

ressources en énergie et la production alimentaire sont en train de devenir les enjeux politiques d'aujourd'hui, et la *media culture* s'en voit déjà transformée, adoptant des fondements moins numériques et davantage dystopiques. Peut-être est-ce la *bioénergie* qui deviendra le paradigme central, en lieu et place du *biocode*. De ce point de vue, Wark ouvre son livre par une allusion qui intervient trop tard, bien trop tard : « Le monde est

hanté par une entité duale, la dualité de l'abstraction. » Derrière l'abstraction digitale et le néo-archaïsme économique, une évolution parallèle est déjà en train de poindre dans les interstices des écologies des médias.

Les parasites deviennent de plus en plus forts dans le capitalisme cognitif. Et, en effet, « un parasite hante le hacker qui hante le monde ».

Traduit par Aurélien Blanchard

Nouvelles stratégies de la classe vectorialiste

McKenzie Wark

Nicholas Negroponte est l'incarnation publique de ce que la classe vectorielle voudrait voir devenir la classe hacker¹. C'est un évangéliste. Il était une fois une bourgeoisie qui envoyait à travers le monde des missionnaires chargés de bibles. Dans sa phase déclinante, elle envoyait des technocrates armés de Milton Friedman aux dictatures en herbe. Negroponte a une meilleure idée. « Nicholas Negroponte projette de parachuter [des tablettes de son association One Laptop Per Child] dans les villages reculés pour que les enfants apprennent à lire. [...] Les tablettes ne s'accompagneront d'aucun adulte ni d'aucune ressource pédagogique; Negroponte s'est déclaré convaincu qu'elles étaient conçues pour les enfants, et qu'il voulait voir si les tablettes pouvaient permettre de leur apprendre à lire sans instruction supplémentaire. »² Il se trouve heu-

reusement que les tablettes ont été conçues pour résister à une chute de neuf mètres – mais il se pourrait que les têtes des enfants n'aient pas été conçues pour les recevoir.

La classe vectorialiste

Ici, dans le monde surdéveloppé, la bourgeoisie est morte. Elle a cessé de régir et de gouverner. Le pouvoir est aux mains de ce que j'ai appelé la classe *vectorialiste*. Alors que la vieille classe dominante contrôlait les moyens de production, la nouvelle classe dominante éprouve un intérêt limité pour les conditions matérielles de la production, pour les mines, hauts fourneaux et chaînes de montage. Son pouvoir ne repose pas sur la propriété de ces choses, mais sur le contrôle de la logistique, sur la manière dont elles sont gérées.

Le pouvoir vectoriel présente deux aspects, intensif et extensif. Le vecteur intensif est le pouvoir de calcul. C'est le pouvoir de modéliser et simuler. C'est le pouvoir de surveiller et calculer. Et c'est aussi le pouvoir de jouer avec l'information, de la transformer en récit et poésie. Le vecteur extensif est le pouvoir de déplacer

¹ Ce texte constitue le chapitre 15 de McKenzie Wark, *Telesthesia. Communication, Culture and Class*, Polity Press, Cambridge, 2012, pp. 163-169. Les trois dernières sections viennent de la version allongée, publiée dans Trebor Scholz (dir.), *Digital Labor. The Internet as Playground and Factory*, Routledge, New York, 2013, pp. 73-75.

² Mark Hachman, « Negroponte: "We" Throw OLCP Out of Helicopters », *PCMag*, 2 novembre 2011 disponible sur www.pcmag.com

l'information d'un endroit à un autre. C'est le pouvoir de déplacer et combiner chaque chose avec toute autre chose en tant que ressource. Encore une fois, ce pouvoir n'a pas uniquement un aspect rationnel, mais aussi poétique.

Le pouvoir vectoriel peut donc se passer d'une grande partie de la machinerie de la vieille classe dominante capitaliste. Peu importe de savoir qui est réellement propriétaire de tel fourneau ou telle chaîne de montage. La classe vectorielle sous-traite ces fonctions. L'essor d'une industrie manufacturière en Chine et d'une industrie des services en Inde ne signifie pas que ces États sous-développés rejoignent le monde développé capitaliste. Ils s'affrontent au contraire à un monde surdéveloppé, dominé par la classe vectorielle.

La classe vectorielle n'est unie que dans son désir d'un monde délivré des compromis que son prédécesseur capitaliste avait été obligé de passer. Malgré toutes ses tragédies, le xx^e siècle a été celui du socialisme – mais ses victoires sont restées pour la plupart cantonnées à l'Occident. En Occident, travail et capital ont fait match nul. Le capital a été obligé de concéder une socialisation substantielle de la plus-value. Nous avons obtenu la gratuité de l'enseignement, les services de santé, le droit de vote, l'émancipation (partielle) des femmes. Les principes du *Manifeste du Parti communiste* se sont de fait réalisés – en Occident. C'est précisément ce compromis qui est aujourd'hui en train de se défaire.

La classe vectorielle trouve de moins en moins d'intérêt à la survie des espaces nationaux de production et de consommation. Le fordisme est mort³. Ce que désire la classe vectorielle, c'est d'entretenir avec le monde une rela-

tion où ce dernier rend son corps entièrement disponible, sans engagement d'aucune sorte. C'est peut-être pour cette raison que la forme culturelle la plus à même de rendre compte du pouvoir vectoriel est la pornographie⁴.

Le complexe militaro-médiatique

La classe vectorielle n'est pourtant pas cohérente dans ses intérêts et stratégies. Elle se compose d'au moins deux factions. Nous pourrions décrire la classe vectorialiste dans son ensemble comme un complexe *militaro-médiatique* (*military-entertainment complex*). Ce qui distingue les deux factions est que l'une recherche le divertissement en tant que stratégie militaire, tandis que l'autre recherche la stratégie militaire en tant que divertissement. Entre les deux, il y a ce que William Gibson appelle la guerre froide de Sécession dans son roman *Code source*⁵.

Ce que nous voyons se jouer dans le spectacle de la politique américaine du début du xxi^e siècle est l'effet de surface de cette guerre froide de Sécession. L'une des factions s'intéresse uniquement à la « stratégie des ressources ». Elle pense avoir acquis en Irak la dernière source inexploitée de pétrole et de gaz naturel et s'est efforcée de construire l'infrastructure logistique permettant de la sécuriser. Loin d'être un échec, son aventure en Irak est un plein succès. Elle ne s'est jamais intéressée à l'Irak en tant que « démocratie ». Sous bien des aspects, plus la situation est instable, mieux cela vaut. Les bases en cours de construction visent à sécuriser le pétrole, pas les habitants.

⁴ Voir Stewart Home, *Blood Rites of the Bourgeoisie*, Book Works, Londres, 2010.

⁵ William Gibson, *Code Source*, Au diable Vauvert, Paris, 2008.

L'autre faction au sein de la classe vectorielle s'inquiète de plus en plus des coûts de cette stratégie. Son intérêt n'est pas dans la « stratégie de la nature », mais dans la logistique de la seconde nature. Son affaire est de coordonner tous les aspects de la vie sous l'emprise de la marque, du brevet et du droit d'auteur. Si le pouvoir capitaliste a réduit l'être à l'avoir, alors le pouvoir vectoriel réduit l'avoir à l'apparaître⁶. Les qualités réelles des choses deviennent secondaires par rapport à la logistique et la poétique qui décorent la marchandise.

Cette faction de la classe vectorialiste s'affronte à des questions très différentes. La dématérialisation de la marchandise menace de saper le principe même de la valeur de rareté. Aussitôt que la technologie numérique a rendu possible de séparer l'information en tant que contenu de sa forme matérielle, la voie était ouverte pour une socialisation massive du matériel culturel. Dans une certaine mesure, la classe vectorielle s'est fait prendre par surprise. Il ne lui était jamais, ou presque, venu à l'esprit que la propriété privée n'était pas la forme « naturelle » de la culture.

Payer pour le privilège de travailler

Nous assistons à un mouvement social massif, anonyme et sans visage, qui prend la matière première de la culture marchandisée pour la ramener dans la propriété commune. Et la bonne nouvelle est que, pour l'essentiel, ce mouvement a gagné. Après des siècles de privatisation, la culture nous appartient à nouveau. La victoire est partielle et limitée, bien sûr, mais c'était le cas aussi de la victoire du « socialisme » en Occident.

Elle ne vaut que pour la culture, et pas pour tous les autres aspects du pouvoir vectoriel – mais elle mérite quand même d'être célébrée.

La politique consiste maintenant pour la classe vectorialiste à essayer de re-marchandiser certains aspects de la valeur de la culture, à rendre de nouveau la culture rare et précieuse. Voyez la politique d'Apple avec l'iPod, qui a essayé de faire de l'appareil un objet fétiche. Ou Facebook, qui propose que nous nous divertissions les uns les autres, et que nous tolérions la publicité en échange de ce seul privilège. Loin d'être un pas en avant, ces médias sont une forme décadente de la « société du spectacle ». Il ne s'agit plus seulement de consommer passivement ces images ; nous devons désormais les fabriquer nous-mêmes.

Le modèle consiste ici à réduire la main-d'œuvre rémunérée dans la production des images à un niveau aussi près que possible de zéro, et de ne la payer que dans la monnaie de la reconnaissance. Nous devons payer nous-mêmes pour avoir le privilège de produire nos propres spectacles. Le pouvoir de la classe vectorielle recule en ce qui concerne la propriété directe du produit culturel, mais se renforce autour du contrôle du vecteur. À nous la culture, à eux le revenu !

Certaines parties de la classe vectorielle prennent la direction inverse, qui consiste en des mondes propriétaires, totalement fermés. Les jeux en ligne fonctionnent généralement sur ce modèle. Dans un jeu très populaire comme *World of Warcraft*, nous payons le privilège de travailler pour acquérir des objets et statuts dont la rareté est entièrement artificielle⁷. Et il n'y a aucune chance que nous en devenions un jour possesseurs. Ils demeurent propriété privée. *World of Warcraft* est le fan-

³ Voir à ce propos la présentation désormais classique de Michel Aglietta, *Régulation et crises du capitalisme*, Odile Jacob, Paris, 1997.

⁶ Pour paraphraser Guy Debord, *La Société du spectacle* (1967), Gallimard, Folio, Paris, 1996.

⁷ Voir Julian Dibbell, *Play Money*, New York, Basic Books, 2006.

tasme du pouvoir de la classe vectorielle poussé à sa perfection. Tout est payant, mais ils peuvent en plus vous expulser à tout moment.

La classe hacker

Entre le mouvement social qui essaie de libérer l'information et la faction de la classe vectorielle qui cherche à la contrôler se trouve la *classe hacker*. Quiconque travaille au service de quelqu'un d'autre qui produit de la préendue « propriété intellectuelle » est un hacker. C'est une classe ambivalente. D'un côté, nous dépendons de la classe vectorielle, qui possède les moyens de réaliser la valeur de ce que nous produisons. De l'autre, nous ne profitons guère de la propriété privée de l'information. Elle serait plutôt une entrave à notre productivité.

Depuis que j'ai avancé l'idée d'une classe hacker, en 2000, on m'a maintes fois répété que, à supposer elle existe, elle est incapable de prendre conscience d'elle-même en tant que classe. Mais, honnêtement, je crois que les développements récents de la politique de l'information confirment ma thèse. La classe hacker ne défile pas sur les boulevards le 1^{er} mai derrière des banderoles rouges, mais elle est parfaitement capable de s'organiser autour de la neutralité du Net, des Creative Commons, de la publication ouverte dans les sciences, de contester les brevets stupides et nuisibles, etc. L'équivalent contemporain de la « conscience syndicale » du vieux mouvement ouvrier est bel et bien arrivé.

Andrew Ross note que certains rejettent les projets de la classe hacker parce qu'ils la considèrent comme une « élite technocratique frustrée dont la vision du monde libertaire se heurte violemment aux intérêts propriétaires en place⁸ ».

⁸ Andrew Ross, *Nice Work If You Can Get It*, NYU Press, 2001, p. 175.

Il doit y avoir du vrai là-dedans. Pourtant, si l'on jetait un regard froid sur les pratiques du mouvement ouvrier organisé aux États-Unis, on pourrait s'en faire une idée tout aussi cynique. Il y a toujours un écart entre ce qu'est une classe dans la pratique et ce qu'elle est capable de faire.

L'important est de pousser la perspective souvent locale, ou centrée sur des enjeux particuliers de la conscience de classe hacker, vers une véritable vision du monde globale ou, mieux encore, vers *des* visions du monde globales. Le défi consiste à penser la totalité sociale depuis notre point de vue. À imaginer des mondes dans lesquels nos intérêts puissent s'aligner sur ceux des autres. La manière de les réaliser consiste, je crois, à pousser plus loin les solutions de compromis que sont, par exemple, les Creative Commons. Que voudrait dire, non pas « libéraliser » la propriété intellectuelle, mais concevoir le monde en s'en passant complètement ? Que voudrait dire penser et mettre pour de bon en pratique la politique de l'information comme une chose qui n'est pas rare et qui n'a pas de propriétaire ?

Tactiques de récupération

Il importe, je crois, de cultiver une certaine indifférence à l'égard de la récupération de notre mouvement dans des solutions de compromis qui offrent des libertés limitées, mais laissent le contrôle et la propriété du vecteur aux mains de la classe vectorialiste. Les bonnes tactiques n'échappent pas à la récupération, et particulièrement celles qui viennent de la plus radicale des avant-gardes, les situationnistes. Christine Harold écrit : « C'est peut-être parce qu'il est facile, comme avec toutes les bonnes marques, de s'approprier le situationnisme [sic]

à des fins nouvelles⁹. » Il arrive pourtant qu'une tactique qui semblait usée refasse ses preuves plus tard, et que ce qui apparaissait comme les développements mûrs, sérieux et « professionnels » d'un mouvement, finisse par s'effondrer sous son propre poids. Il reste un rôle à jouer pour une avant-garde qui se sera délestée des formes éculées de l'art et de la politique et qui s'affrontera aux formes de pouvoir émergentes de notre époque, sans exclure que ces formes finissent elles aussi, à leur tour, par passer.

C'était un signe de l'époque et de la force du mouvement de la culture libre et gratuite que, lorsque les membres de Radiohead ont été libérés de leur contrat avec EMI en 2007, ils ont mis leur nouvel album, *In Rainbows*, sur Internet et proposé à leurs fans de l'acheter au prix qu'ils désiraient. On pouvait même ne rien déboursier, zéro livre et zéro pence, et l'obtenir quand même. Il y a là une certaine compréhension du processus du don. Le don crée toujours des obligations chez celui qui le reçoit. Si je vous vends quelque chose, je suis obligé envers vous. Je dois fournir les biens et services sur lesquels nous nous sommes mis d'accord. Si je vous donne quelque chose, vous êtes mon obligé, ou vous êtes du moins dans l'obligation, faible et générale, de rendre le don quelque part et à quelqu'un. Radiohead l'avait bien compris. Le don du nouvel album créait de la publicité, du *goodwill*, des ventes de billets pour leurs concerts à venir. Un certain nombre de fans est prêt à payer pour la musique, mais à payer comme un don, parce qu'ils veulent honorer une obligation, et pas parce qu'ils sont forcés de payer ou parce qu'ils s'exposent à une sanction pour de prétendus vols ou actes de piraterie.

⁹ Christine Harold, *Ourspace: Resisting the Corporate Control of Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2004. Il n'y a bien entendu rien de tel que « le situationnisme ».

Copyright, copyleft, copygift

Mais la limite qui s'impose lorsqu'on fait à tous un don de culture est qu'en le faisant, on ajoute de la valeur au vecteur par lequel il est distribué – vecteur qui, lui, n'est ni libre ni gratuit (*free*). La stratégie la plus avancée de la classe vectorielle consiste à se replier sur ce bastion et à insister dessus. C'est pourquoi je propose de considérer la libre gratuité comme une tactique et non comme une fin. Je pense que la tactique hacker consiste à continuer de mettre en question la propriété, plutôt qu'à s'installer dans un modèle unique.

Un exemple pourrait en être ce que j'appelle le *copygift* (ou « don de copie »)¹⁰. À côté du *copyright*, il y a le *copyleft*, mais ils tiennent l'un comme l'autre la propriété pour acquise. Le *copyleft* est la négation dialectique de la propriété intellectuelle. Il la retourne contre elle-même. Mais il y a peut-être d'autres stratégies, non dialectiques, qui ne cherchent pas tant à s'opposer à la propriété intellectuelle qu'à lui échapper. Et si, au lieu de donner sa culture à tous de façon abstraite, c'est-à-dire à personne en particulier, on en faisait toujours un don particulier, à telle ou telle personne en particulier ? Le modèle s'apparenterait alors plutôt, par exemple, à une chaîne de lettres. Bien avant le mouvement Occupy Wall Street, une littérature d'« occupation » circulait sous la forme curieuse de documents PDF. Ils étaient conçus pour être transmis, sinon de la main à la main, du moins de mail en mail, pour ne pas être immédiatement accessibles à n'importe qui.

Le pouvoir vectoriel occupe bien sûr déjà le terrain. Il appelle cela le « marketing viral ». Le jeu consiste à imaginer d'autres usages à cette stratégie. Et à aller au-delà, à inventer de nouvelles formes de relations. Savons-nous ce que peut être une relation ? Nous n'avons encore rien vu.

¹⁰ Voir McKenzie Wark, « *Copyright, Copyleft, Copygift* », *Open*, n° 12, 2007, <http://classic.skor.nl/3091/en/mckenzie-wark-copyright-copyleft-copygift>

Nous ne sommes pas des pirates

Pour finir, je voudrais mettre en garde contre trois représentations que nous véhiculons souvent, mais que nous avons, je crois, acceptée un peu trop volontiers, sans assez y réfléchir. La première est le romantisme de la piraterie¹¹. Nous ne sommes pas des pirates; nous sommes des hackers. Et la distinction consiste en un point précis. Le pirate est quelqu'un qui s'empare de la propriété d'autrui. Les pirates s'emparent de ce qui ne leur appartient pas. Il y a une dimension romantique à la piraterie, mais c'est un romantisme de la transgression. Une transgression qui, bien sûr, confirme pour l'essentiel la notion de propriété, à travers l'acte de convoiter la propriété de quelqu'un d'autre.

Appelez cela comme vous voudrez. Si «hacking» ne va pas, alors trouvez autre chose. Mais pas piraterie. Le pirate prend la propriété d'un autre. Le hacker crée du nouveau à partir d'une propriété qui appartient dès le départ à tout le monde. L'information veut être libre, mais elle est partout enchaînée. La figure du pirate attire l'attention sur les chaînes. La figure du hacker insiste sur le fait que l'information est libre par essence, qu'elle échappe toujours à la forme de la propriété. Elle est là où nous sommes et demeurons des êtres sociaux. Elle est là où, loin d'être en fuite ou en recul, le jeu ne fait que commencer.

Ce n'est pas que le personnage du pirate soit dépourvu d'usages. En 2011, le Parti pirate a gagné des sièges aux élections municipales de Berlin sur un programme qui alliait soutien à un revenu minimum garanti, légalisation de l'usage des drogues et positions sophistiquées sur le droit de l'information¹². L'avenir d'une

politique progressiste dans le monde surdéveloppé pourrait cependant reposer sur une série d'expériences qui allient les intérêts du mouvement ouvrier avec ceux de la classe hacker au sens large. Mais tout cela suppose que la politique existe encore en dehors de son utilisation par le vecteur à des fins de marketing.

Nous ne sommes pas des joueurs

Deuxièmement, je souhaite nous rendre méfiants envers la rhétorique du jeu [*gamification*]. On peut la concevoir de la façon la plus large comme le fait d'amener les gens à faire des choses sans les payer, en leur offrant une récompense symbolique en échange. Ces récompenses sont attrayantes du fait de leur rareté ou de leur potentiel de distinction hiérarchique. Vous pouvez vous distinguer en gagnant cette marque symbolique, qui est classée en relation avec toute une hiérarchie de marques du même genre.

En surface, on croit avoir affaire à la logique de l'économie du don. Vous faites quelque chose sans être payé, parce que vous voulez le faire, non pas comme du travail fourni à contre cœur en échange d'un salaire, mais pour le plaisir – comme du «*playbor*». La différence tient à ce que ce don n'est pas adressé à une autre personne, ni même, à travers cette personne, au commun en général; et la récompense n'est pas une reconnaissance venant d'autres personnes faisant le même don. De façon très différente, ce qui est offert ici, c'est un paquet d'énergie cognitive accomplissant une tâche dont a besoin une entreprise vectorielle; et la récompense ne vient que sous

la forme d'une marque ou d'une hiérarchie purement formelles et abstraites. Ce n'est pas l'économie du don; c'en est une simulation. Ce n'est pas une activité ludique [*play*] qui crée son propre jeu [*game*]; c'est un jeu qui extrait du travail sous une forme ludique.

La rhétorique du jeu dans ce sens large emblématise la stratégie de la classe vectorielle dans ce qu'elle a de plus sophistiqué. Elle ne se préoccupe plus guère de simples images, histoires ou morceaux de musique, conçus comme de la propriété intellectuelle. Mais ça ne veut nullement dire qu'elle a renoncé à la propriété! Ses intérêts portent sur deux choses. D'une part, les algorithmes propriétaires nécessaires à gérer les réseaux; d'autre part, les données qui peuvent être extraites de ces réseaux et qui demeurent elles aussi soumises au strict régime de la propriété privée. En bref, la classe vectorielle a poussé le légendaire *general intellect* jusqu'à avoir une existence matérielle, puis a fait de son mieux pour le transformer en propriété privée. La lutte se déplace sur un tout nouveau terrain.

De l'usine sociale au boudoir monétarisé

Finalement, il y a le concept de l'«usine sociale». Cela m'a toujours paru se référer au cas très particulier de l'Italie des années 1970, alors que ce pays était le dernier grand pays européen à détourner son économie des processus requérant une large main-d'œuvre industrielle. Les luttes de cette époque constituaient moins un avant-goût de ce qui était à venir pour le reste du monde surdéveloppé, qu'un retour en arrière vers ce qui était déjà dépassé.

De fait, il peut être aujourd'hui difficile de trouver dans le monde surdéveloppé des gens qui se fassent encore une idée précise de ce à

quoi ressemble le travail en usine. Dans ces parties du monde, l'usine n'est plus du tout la forme dominante de l'expérience du travail, et a cessé de l'être depuis assez longtemps. Plutôt que d'usine sociale, il vaudrait mieux parler de *boudoir monétarisé*. Ce qui faisait le propre de la vie privée, affective et intime, est devenu une ressource centrale des formes d'emplois qui sont actuellement marchandisés. Il faut savoir bien se présenter, même pour faire du café ou vendre des chaussures – sans mentionner la capacité à se faire un chemin dans le labyrinthe social d'un bureau, ou à décrocher des rendez-vous susceptibles de conduire à des contrats temporaires.

Ce que l'expérience italienne toutefois a très bien réussi à identifier, et qui se généralise désormais dans tout le monde surdéveloppé, en particulier chez les jeunes, c'est la précarité. Les conditions de travail deviennent temporaires, avec peu ou pas de couverture sociale. Seule une toute petite minorité d'employés sont considérés comme permanents. Tous les autres sont des petites mains louées à court terme – non seulement des mains, mais des yeux, des cerveaux, etc.

Sécuriser la vie plutôt que l'emploi

Dans de telles conditions, la question est de savoir si la meilleure stratégie consiste à rendre l'emploi plus sécurisé et mieux payé, ou à étendre davantage le contrat social. Cette question a deux dimensions. Laquelle de ces deux solutions est tactiquement la plus réaliste, mais aussi laquelle est la plus désirable a priori? Voulons-nous nous concentrer sur l'emploi, et sécuriser la vie à travers le salariat? Ou voulons-nous sécuriser les conditions de la vie elle-même?

¹¹ Voir Peter Linebaugh et Marcus Rediker, *L'Hydre aux Mille Têtes* (2001), Éditions Amsterdam, Paris, 2007.

¹² «*The New Rebels*», *Spiegel Online International*, 19

septembre 2011, www.spiegel.de/international/germany/the-new-rebels-germany-s-pirate-party-celebrates-historic-victory-a-787044.html

Il est difficile de ne pas être pessimiste sur les deux fronts. Et on ne saurait mépriser la moindre occasion que puissent trouver les gens pour s'assurer une vie décente contre la marchandisation, de quelque façon que cela puisse se faire. Mais avec un peu de recul, peut-être y a-t-il quelque chose à dire en faveur du combat visant à sécuriser directement les conditions de vie.

Cela résonne encore comme un réveil douloureux pour de nombreux segments éduqués du monde surdéveloppé : ce que nous faisons a finalement été prolétarisé. La logique de ce que Bernard Stiegler appelle la « grammatisation », et que j'appelle « l'abstraction », s'étend désormais aux travaux des cols blancs et des cadres. En même temps, l'information s'est de plus en plus détachée de sa matérialisation, et peut maintenant être transférée très facilement d'une expression matérielle à une autre. Toute la base d'une économie qui vendait de l'information attachée à certaines choses particulières s'est simplement évanouie, malgré tous les efforts qu'a déployés la vieille culture industrielle pour la restaurer artificiellement.

Dans ces conditions, restaurer le prestige des tâches intellectuelles paraît être un projet aussi vain que restaurer les privilèges des

anciennes corporations d'artisans. Tout ce qui est solide finit par s'évaporer dans l'air. Après l'époque des choses à bon marché, voici l'époque de l'information à bon marché.

Tout cela me semble devoir réorienter notre attention vers des efforts pour sécuriser *directement* les conditions de vie, plutôt que de vouloir les sécuriser *indirectement* à travers le salariat. Tout emploi pour toute entreprise ou pour toute forme particulière d'industrie sera toujours vulnérable, ne serait-ce que du fait de la compétition croissante avec le monde en développement. Alors pourquoi ne pas se battre pour la sécurisation directe de la vie ? Nous consentirons à travailler si nous le devons, ou si nous en avons envie, mais nous exigeons le droit de vivre, d'aimer, de créer, de jouer, de combattre, pour tirer le meilleur de la vie quotidienne. Nous exigeons un salaire de subsistance pour tous. Nous exigeons l'éducation gratuite pour tous. Nous exigeons une couverture maladie gratuite pour tous. Nous exigeons un accès universel à l'infrastructure de la vie sous toutes ses formes. Quant au reste, nous nous le fournirons nous-mêmes.

Traduit par Christophe Degoutin

Capitalisme mental

Georg Franck

Tout empeste la publicité¹. Où que nous allions, où que nous regardions, les logos sont partout. Pas un événement, concert, exposition ou conférence qui n'ait ses sponsors et ne nous le fasse savoir. La publicité finance la culture de masse mais aussi, et de plus en plus souvent, la haute culture. La consommation s'est déplacée des produits vers les marques.

Les produits de marque sont des publicités sous forme de marchandises. Nous assistons à une invasion de marques. Villes et paysages se transforment sous nos yeux en médias pour la publicité. La publicité s'installe comme la moisissure sur tout ce qui s'offre au regard du public. Elle détermine la forme de tout ce qui cherche à faire impression sur le public, y compris celle de la politique. Les partis politiques s'annoncent comme des marques. La soif de la politique pour les dépenses promotionnelles atteint un tel point qu'elle corrompt le système traditionnel des partis et devient l'une des sources principales de scandales politiques.

Qu'est-ce qui confère un tel pouvoir à la publicité ? Le progrès des technologies ou l'économie dominante ? Avons-nous affaire à un nouveau phénomène ou à l'aboutissement de tendances anciennes ? La publicité est-elle un symptôme de la société de l'information ? Ou est-elle une manifestation nouvelle de la technologie et de l'économie sociale ?

¹ Ce texte a paru en allemand dans Konrad Paul Liessmann (dir.), *Die Kanäle der Macht. Herrschaft und Freiheit im Medienzeitalter*, Zsolnay, Vienne, 2003, coll. « Philosophicum Lech », vol. 6, pp. 36-60, puis en anglais dans Michael Shamiyeh et DOM Research Laboratory (dirs.), *What People Want. Populism in Architecture and Design*, Birkhäuser, Bâle, Boston, Berlin, 2005, pp. 98-115. – Note sur la traduction : Avec l'autorisation de l'auteur, la traduction a été faite à partir du texte anglais, mais elle a été ensuite vérifiée et ajustée sur le texte allemand. L'importance de la théorisation que Georg Franck élabore à propos de l'économie de l'attention tient en partie au raffinement des catégories qu'il forge pour saisir les différents aspects de ce qu'on pourrait traduire uniformément par « attention » : dans la suite, nous essaierons de distinguer systématiquement entre « l'attention » (*Aufmerksamkeit*), la « considération » (*Beachtung*), la « considérabilité » (entendue comme la capacité à être considéré) (*Beachtlichkeit*), la « conscience » (*Bewusstsein*) et la « reconnaissance » (*Anerkennung*) (YC).