208 et suivantes). On notera simplement que les procès intentés par l'industrie du disque, à l'encontre d'utilisateurs de P2P ont sans doute contribué à renforcer l'hostilité de beaucoup d'amateurs de musique à l'encontre des majors du disque.

<sup>14</sup> Un autre utilisateur interrogé sur le même thème affirme qu'il a en quelque sorte l'impression d'être un « mécène » lorsqu'il décide d'acheter un disque qu'il pourrait pourtant facilement télécharger.

presse spécialisée tels que les *Inrockuptibles* ou encore *Télérama*. Cela nous donne l'occasion de noter que pour D. (comme pour la plupart des utilisateurs de notre panel), il n'y a pas de rupture absolue avec les pratiques culturelles et avec les prescripteurs « classiques », mais plutôt une redéfinition, un assouplissement des usages. L'utilisation combinée de AMG et SLK, va ainsi se surajouter au recours à des revues spécialisées et à des magasins de disques, entraînant la formation d'un parcours *relativement* différent (ou une redéfinition partielle de la cartographie des connaissances musicales de ce mélomane).

En octobre 2004, au cours de ses lectures de la presse spécialisée, D. rencontre un article évoquant le dernier album de Bjork, sur le site [www.telerama.fr](http://www.telerama.fr). Dans cet article, il s'arrête en particulier sur la phrase suivante :

« Les noms inconnus du générique de *Medulla* [l'album de Bjork] (Tagak, Rahzel, qui fait des beats avec sa bouche, Mike Patton, voix de la formation death metal *Fantomas*) sont peut-être des mots de passe de demain ».

Autrement dit, selon le journaliste de *Télérama*, certains artistes qui ont participé à l'album de Bjork et qui sont encore inconnus du grand public, sont potentiellement intéressants et, spécialement pour un amateur de Bjork, ce sont des artistes à découvrir. Afin d'en savoir plus, D. se rend sur AMG et entreprend une recherche sur l'un des artistes cités : Rahzel. Il trouve rapidement des informations sur l'artiste en question.

Il est important de noter que cette recherche sur Rahzel aurait été beaucoup plus compliquée, voire impossible, en passant par l'ancien système, que nous nommerons ici M2M (Magazine / Magasin) par opposition au P2P<sup>15</sup>. En effet, D. n'aurait pas pu trouver facilement d'articles sur Rahzel dans la presse spécialisée, puisque celui-ci n'avait pas sorti d'album récemment au moment de cette recherche. De même, Rahzel étant peu connu et sa musique peu distribuée, D. aurait eu beaucoup de mal à trouver un de ses disques dans le commerce. Il aurait éventuellement pu le commander dans certains magasins de disques, mais sur la seule foi de ces deux lignes dans *Télérama*, cela aurait représenté un achat très risqué. D. n'achetant en moyenne que deux ou trois disques par mois, il n'aurait jamais acheté de disque de Rahzel en disposant de si peu d'informations et sans avoir pu entendre sa musique.

Après avoir parcouru la biographie de Rahzel que fournit AMG, D. se rend sur la page « discographie » de l'artiste. Il y apprend que Rahzel n'a sorti qu'un seul album sous son nom propre : *Make the music 2000*, qui date de 1999. Cet album étant conseillé par les rédacteurs d'AMG, D. décide de passer sur SLK, et de tenter de télécharger l'album en question. Il ouvre donc une nouvelle fenêtre SLK et lance une recherche à partir du nom « Rahzel ». SLK lui fournit alors la liste de tous les fichiers partagés par les utilisateurs de SLK qui contiennent le mot « Rahzel ». Parmi cette liste, il reste encore à distinguer ceux qui correspondent effectivement à l'album recherché (« *Make the music 2000* »). Pour cela, D. retourne sur la fenêtre AMG et consulte la playlist (la liste des morceaux) du disque, afin de comparer les titres des morceaux du disque original avec ceux qu'il a trouvés sur SLK. Une fois les morceaux identifiés, il ne reste plus qu'à lancer le téléchargement.

Par chance le téléchargement est rapide (quelques minutes pour les premiers morceaux). Pendant ce temps, D. reste devant son ordinateur et s'occupe d'autres tâches (envoi de mails etc.). Une fois les morceaux téléchargés, il peut immédiatement les écouter sur un lecteur MP3. C'est une réussite : les morceaux de Rahzel lui plaisent beaucoup. Comme ces morceaux lui plaisent, il décide de poursuivre ses recherches dans cette voie. Il retourne donc sur AMG et retrouve la page consacrée à

---

<sup>15</sup> Dans le cas de D., comme dans celui de la plupart des autres individus de notre panel, avant l'apparition du P2P, la quête de nouveaux artistes et le développement de la cartographie des connaissances musicales passait avant tout par le recours à deux outils : les magazines spécialisés et les magasins de disques. Les magazines permettaient par exemple d'établir des liens entre artistes connus et inconnus et de s'orienter dans la multitude de choix proposés par les magasins. De la même manière, une base de données telle que AMG permet d'effectuer des recherches et une sélection, afin de s'orienter dans l'offre pléthorique proposée par les logiciels de téléchargement.

Rahzel. Celui-ci n'a produit qu'un seul album « solo », mais D. note que Rahzel fait également partie d'un groupe : *The Roots*. D. suit donc le lien hypertexte et se rend sur la page consacrée à ce groupe. A partir de là, il reprend une nouvelle investigation, similaire à celle qu'il a menée précédemment concernant Rahzel.

Contrairement à Rahzel, AMG indique que *The Roots* a produit cinq albums. Ne connaissant pas le groupe, D. ne sait lequel télécharger. Il se fie aux indications critiques d'AMG et décide de télécharger le quatrième album, intitulé *Things Fall Apart*. Dans la liste des albums fournie par AMG, cet album est en effet gratifié du « AMG pick ». Autrement dit, les critiques d'AMG indiquent aux internautes que, selon eux, si l'on ne doit écouter qu'un seul album de ce groupe, c'est *Things Fall Apart*<sup>16</sup>.

Son choix fait, D. retourne sur SLK et lance une recherche sur *The Roots*. Au bout de quelques secondes, SLK lui fournit la liste des utilisateurs qui possèdent des morceaux du groupe. Malheureusement, aucun des utilisateurs n'a pour l'instant mis à disposition l'album *Things Fall Apart* qu'AMG lui avait conseillé. Par contre, certains utilisateurs partagent un autre album de *The Roots*, intitulé *Phrenology*. D., qui n'a pas grand chose à perdre, décide de tenter sa chance avec cet album, sans vraiment savoir où il va. Encore une fois, cette décision serait bien trop risquée si D. se trouvait dans un magasin de disques. Selon son propre aveu, jamais il ne tenterait ainsi un achat de disque « au hasard », comme cela lui arrive souvent depuis qu'il utilise SLK. On comprend ici comment le recours au système P2P permet à cet utilisateur d'établir une cartographie de découvertes musicales plus « audacieuse » que celle qu'il aurait tracé s'il n'avait eu recours qu'au système M2M (Magazine / Magasin). Le M2M, en raison de la contrainte financière qu'il impose, pousse les utilisateurs, y compris les passionnés tels que D., à « minimiser les risques » et donc à se concentrer sur des « valeurs sûres », afin de ne pas dépenser leur budget musical en vain. Les « stratégies de réduction des incertitudes » des consommateurs de musique deviennent mécaniquement plus audacieuses à partir du moment où le coût économique n'est plus pris en compte.

A la suite du téléchargement de *Phrenology*, D. pourra poursuivre son parcours de la même manière, soit en continuant dans la voie ouverte par Rahzel et *The Roots*, soit en suivant une autre piste partant de Bjork...

A partir de la restitution de ce parcours d'utilisateur, on peut finalement retenir les points suivants. Tout d'abord, on a vu que ce parcours commençait par l'achat d'un disque. Plus généralement, nous avons constaté dans nos observations que l'utilisation du P2P ne correspondait pas chez les passionnés de musique à un arrêt de l'achat de disques. De ce point de vue, il convient de signaler que, subjectivement, les utilisateurs que nous suivons ne se considèrent pas comme des « pirates ». Ils affirment aimer la musique et les artistes, et n'ont pas envie de leur nuire. C'est pourquoi ces amateurs mettent en œuvre des stratégies de légitimation ainsi que des pratiques très réflexives, étant souvent capables d'expliquer pourquoi ils considèrent qu'il est légitime de télécharger tel album et d'acheter tel autre.

Bien sûr, parmi les utilisateurs de P2P, il existe sans doute un grand nombre de « simples pirates », qui n'utilisent ces outils que pour télécharger des produits qu'ils auraient autrefois achetés dans le commerce. Dans le cas de ces pirates, on ne constate peut-être pas de modification significative de la cartographie de leur consommation musicale avec l'apparition du P2P. Au contraire, les utilisateurs « experts » que nous avons suivis développent des pratiques culturelles innovantes (même si celles-ci ne s'opposent pas radicalement aux anciens modèles). Dans notre exemple, on a ainsi pu constater le passage par un magasin de disques pour acheter l'album de Bjork, puis l'utilisation de *Télérama*, celle d'*All Music Guide*, de *Soulseek*, puis un retour à AMG et un autre retour à SLK. Et c'est justement cette accumulation et ce mélange des prescripteurs, qui entraînent la formation de parcours différents<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> On voit bien comment cette indication peut se révéler particulièrement utile dans le cas de téléchargeurs qui fonctionnent comme D., en construisant peu à peu un réseau d'interconnexions à partir des artistes qu'ils apprécient.

<sup>17</sup> Il est important de préciser que l'on pourrait retrouver le même type de parcours et de pratiques en remplaçant



Entre les discours stigmatisants émanant de l'industrie du disque et les discours libertaires de certains utilisateurs, la neutralité axiologique du sociologue est ici mise à rude épreuve. Au delà de la construction médiatique du phénomène Peer-to-Peer, on constate en tous cas la coexistence d'usages diversifiés, dont la notion de « piratage » ne peut à elle seule rendre compte.

### **Bibliographie.**

- ALLARD L. & VANDENBERGHE F., 2003, « Express Yourself! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive *peer to peer* », *Réseaux*, n°117, vol. 21.
- BEAUDOUIN V., FLEURY S., PASQUIER M., HABERT B., LICOPPE C., 2002, « Décrire la toile pour mieux comprendre les parcours. Sites personnels et sites marchands », *Réseaux*, n°116, vol. 20.
- BEUSCART J-S., 2002, « Les usagers de Napster, entre communauté et clientèle. Construction et régulation d'un collectif sociotechnique », *Sociologie du Travail*, Vol. 44-4.
- CERTEAU (de) M., 1990, *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, Folio.
- DONNAT O. dir., 1998, *Les pratiques culturelles des français : enquête 1997*, Paris, la documentation française.
- ESQUENAZI J-P., 2003, *Sociologie des publics*, Paris, la découverte.
- HENNION A., 1981, *Les professionnels du disque*, Paris, Métailié.
- LATRIVE F., 2004, *Du bon usage de la piraterie – Culture livre, sciences ouvertes*, Paris, Exils.
- LE BART C., 2000, *Les fans des Beatles*, Rennes, PUR.
- LEVY S., 2001, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Penguin Putnam.
- MAJASTRE J.O. & PESSIN A., 2001, *Vers une sociologie des œuvres*, Paris, L'Harmattan « Logiques Sociales » (2 vol.).
- MEMMI D., 2003, « Facteurs de viscosité dans la circulation des connaissances », *Réseaux*, n°117, vol. 21.
- MOULIN R., 2003, *Le marché de l'art : mondialisations et nouvelles technologies*, Paris, Flammarion.

---

Télérama par les *Inrocks*, Soulseek par Kazaa, (ou Napster à l'époque). De la même manière on aurait pu remplacer All Music Guide par les sites de la Fnac ou Amazon.com, qui sont souvent détournés de leur usage à des fins indirectes de téléchargement.

