

Chapitre 4

Sphère autonome : les logiciels libres

Comme présentée dans le premier chapitre, la sphère autonome rassemble l'ensemble des initiatives privées non-lucratives, nourrissant généralement des objectifs d'émancipation individuelle ou collective, selon différentes extensions géographiques. Symétriquement au marché accolé à la sphère privée et au service public associé à la sphère étatique, l'institution généralement adossée à la sphère autonome est le (bien) commun¹. Tombé en désuétude dans la littérature avec la publication par Garrett Hardin de la Tragédie des Communs en 1968 [Har68], l'appropriation privative ou la régulation par une autorité centrale lui étant préférée, le (bien) commun est réhabilité par le prix Nobel décerné à Elinor Ostrom en 2009 pour avoir montré que des individus pouvaient s'autogouverner et s'auto-organiser pour gérer des ressources rares. Deux types de biens communs sont généralement distingués. Premièrement, les biens communs naturels (des nappes aquifères à l'atmosphère terrestre), à tendance rivale et non-exclusive, sur lesquels a porté le travail d'Ostrom, déduisant d'un grand nombre de cas observés huit principes permettant une gestion durable [Ost10]. Deuxièmement, les biens communs informationnels (du génome humain aux oeuvres culturelles), à tendance non-rivale et non-exclusive, à travers lesquels est porté un mouvement de fond s'opposant à la brevetabilité à tout crin et à l'appropriation privée de l'information [HKSS09]. L'objet dont l'étude a été choisie dans cette section est le logiciel libre, pour la richesse des angles sous lesquels l'aborder. A l'instar de bien des spécimens relevant de la sphère autonome, on y distingue deux types de gratuité : celle du « produit fini » au niveau de son utilisation et sa copie, mais aussi celle du travail mobilisé pour son élaboration. Nous constaterons qu'à travers une dynamique mêlant critiques, pratiques et visions, le logiciel libre a largement outrepassé son champ de départ, strictement technique au premier abord. Loin de se cantonner à une atténuation de la composante économique de la fracture numérique rendue possible par la gratuité quasi-systématique des logiciels, le mouvement du Libre s'est inséré dans le débat public et progressivement y drainer d'autres thématiques connexes, portées par la méthodologie conçue par ses activistes. Parallèlement au champ socio-politique, nous découvrirons que sur le plan économique, le logiciel libre a bouleversé les modèles et méthodologies prévalant jusqu'alors, non sans lui-même s'imprégner de pratiques y ayant cours. Le chapitre commencera par un éclairage historique, dont le point d'orgue sera le clivage entre *Free Software* et *Open Source*. Il se poursuivra par une présentation des modèles économiques sous-tendant le mouvement du Libre, traitant au passage la question de la faisabilité éco-

1. Les parenthèses sont utilisées lors de l'emploi au singulier pour éviter toute confusion avec le bien commun défini comme intérêt général.

nomique de la gratuité dans le cadre des logiciels libres. Il se terminera par trois sections consacrées à ce qui définit l'*ethos* du Libre, défini par Weber comme « l'ensemble de valeurs constituant un cadre pour l'action et s'actualisant dans les pratiques » [Bro13], ces trois sections portant respectivement sur l'autonomie dans le travail, le rapport à la technique et la libre circulation de l'information.

4.1 Historique

Les premiers ordinateurs ont commencé à être utilisés dans l'armée, puis dans les grandes entreprises, universités et administrations à partir des années 1960-1970. A cette époque, le fabricant² livrait le système d'exploitation, les logiciels et des services complémentaires en plus des machines, la plupart du temps gracieusement. Les utilisateurs, encore peu nombreux et de compétence homogène, écrivaient alors en coopération avec le fabricant les programmes dont ils avaient besoin. Cette fourniture logicielle gratuite ou à coût très réduit et sous une forme permettant la modification (c'est-à-dire avec le code source) se justifiait d'une part par l'inexistence d'un manque à gagner en l'absence d'une industrie du logiciel autonome, d'autre part comme « produit d'appel ». Assurant l'accroissement du nombre de machines écoulées dès lors que les modifications et améliorations les plus utiles des programmes étaient intégrées par le fabricant, la fourniture gratuite des logiciels a par ailleurs permis au fabricant de consolider d'autant plus sa position dans le marché tant vis-à-vis de la clientèle que de la concurrence, étant donné les coûts d'entrée prohibitifs. Cet âge héroïque, qui préfigurait dans une certaine mesure le logiciel libre par l'ouverture du code, prit fin suite à deux événements. Premièrement, l'action en justice intentée à l'encontre d'IBM par le Ministère de la Justice américain en vertu de la loi antitrust pour abus de position dominante grâce à une politique de prix anti-concurrentielle liant logiciel et matériel. Cette action ouvrit la voie à des industries *hardware* et *software* disjointes. Deuxièmement, la naissance du micro-ordinateur [Bro13, MP00].

Alors que la miniaturisation des circuits électroniques avait permis le développement des microprocesseurs dès l'entame des années 1970, les principaux constructeurs n'en voyaient pas l'intérêt, focalisés sur l'image dominante de l'informatique, associée aux « grands systèmes où la centralisation des informations était le principal moyen de les rendre contrôlables par la direction des entreprises » [Bre90]. Pour que le saut qualitatif s'opère vers la micro-informatique, il fallait une nouvelle génération d'acteurs, drainant leurs innovations à travers un autre projet social. Ce nouveau groupe se constitua à partir de jeunes étudiants californiens, passionnés d'informatique et se raccrochant selon des degrés divers à la contre-culture des années 1960. Revendiquant l'objectif de « démocratiser l'accès à l'information » [Bre90], ils échangeaient avec enthousiasme idées et circuits imprimés. La tache d'huile se répandit rapidement hors des cercles informels dans lesquels ils se retrouvaient, différents modèles de micro-ordinateurs bien moins coûteux que leurs prédécesseurs sortirent des garages pour être produits en grande série et commencer à apparaître dans le commerce [Bro13], tel l'Apple II, conçu par Steve Wozniak et Steve Jobs. Le nombre de micro-ordinateurs vendus aux Etats-Unis passa de 200 000 en 1980 à 10 millions en 1985 [Bre90].

2. Le plus souvent IBM, en position quasi hégémonique à ce moment avec près de 66 % du marché sous son contrôle.

Le retournement suivant fut déclenché en 1976 par la publication d'une lettre ouverte par un jeune programmeur de 20 ans dans la *newsletter* diffusée aux membres du Homebrew Computer Club et intitulée « An open letter to hobbyists ». Il s'y plaignait des infractions commises par les « hobbyistes » (Bénévoles), ayant relevé que seulement 10 % d'entre eux avaient acheté un logiciel conçu par lui, et assimilant le comportement des 90 % restants à un vol [Gat76]. Le nom de ce fondateur d'une petite entreprise d'édition de logiciels, Micro-Soft ? Bill Gates. Les réactions suscitées furent majoritairement hostiles. Contexte universitaire et sensibilité libertaire aidant, la tradition majoritaire à ce moment était au partage des logiciels entre pairs. Une tendance lourde était néanmoins à l'oeuvre : avec la diffusion accélérée de micro-ordinateurs dans le grand public, le marché du logiciel se massifie et devient profitable. Les impératifs commerciaux qui en découlent rendent nécessaire la mise au point de contrats de licence pour encadrer l'utilisation des logiciels et en préserver la valeur marchande, au même titre que le retrait du code source pour empêcher le plagiat et la revente des logiciels, ces deux protections opérant respectivement aux niveaux juridique et technique. L'arrêt de la disponibilité du code source fut facilité par un autre paramètre : alors qu'auparavant, les utilisateurs détenaient une expertise conséquente en informatique, le grand public demandeur de micro-ordinateurs attachait peu d'importance au code source, ne disposant la plupart de temps pas de la compétence technique pour en faire quelque chose. Des entrepreneurs à l'esprit vif se rendent alors compte des opportunités à saisir et embauchent les informaticiens les plus talentueux, avides pour une bonne partie d'entre eux de monnayer leur talent dans le secteur privé ³. L'un d'entre eux, Richard Stallman, attaché aux dynamiques coopératives qui prévalaient jusque-là, rendant les échanges de code tout à fait anodins, n'entendait cependant pas regarder placidement l'ancien monde s'effondrer [Bro13, MP00].

Actif dans le Laboratoire d'Intelligence Artificielle (AI Lab) du MIT où était établie une culture d'« autogestion démocratique » ⁴, Richard Stallman s'y démarqua rapidement par sa compétence exceptionnelle, mais aussi son intransigeance quant à la préservation des spécificités culturelles y prédominant. La façon dont il vécut le passage aux logiciels propriétaires ⁵ prend la forme d'une anecdote rapidement passée à la postérité dans la communauté du Libre : l'AI Lab venait d'acquérir une nouvelle imprimante Xerox, plus performante mais moins fiable que ses prédécesseures. Alors qu'il voulait arranger le programme pilotant l'imprimante pour résoudre son problème, Stallman constata à son grand dam qu'il ne disposait pas du code source. Il se rendit sur ces entrefaites chez un chercheur de Carnegie Mellon qui possédait le code source pour lui en demander une copie, en vertu de la tradition universitaire du partage des connaissances. Tenu par une clause de confidentialité engagée avec Xerox, son collègue refusa. Constatant progressivement que le partage du code source devenait une coutume désuète et que ses pairs quittaient l'université les uns après les autres pour des entreprises nouvellement créées leur promettant un pont d'or, Stallman chercha à reconstituer une communauté autour de son idéal de libre circulation des logiciels. Il fit appel pour ça « à toute contribution en temps, argent,

3. On pense par exemple à Bill Gates, ayant conclu un accord avec IBM pour équiper son *Personal Computer* sorti en 1981 du système d'exploitation MS-DOS, racheté une bouchée de pain quelques années auparavant à un développeur et consacrant la domination de Microsoft sur l'industrie du logiciel.

4. Le système d'exploitation de l'ordinateur central y avait été programmé entièrement en interne de manière collaborative et communautaire, affichait des performances parmi les plus avancées au monde et était modifiable par n'importe quel membre du laboratoire, tout changement inapproprié pouvant être corrigé.

5. C'est-à-dire dont le code source n'était pas accessible à tout un chacun et la copie non-autorisée.

programmes ou matériel » [Sta83] permettant de créer un système logiciel complet appelé GNU⁶, créant dans la foulée la Free Software Foundation (FSF) en 1985. Cette dernière consacra l’usage du terme « logiciel libre » et formalisa progressivement les quatre libertés du logiciel libre : utilisation, modification, copie et redistribution. Ces quatre libertés furent ensuite appliquées à tous les logiciels développés dans le cadre du projet GNU. Gêné par le Software Copyright Act promulgué en 1980 et empêchant la réutilisation de morceaux de codes écrits par autrui, Stallman découvrit que cette loi n’empêchait pas les auteurs d’autoriser certains usages normalement interdits sur leurs oeuvres, pour autant qu’elles soient accompagnées de licence spécifique. Partant des quatre libertés formulées par la FSF, il rédigea donc la General Public License (GPL) en 1989. En contrepartie d’accorder aux utilisateurs les quatre libertés mentionnées ci-dessus, la GPL leur demandait de s’engager à ce que les nouvelles versions qu’ils distribueraient soient également couvertes par elle et donc que les mêmes libertés s’appliquent aux utilisateurs ultérieurs, empêchant du même coût l’appropriation d’un logiciel libre par un acteur privé pour en faire un logiciel propriétaire. Fondant une alternative aux privilèges exclusifs conférés aux auteurs, cette pirouette -aussi appelée *Copyleft*- allait avoir une ampleur considérable, en retournant le système légal contre ceux qui l’avaient conçu afin d’accaparer pour les biens logiciels [SGL02, Sta01]. Le piétinement de la communauté GNU dans l’élaboration d’un noyau⁷, élément central du système d’exploitation allait cependant faire entrer un nouveau loup dans la bergerie, en déchaînant la controverse entre *Free Software* et *Open Source* [Bro13, MP00, Gle00].

En 1991, Linus Torvalds, un jeune étudiant finlandais commença à développer Linux, un noyau basé sur le système d’exploitation Unix. Il rendit son travail disponible par le biais d’une licence proscrivant toute utilisation commerciale, puis passa à la licence GPL développée par Richard Stallman en février 1992. Grâce aux listes de diffusion et forums, de nombreux développeurs apportèrent leurs améliorations au code originel, leurs contributions prenant une ampleur que Torvalds était initialement loin de soupçonner, considérant ce travail comme un passe-temps. La première version fut achevée en 1994, laissant un goût amer à Stallman, ayant ouvert le chantier sans résultat dix ans plus tôt, et vis-à-vis duquel la nouvelle génération témoignait de peu d’égards en regard de son rôle fondateur. Les valeurs soudant les communautés GNU et Linux rendaient en effet l’attelage des deux plutôt improbable : alors que Stallman voyait l’ouverture du code comme un impératif éthique et la communauté des acteurs du logiciel libre comme un nouveau mouvement social, Torvalds n’y voyait qu’une source d’amusement, ne dédaignant pas les logiciels propriétaires s’ils étaient plus efficaces pour accomplir une tâche donnée, et refusant toute forme d’idéologie. Au milieu des années 1990, les entreprises commencèrent à s’intéresser au logiciel libre, certains voyant « un business plan caché derrière la polémique socialiste » entourant le manifeste GNU [SGL02]. Les deux exemples les plus emblématiques de cet intérêt furent la création de la société Red Hat en 1995 et l’ouverture du code du navigateur Internet Netscape en 1998. L’activité de Red Hat consistait en l’édition gratuite sa propre distribution⁸ GNU/Linux et la vente à ses clients de services attendants : formation, maintenance, personnalisation, etc., à l’image de ce que faisaient

6. L’acronyme signifiant « GNU is Not Unix », Unix étant un système d’exploitation très reconnu avec lequel GNU devait être compatible.

7. Chargé d’allouer les différentes ressources (mémoire, temps de calcul, etc.) entre les différents processus logiciels en cours et de permettre la communication entre les périphériques matériels et/ou les processus logiciels.

8. Ensemble cohérent de logiciels, libres pour la plupart, assemblés autour du noyau Linux.

les premiers constructeurs d'ordinateurs. L'ouverture du code de Netscape a été décidée suite à sa perte de vitesse vis-à-vis de son concurrent Internet Explorer, édité par Microsoft. Elle a été suivie par la création de la Fondation Mozilla, dont le succès des produits phares, le navigateur Firefox et le client email Thunderbird, a pu démontrer la pertinence des choix technologiques (méthodes de développement ouvertes et collaboratives) et commerciaux (modèles économiques fondés sur le logiciel libre) posés. Pour faciliter la pénétration du logiciel libre dans le milieu des affaires, rétif à l'appellation « free software » dont la référence vers la gratuité semblait peu compatible avec ses impératifs, fut forgée l'expression « open source » qui se répandit comme une traînée de poudre. Si elle a l'avantage d'éliminer l'ambiguïté entre gratuité et liberté, cette nouvelle appellation passe cependant sous silence l'importance de cette dernière dans le combat initié par Stallman et est à ce titre désapprouvée par ce dernier. Le clivage ainsi institué s'entérina avec la fondation de l'Open Source Initiative (OSI) en 1998 par Eric Raymond et Bruce Perens [Bro13, MP00, Gle00]. Formalisons en maintenant les grandes lignes.

Le mouvement *Free Software* se définit comme un mouvement social, mû par un positionnement éthique intransigeant : le respect des quatre libertés de l'utilisateur. Tous les aspects de rentabilité économique et d'excellence technique y sont subordonnés. En face, le mouvement *Open Source* ne met pas l'accent sur la finalité, mais bien sur les moyens. Prenant acte du contexte d'économie numérique et de montée en puissance du capitalisme cognitif, il considère que la performance technique est le principal levier pour que le logiciel libre fasse tache d'huile, tant vis-à-vis des entreprises que des particuliers, et se définit davantage par ses pratiques et méthodes. Préférant une politique des petits pas plutôt que de bousculer le plus grand nombre, le mouvement *open source* prend ses distances avec les finalités sociales mises en exergue par Stallman et rejette l'idéologie pour plus de souplesse dans l'application des principes, d'une part en permettant mais pas contraignant le transfert des quatre libertés dans les versions dérivées et d'autre part, en s'aidant de logiciels propriétaires s'ils sont plus adéquats pour la tâche à accomplir. Il est important de noter que la controverse entre Free Software et Open Source a scindé le monde du logiciel libre, mais ne l'a pas fait éclater. Si sur le plan philosophique, les valeurs et les objectifs diffèrent entre développeurs appartenant à l'un l'autre bord, cela ne les empêche pas de collaborer ensemble. Ni les partisans de l'*Open Source*, ni ceux du *Free Software* ne remettent en cause l'existence d'une seule et même catégorie de logiciels, souvent appelée « Free and Open Source Software » (FOSS) [Bro13, SGL02, Gle00]. Cette coexistence est entre autres rendue possible, en même temps qu'elle se reflète, à travers le principe du *fork* : en cas de désaccord quant aux orientations suivies par un projet, l'ouverture du code permet aux détracteurs de lancer un projet concurrent en partant d'une base suffisamment consistante.

Quelles valeurs voit-on transparaître en toile de fond lorsque l'on reparaît cet historique ? Du climat des laboratoires universitaires aux contributeurs bénévoles du logiciel libre, on retrouve la recherche d'une éthique du travail émancipatrice et anti-hiérarchique, davantage fondée sur la passion et l'intérêt personnel plutôt que le sens du devoir et l'intérêt financier. Des *hackers*⁹ pionniers de la micro-informatique aux développeurs chevronnés traquant les bogues sans relâche, on voit émerger la volonté d'un nouveau rapport à la technique, se donnant pour but de reprendre le contrôle. Enfin, des premiers programmeurs échangeant leur code sans complexe aux irréductibles de la FSF, tel Lawrence

9. Contrairement à une croyance largement répandue, le terme désigne un bricoleur passionné, avide de mettre les mains dans le cambouis et non un pirate, pour lequel s'applique le terme de *cracker*.

Lessig, co-fondateur de la licence Creative Commons, on aperçoit la volonté farouche de faciliter la circulation de l'information. Comme nous le découvrirons, ces trois horizons, sens du travail, rapport à la technique et liberté de circulation de l'information n'en recèlent pas moins des angles morts. Ils feront l'objet des trois prochaines sections qui suivront celle sur le modèle économique du logiciel libre.

4.2 Modèle économique du logiciel libre

L'économie du logiciel libre s'appuie sur un mélange entre travail bénévole et salarié. Jusqu'au milieu des années 1990, il allait de soi que les logiciels libres étaient développés par des programmeurs passionnés prenant sur leur temps libre, motivés par le désir d'apprendre, le plaisir retiré et la reconnaissance ainsi acquise. Etant donné l'établissement du Copyleft, donc l'absence de droits patrimoniaux récoltés par les auteurs ainsi la quasi-nullité des coûts de reproduction des logiciels, la gratuité de la plupart des programmes suivait tout naturellement. C'est à partir du milieu des années 1990 qu'une strate de travail salarié est venue s'ajouter au travail bénévole, en proportion très variable d'un projet à l'autre, de Debian ¹⁰ et Wikipédia où les contributions sont bénévoles pour la plus grande part, au noyau Linux, où 85 % du code est issu de contribution de développeurs salariés. Ce travail salarié provient de deux sources. La première, déjà mentionnée plus haut, provient d'entreprises comme Red Hat à la croisée du marchand et du non-marchand, éditant d'une part des distributions Linux commerciales mais gratuites, utilisées comme produits d'appel pour catalyser la diffusion du logiciel et rapatrier vers elles-mêmes les avis et proposition d'amélioration des utilisateurs, vendant d'autre part des services de maintenance, personnalisation et formation à des entités dotées de besoins spécifiques. La seconde est issue de grandes entreprises comme IBM, Intel ou encore Google. En mettant en place des équipes travaillant sur des projets de logiciels libres, tels Linux et Apache ¹¹, elles mutualisent leurs pôles de recherche et développement et font dans économies substantielles dans le développement de « briques logicielles », préalables à la constitution de programmes différenciés et spécifiques à chacune d'entre elles, cette démarche pouvant être apparentée à la constitution de « biens publics industriels », selon l'expression de Paul Romer [JZ13]. Malgré cette mutualisation entre de grands acteurs industriels, il est à noter que l'on ne note pas de forme explicite de coordination entre eux, pouvant déboucher sur un effet de « vendor lock-in », comme au temps de la mainmise d'IBM sur le marché de l'informatique intégrant alors *hardware* et *software* : le projet reste modulaire dans son ensemble et suit sa propre logique, pouvant être coordonnée, comme c'est le cas de Linux, par une structure salariant quelques développeurs veillant entre autres à l'adoption de normes techniques par les différents acteurs en présence [Bro13].

A l'intérieur des rouages du modèle économique, le mouvement du Libre a amené une méthodologie de développement allant à l'époque largement à contre-courant de celles qui avaient cours, décrite par Raymond, co-instigateur du mouvement *Open Source*, dans l'essai « La cathédrale et le bazar ». Alors que la cathédrale symbolise le développement des logiciels propriétaires particulièrement complexes, nécessitant une grande quantité de ressources, repose sur un petit groupe de personnes, selon une structure centralisée et pyramidale, le bazar a été « inventé » lors de la conception du noyau de Linux, et « grouille

10. Distribution emblématique de Linux.

11. Logiciel pilotant un serveur, ce dernier consistant en un ordinateur hébergeant un site web.

d'approche et de rituels différents (...), acceptant au passage les contributions de n'importe qui » [Ray99], indépendamment de toute structure hiérarchique (ou presque). Le fait que ce bazar se soit avéré largement plus efficace que son antagoniste cathédrale et ne s'effondre pas sous son propre poids « tient à l'investissement personnel des programmeurs, aux mécanismes de réputation et d'autorégulation, et aux mises à jour fréquentes de nouvelles versions, boguées mais rapidement corrigées par la communauté » [Bro13]. Dans son essai, Raymond formalise ce mode de développement en une série de principes, dont voici les plus notables :

- Les bons programmeurs savent quoi écrire. Les grands programmeurs savent quoi réécrire (et réutiliser). (2)
- Quand un programme ne vous intéresse plus, votre dernier devoir à son égard est de le confier à un successeur compétent. (5)
- Traiter vos utilisateurs en tant que co-développeurs est le chemin le moins semé d'embûches vers une amélioration rapide du code et un débogage efficace. (6)
- Distribuez tôt. Mettez à jour souvent. Et soyez à l'écoute de vos clients. (7)
- Étant donné suffisamment d'observateurs, tous les bogues sautent aux yeux. (8) (principe aussi surnommé « Loi de Linus »)
- Il est presque aussi important de savoir reconnaître les bonnes idées de vos utilisateurs que d'avoir de bonnes idées vous-même. C'est même préférable, parfois. (11)

Hors du cercle des développeurs du logiciel libre, ce texte eut une portée considérable en termes d'attraction et d'intérêt suscités vis-à-vis des pratiques y ayant cours. Dans un document de Microsoft ultérieurement déclassifié, un responsable reconnaissait que cette méthodologie de développement donnait lieu à des logiciels autant, voire plus robustes que leurs équivalents commercialisés [Bro13]. Comme nous le constaterons dans la section suivante, cette éloge de l'auto-organisation, appuyée sur une organisation aussi flexible que peu hiérarchisée allait bientôt se propager au discours managérial, y envoyant du même coup aux oubliettes la centralisation et la bureaucratie auparavant mises en exergue.

4.3 Sens et autonomie dans le travail

Dans cette section, nous nous intéresserons à l'éthique du travail qui a émergé à travers le mouvement *hacker*, et partant, celui du logiciel libre, tant du côté des partisans du Free Software que de l'Open Source. Elle puise ses sources d'une part dans la culture universitaire, d'autre part dans la contre-culture libertaire des années 1960-1970, sur laquelle nous reviendrons brièvement. Nous verrons ensuite comment elle a été analysée à travers différents prismes, de celui de la science économique *mainstream* à celui d'André Gorz y voyant un germe de fin du capitalisme, en passant par celui de Pekka Himanen, se situant à l'entre-deux. Nous terminerons en examinant comment dans sa réalisation effective, cette éthique du travail (éthique *hacker* dans la suite du texte) prête le flanc à la critique marxiste à travers les concepts d'aliénation et d'exploitation, mais aussi quelles sont les limites de cette critique et les portes de sortie qu'elle permet d'envisager.

Visant une « organisation du travail qui permettrait à chaque individu de déployer pleinement et librement ses facultés » [Bro13], la contre-culture libertaire des années 1960-1970 plonge ses racines chez des théoriciens anarchistes tel Mikhaïl Bakounine et chez Karl Marx, prédisant dans les *Grundrisse* une transformation du travail d'espace comme lieu d'exploitation capitaliste à un espace de réalisation de soi [Mar53]. Leur prolonge-

ment s'est ensuite fait dans les critiques de marxistes hétérodoxes, comme Castoriadis (vis-à-vis de la bureaucratie) ou l'École de Francfort (par rapport à l'aliénation), mais aussi dans les mouvements contestataires occidentaux de l'époque, comme Mai 1968, au sein duquel l'auto-organisation, la créativité individuelle et la concertation furent opposées aux hiérarchies managériales, au travail prescrit et à l'autoritarisme. Le contexte des Trentes Glorieuses, faisant la part belle au partage des fruits de la croissance [Cas05], fait qu'en termes marxistes, la contre-culture libertaire construit une critique de l'aliénation plutôt que de l'exploitation, assortie de revendications qualitatives plutôt que quantitatives : conditions et intérêt du travail visant à lui redonner un sens plutôt que montant des salaires ou nombre de jours de congés. Cette critique anti-hiérarchique et visant à l'épanouissement a eu un impact considérable, particulièrement pour les travailleurs des catégories sociales supérieures. La capacité du capitalisme à absorber les critiques qui lui sont adressées pour d'autant mieux renforcer son assise n'étant plus à démontrer, les discours managériaux ont tout naturellement intégré les exigences d'autonomie et d'épanouissement personnel, non sans se débarrasser au passage des volets plus subversifs, comme la critique de la société de consommation ou l'oppression des imaginaires par les forces du marché, pour entre autres profiter d'une implication subjective accrue de la part des employés, accroissant d'autant leur productivité [Bro13].

Lorsque l'on parle de l'éthique *hacker* du travail, l'analyse qui revient le plus souvent est celle d'Himanen dans [Him01]. Alors que jusque-là, les écrits de Max Weber [Web08] présentaient l'éthique du travail comme reposant sur la tradition protestante, basée sur le sens du devoir et l'intérêt financier comme motivation extérieure, Himanen voit à travers les pratiques ayant cours dans le monde du logiciel libre un bouleversement des représentations et des ressorts du travail. Le sens du devoir fait place à une demande d'autonomie et d'affranchissement du contrôle hiérarchique, la motivation extrinsèque de l'appât du gain, à une motivation intrinsèque liée à ce qu'apporte l'activité à celui qui la pratique : plaisir, connaissance, reconnaissance. À partir de là, Himanen projette un changement de perspective à l'image de celui présenté par Weber sur la domination de l'esprit du capitalisme par les pratiques des protestants : partant d'un groupe social singulier et ultra-minoritaire, l'éthique *hacker* se propagerait progressivement aux différents pans de la société, charriant avec elle d'une part « les impératifs pragmatiques du [capitalismecognitif, d'autrepart,] l'exigence politico-éthique de minimiser les formes d'aliénation au travail » [Bro13]. Bien que n'ébranlant pas l'ordre économique, ce basculement s'ajuste mal sur le plan méthodologique avec l'agencement intellectuel des premiers économistes s'intéressant au logiciel libre, incrédules à l'idée que des objets de valeur, tels ces logiciels complexes, puissent être produits gracieusement, par le seul truchement de l'enthousiasme d'une cohorte de bénévoles. En 2002, Josh Lerner et Jean Tirole démontrent dans [LT02] que l'incohérence par rapport au cadre de l'économie néoclassique peut être levée en considérant que les développeurs de logiciels libres forment un calcul d'utilité à long terme, accroissant progressivement leur capital humain pour ensuite monnayer leurs compétences sur le marché du travail auprès des entreprises traditionnelles [Bro13, Jol02]. À l'autre extrême, s'il rejoint Himanen sur l'émancipation découlant de l'éthique *hacker*, Gorz annonce dans L'Immatériel que ce dernier porte en lui le germe de l'après-capitalisme, étant donné d'une part « la porosité entre l'élite et le prolétariat du numérique », d'autre part, le fait que « le logiciel non seulement se prête à l'appropriation collective, à la mise en commun et à la mise à disposition gratuite pour tous, mais il les réclame quasiment puisque son efficacité et son utilité s'en trouvent majorées. La communauté virtuelle, virtuellement

universelle des usagers-producteurs de logiciels et de réseaux libres instaure des rapports sociaux qui ébauchent une négation pratique des rapports sociaux capitalistes » [Gor03]. Nous pouvons constater ici toute l'ambivalence qui traverse le mouvement du Libre dans les regards qui lui sont portés. Comment cette ambivalence se concrétise-t-elle dans les pratiques ?

Soucieuses de maintenir ou accroître leurs profits, les entreprises laissent davantage la bride sur le cou de leurs travailleurs cognitifs, étant donné la dépendance qu'elles ont à l'endroit de leur capacité à être créatifs et innovants, la contrainte hiérarchique n'ayant de sens que vis-à-vis de travailleurs appliquant des savoirs codifiés. Cette conversion aux revendications d'autonomie et d'épanouissement a-t-elle entraîné une baisse de l'aliénation au travail ? Figure de proue dans ce secteur d'activité, Google implémente ainsi cette politique en invitant ses travailleurs à consacrer 20 % de leur temps de travail à des projets personnels, pour un résultat *win-win* : plus épanouis, les travailleurs se sentent plus libres, alors que l'entreprise attire vers elle d'autant mieux des collaborateurs de choix et *a fortiori* bénéficie d'un foisonnement de projets originaux pouvant parfois enrichir sa palette de services proposés. Quels envers à ce décor idyllique pourraient survenir ? Premièrement, tout le monde chez Google ne bénéficie pas de la règle des 20 %, mais seulement ceux que l'on estime à même de faire preuve d'une créativité bénéfique à l'entreprise. Deuxièmement, le temps laissé à l'accomplissement de projets personnels exige une productivité accrue pour le reste des tâches à effectuer, dont la qualité sera contrôlée pour couper court à tout bâclage. Troisièmement, devant obligatoirement exposer sommairement à quoi ont été consacrés leur 20 % de temps libre, les employés bénéficiant de la mesure doivent veiller à ne pas laisser leur réputation aller à vau-l'eau vis-à-vis de leurs pairs. Entre autres effets pervers potentiels de ce nouveau style de management, le renforcement de contraintes paradoxalement rendues de moins en moins apparentes résulte en une compartimentation de plus en plus brouillée entre temps de travail et de non-travail, une incitation à travailler davantage, renforcée par l'implication subjective mentionnée plus haut, une course perpétuelle à la reconnaissance, le tout générant structurellement burn-out et frustration plutôt qu'épanouissement personnel et auto-réalisation [Bro13, Ric02]. Hors de Google, Broca rapporte le cas décrit par Bruce Byfield de certains collectifs *open source* en proie au même miroir aux alouettes générateur de stress et souffrance au travail, à travers un cocktail de décloisonnement du temps, de norme d'instantanéité de la réponse dans les échanges et de recherche permanente de reconnaissance [Byf11]. Il reste important de distinguer la situation d'un contributeur bénévole de celle d'un salarié tous deux investis dans un projet de développement sur leur temps libre, réel pour l'un, concerté avec l'employeur pour l'autre : alors que le premier bénéficie d'une véritable autonomie, celle du second reste partiellement factice. La menace d'aliénation plane néanmoins de part et d'autre, forçant l'intériorisation d'une contrainte externe, nette quand elle provient d'un supérieur hiérarchique ou de collègues dont le jugement est craint, plus diffuse quand elle émane d'un collectif de programmeurs passionnés [Bro13]. Autre différence manifeste entre un contributeur salarié et un bénévole : l'un est payé pour son travail, l'autre pas ! Comme cela a été décrit dans la section précédente, d'un projet à l'autre, les parts relatives de chacun des deux types de contributeur sont variables : de moins en moins de contributions bénévoles pour le noyau Linux, presque seulement des apports gracieux pour la distribution Debian, une majorité pour les distributions gratuites adossées à des *business models* fondés sur la vente de services du type Red Hat. Ce dernier cas de production de plus-value reposant partiellement sur du travail non-rémunéré ressemble à s'y méprendre à une forme

de concurrence déloyale, ou plus platement, à l'exploitation telle que définie par Marx, à l'image des différentes logiques de captation déployées au sein de l'économie du Web, du *crowdsourcing*¹² à l'acquisition et revente de données personnelles [Bro13, Mor14]. Le volet de cette critique portant sur l'exploitation a cependant lui aussi ses angles morts : volontaires codant sur leur temps libre à titre de hobby, étudiants en informatique programmant pour compléter leur formation par la pratique, employés faisant du travail en perruque¹³. Dès lors que l'on ne considère pas que les flux monétaires, l'asymétrie perd un peu de son sens, d'autant plus qu'elle est rendue *de facto* difficile à quantifier. Par ailleurs, on peut considérer que le fait que chacune des deux parties profite de l'autre est assimilable à un phénomène de « passager clandestin » symétrique. Pour terminer, le code demeurant ouvert, l'argument selon lequel l'entreprise dépossède le contributeur du fruit de son travail ne tient plus [Bro13].

Après avoir décrit les interprétations de l'éthique *hacker* et le contexte dans lequel elle se matérialisait, que peut-on dire quant à l'ambition qui y est associée, celle d'exercer un métier « permettant de vivre décemment, sans pour autant renoncer à ce qu'il soit intrinsèquement intéressant, épanouissant et accompli de manière autonome » [Bro13] ? Il semble que la plupart du temps, ces deux aspirations interagissent en vases communicants. Les revendications de l'éthique *hacker* doivent donc être de deux ordres : *qualitatives* (limitation du contrôle hiérarchique, liaison entre travail et passion, autonomie importante accordée), sans quoi elles perdraient toute forme de subversivité par rapport aux formes dominantes du salariat, ainsi que *quantitatives* (rémunération et droits associés au travail) sans quoi elle justifierait une nouvelle précarité en échange de promesses de réalisation et autonomie pas toujours tenues. Différents dispositifs sociaux répondant à ces exigences ont été ébauchés : mutualisation par la demande en plus de l'offre via formation de coalitions de clients finançant le développement de logiciels génériques répondant à leur besoin, adaptation de la fiscalité à l'économie numérique ou encore, instauration du revenu de base, permettant de lutter contre la pauvreté mais aussi de permettre aux individus de s'adonner à des activités non-rémunérées à la hauteur de leur utilité sans mettre en danger leur sécurité économique [Bro13, GP00].

4.4 Rapport à la technique

Le deuxième élément saillant constituant l'*ethos* du Libre, incontournable vu son objet, est le rapport à la technique. Cette section sera divisée en trois parties. La première décrira le contexte, à travers entre autres les figures du *hacker* et du *geek*. La seconde exposera les actions « défensives » entreprises, notamment vis-à-vis des dispositifs restreignant la liberté de mouvement des utilisateurs, les DRMs. La seconde illustrera un prolongement « offensif » : la culture du Do It Yourself, et ses implications.

Né dans les années 1950 au MIT, le terme « hacking » fait référence au bricolage astucieux et frondeur d'un objet technique, visant souvent à faire une bonne blague. Il fut ensuite repris dans les années 1960 et 1970 par des étudiants d'informatiques revendiquant leur inventivité et leur capacité à trafiquer des programmes, se désignant pour le

12. Appel d'offres en ligne sous forme de concours, et rétribution limitée aux « gagnants », dans le même ordre d'idée que quelqu'un « dégustant les plats de plusieurs restaurants puis ne payant que celui qu'il a préféré » [VD14].

13. Emploi de son temps et ses outils de travail pour faire autre chose que ce pour quoi l'employeur verse un salaire.

coup comme « hackers », le terme prenant progressivement une connotation élitiste liée à une virtuosité technique saupoudrée d'espièglerie. Dans la continuité de cette culture, le Libre « valorise la créativité technique et cherche à défendre les conditions sociales qui rendent celle-ci possible » [Bro13]. Avec l'avènement de la micro-informatique dans les années 1980 et la massification des marchés y étant associés, l'ouverture de l'informatique à un très large public ne peut aller de pair avec une transmission de la culture technique des programmeurs, la démocratisation du savoir informatique étant incompatible avec la logique de diffusion commerciale à grande échelle. On assiste alors à une boucle de rétroaction positive entre manque de compétence informatique du grand public et clôture du code source, le premier rendant la seconde acceptable, la seconde renforçant le premier. Face à ce cercle vicieux, Stallman considère que les logiciels libres sont la seule façon de prendre la tangente. Encore aujourd'hui, les membres de la communauté du Libre ne se lassent pas de taper sur le clou en prônant le contrôle des machines par leurs utilisateurs plutôt que l'inverse, ce dernier étant entretenu par la fermeture technique et juridique des technologies. Pour y parvenir, il est nécessaire que tout un chacun puisse se réapproprier une culture technique, passant entre autre par une conception des objets techniques satisfaisant à une exigence de « hackability » ou « bidouillabilité », ce qui n'est pas sans rappeler le plaidoyer d'Ivan Illich dans sa critique de la société industrielle pour des outils conviviaux, « générateurs d'efficacité sans dégrader l'autonomie personnelle, [nesuscitant] ni esclaves ni maîtres, [élargissant] le rayon d'action personnel » [Ill03]. Les logiciels libres sont autant d'exemples paradigmatiques de la *hackability*, l'ouverture de leur code source permettant à tout un chacun de les modifier et d'y insérer des fonctionnalités inédites et ainsi entretenir un rapport aux objets techniques dont le cœur est fait d'apprentissage, de créativité et de jeu [Bro13]. La *hackability* semble cependant en régression dans le monde contemporain, de l'automobile rendue irréparable par son propriétaire avec une irruption d'électronique dans tous ses recoins aux produits d'Apple, « symbole des technologies qui rendent les utilisateurs infirmes en les enfermant dans des prisons dorées (...) [etlesinfantilisent] en favorisant un rapport passif à la technique » [Bro13] à travers leur conception en boîte noire, où même le changement de batterie est impossible pour l'utilisateur. Aux antipodes du *hacker*, on retrouve le *geek* avec lequel il déteste être confondu, ce dernier représentant le consommateur de technologie acharné sautant de la dernière innovation tendance à l'ultime objet technique performant. En conclusion de ce paragraphe, la persistance de l'esprit du *hacking* se heurte au déficit de *hackability* de notre environnement technologique contemporain, au triomphe du consumérisme technologique et à l'absence dans le système éducatif, soulignée par l'April¹⁴, d'enseignements relatifs aux principes fondamentaux de la programmation et de l'informatique [Bro13].

Pour beaucoup de personnes impliquées dans le Libre, la passivité du plus grand nombre face à l'environnement technologique s'accompagne souvent du renoncement à certaines libertés. Abhorrant des dispositifs tels les DRM¹⁵, ils cherchent dans le même temps à développer des technologies plus respectueuses de la liberté de leurs utilisateurs. Les DRM sont des dispositifs intégrés dans des appareils ou contenus numériques, empêchant techniquement certains usages à des fins de protection de la propriété individuelle. Ils sont dénoncés comme contrôlant des usages, directement via la conception technique de l'objet les contenant, et ce alors que ces usages sont parfaitement légitimes et possibles

14. Association pour la Promotion et la Recherche en Informatique Libre, active dans l'espace francophone.

15. Digital right management.

pour le même contenu sur un autre support. On pense par exemple à un livre pouvant être prêté ou revendu dans sa version papier, mais pour lequel ces mêmes opérations sont impossibles lorsqu'il est sur un support électronique. Mettant en musique une variation autour du thème de l'obsolescence programmée, ils renforcent également des pratiques de vente liée et des situations de monopole, comme dans le cas des iPods d'Apple pouvant accueillir des fichiers exclusivement via le logiciel iTunes, renforçant pour le coup la position dominante de l'iTunes Store sur le marché de la musique vendue en ligne. Les DRM formant l'exact contraire de ce qui est attendu des logiciels libres, on comprend d'autant mieux la préoccupation de Stallman pour la défense de la liberté des utilisateurs de logiciels, bien plus que le logiciel libre lui-même, la critique développée dans cette perspective vis-à-vis des DRM étant bien davantage sociale que technique [Bro13].

Dans la foulée des logiciels libres, on voit la prise d'envol de tout le mouvement du « Do it yourself », à grands coups d'imprimantes 3D¹⁶, de *Fab Labs*¹⁷ et autres plans *open source*, voulant réinstaurer un rapport créatif et ludique à la technique, en continuant à mettre l'accent sur des pratiques de collaboration et d'apprentissage mutuel [PP01], permettant à chacun de s'appropriier les technologies de fabrication et de réaliser ses propres objets. Pour certains auteurs tels Gorz ou Stiegler [Ras11], ce mouvement contient le germe de la rupture avec le capitalisme, en permettant « la réappropriation de certains savoirs et savoir-faire, dont la production industrielle et la société de consommation auraient dépossédé les individus » [Bro13]. Pour d'autres au contraire tels Chris Anderson [Rif12] ou Jeremy Rifkin [Rif12], le *Do it yourself* annonce une troisième révolution industrielle, perpétuant le capitalisme en le renouvelant. On verrait alors apparaître un modèle industriel plus concurrentiel et déconcentré qu'il ne l'est aujourd'hui, diminuant les barrières à l'entrée du côté de l'offre et renforçant par là même l'esprit d'entreprise, rendant possible une personnalisation plus poussée de la production visant à satisfaire d'autant mieux la demande. Des éléments plus factuels sont cependant susceptibles de ramener ces projections dos à dos : maturité encore insuffisante des technologies de fabrication (vitesse, précision et spectre de matériaux disponibles entre autres), mais aussi sur le plan socio-économique où le contact limité à un public branché, urbain et aisé, posant de nouveau le dilemme de la démocratisation de la culture technique opposée à la maîtrise de savoirs et savoir-faire complexes [Bro13, Bla12].

4.5 Libre circulation de l'information

Dernière des trois pans constituant l'*ethos* du Libre, la libre circulation est probablement la valeur y étant plus visiblement associée. Alors qu'aucune influence ne les relie, on retrouve des recoupements intéressants entre le Libre et la cybernétique, fondée dans les années 1940 autour de Norbert Wiener¹⁸. Selon Wiener, « le monde peut être compris exclusivement au travers des échanges d'information qui se déroulent en son sein. L'information correspond pour lui à de l'entropie négative, c'est-à-dire à une mesure d'organisation. (...) L'idée de posséder l'information est nocive car elle a des conséquences matérielles et morales dommageables, la propriétérisation de l'information [menant entre autres] à sa sous-utilisation et à des pertes de temps [et affaiblissant] l'esprit de coopération » [Bro13].

16. Machine déposant des couches de matériau les unes sur les autres, fabriquant ainsi étage par étage des objets en volume à partir de plans créés avec un logiciel de conception assistée par ordinateur (CAO).

17. Espace de travail ouvert, équipé en machines-outils, imprimantes 3D et ordinateurs.

18. Lorsque la question lui fut posée, Stallman a avoué ne pas avoir lu Wiener.

Au sein du Libre, le ralliement à la libre circulation de l'information se construit davantage à travers les pratiques : même au sommet de leur expertise, les développeurs ont sans cesse besoin d'avoir accès au travail de leurs pairs pour résoudre les problèmes techniques qui les occupent. A travers ce prisme, les droits de propriété intellectuelle apparaissent ainsi aux yeux des développeurs comme des écueils entravant leur travail, ce qui les a progressivement amenés à s'intéresser aux problèmes juridiques, créant au passage une profusion de licences libres dans le sillage de la General Public License de Stallman, cet engouement ayant probablement selon Grace Coleman fait « du milieu du logiciel libre (...) la plus grande association de juristes amateurs, sur les questions de propriété intellectuelle et de liberté d'expression, qui ait jamais existé » [Col13]. Créée au début des années 2000 autour de Lawrence Lessig, une de ces licences allait se répandre bien au-delà du Libre en touchant l'ensemble de la sphère culturelle : Creative Commons. Conçue de façon pragmatique pour rendre accessibles et utilisables des pans étendus de la culture contemporaine, cette licence offre aux auteurs la possibilité de choisir eux-mêmes les droits accordés au public : modification, utilisation commerciale, application des conditions aux oeuvres dérivées [Bro13]. Deux choses sont à relever ici et seront explicitées dans les paragraphes suivants : d'une part la tendance qu'a eu le mouvement du Libre à se prolonger dans des combats dépassant progressivement son *core business* immédiat à travers sa défense de la circulation de l'information, d'autre part la clarification du sens donné à la libre circulation de l'information, résonnant au premier abord du même timbre que la libre circulation des biens, des services et des capitaux.

Quatre moments forts jalonnant le pan activiste du Libre sont repris ici, chacun complétant les pratiques et murissant la réflexion du mouvement. En 2005, une directive européenne officialisant la brevetabilité des logiciels fut soumise au Parlement européen par la Commission européenne, et ce alors que les logiciels étaient jusque-là exclus des inventions brevetables par la Convention sur le brevet européen de 1973. La réaction des libraires ne se fit pas attendre, le projet constituant une menace non-négligeable pour le logiciel libre, dont l'expansion serait mise en péril dès lors que des brevets seraient octroyés sur une quantité d'algorithmes parfois triviaux, largement utilisés. Les associations de promotion du Libre sortirent du bois en lançant d'abord une pétition qui recueillit 150 000 signatures, près de la moitié étant issue de professionnels de l'informatique : si les grands éditeurs étaient favorables à la brevetabilité, il était loin d'en être de même du côté des développeurs, y compris ceux qui faisaient du « propriétaire ». Se familiarisant par la même occasion avec les arcanes de la politique européenne, des libraires de tous horizons découvrirent ensuite de nouvelles formes d'action en se mettant à interpeller des députés européens, par écrit ou directement. L'argumentaire déployé veilla à prendre une portée générale, insistant sur le non-sens économique de la brevetabilité dans le cadre présent, les protections juridiques favorisant les grandes entreprises au détriment des petites et l'innovation étant susceptible d'être entravée en cas d'adoption de la directive, dans un domaine où cette innovation est la plupart du temps incrémentale, alors que par essence les brevets visent à générer des effets incitatifs supérieurs la création de barrières à la réutilisation d'informations existantes qu'ils impliquent. Les efforts déployés furent fructueux, le Parlement rejetant la proposition à une écrasante majorité [Bro13, Ass99, Pap01].

Le second moment est lié à la loi DADVSI¹⁹ soumise à l'Assemblée nationale française en 2006 et visant à s'attaquer à l'échange d'oeuvres culturelles sur Internet en encadrant la copie privée et empêchant le contournement des dispositifs de DRM. Dès 2002, des

19. Droits d'Auteurs et Droits Voisins dans la Société de l'Information.

libristes y relevèrent des dispositions néfastes au Libre, par exemple à travers des DRM empêchant la lecture de DVD avec tout logiciel libre, comme VLC ²⁰. En même temps que furent à nouveau mises en places pétitions, interpellations, et audience record lors de la retransmission sur Internet de l'examen du projet de loi à l'Assemblée, les libristes profitèrent de l'opportunité pour s'intéresser à l'évolution et au financement de la culture, proposant entre autres parmi diverses alternatives le mécanisme de licence globale, finançant la création culturelle par une taxe forfaitaire prélevée via les fournisseurs d'accès à Internet. Las, la loi fut votée, mais pas sans qu'un débat public et un contrôle démocratique de l'Assemblée ne s'amorcent [Bro13, Ass96].

Le troisième moment survient avec la loi Hadopi ²¹, présentée au Conseil des ministres français en juin 2008 par Christine Albanel et durement critiquée par la CNIL ²² au préalable. La loi DADVSI s'étant montrée inefficace, son héritière visait à instaurer une riposte graduée vis-à-vis de pratiques frauduleuses, allant jusqu'à la coupure de la connexion Internet, les sanctions étant prononcées par une nouvelle autorité publique et indépendante, l'Hadopi, ayant un rôle de surveillance dans l'application en ligne des droits d'auteur et servant d'intermédiaire entre les ayants droit et les fournisseurs d'accès à Internet. Si les organisations de promotion du Libre se mobilisèrent rapidement, la tête de la fronde fut prise par une nouvelle association, La Quadrature du Net, dont le site internet devint le centre nerveux d'une pléthore d'initiatives aussi bien ludiques et parodiques que pédagogiques et analytiques, mettant entre autres en exergue le hiatus entre « le « nouveau monde » issu d'Internet, fondé sur la circulation de l'information et offrant aux individus de nouvelles possibilités d'échanger et de produire des choses ensemble et de l'autre côté, l' « ancien monde », celui d'industries culturelles dépassées, cherchant à retarder par tous les moyens l'inévitable déclin des modes de consommation de masse caractéristiques de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle. » [Bro13]. L'activisme débridé qui s'installa mène à un premier rejet par l'Assemblée nationale, puis, précédé de plusieurs centaines d'amendements, un vote favorable de l'Assemblée nationale et du Sénat, avant que le Conseil Constitutionnel n'ampute la loi d'une partie de ses dispositions, parmi lesquelles le retrait de l'accès à Internet par l'Hadopi [Bro13, La 08].

Enfin, le quatrième moment est associé à la négociation de l'ACTA ²³, un traité international et multilatéral de défense des droits de propriété intellectuelle, négocié dans le plus grand secret dès 2007 par l'Union Européenne, le Canada, les Etats-Unis, le Japon et la Suisse et révélé par Wikileaks suite à une fuite en 2008. Les deux éléments qui lui sont le plus souvent accolés sont d'une part la lutte contre le téléchargement illégal sur Internet, misant sur la collaboration entre ayants droit et fournisseurs d'accès à Internet pour surveiller les activités en ligne au mépris de l'autorité judiciaire et de la neutralité du Net ²⁴, et d'autre part, la protection de la propriété intellectuelle des industries pharmaceutiques, indépendamment entre autres de l'accès aux soins de santé pour les populations du Sud. Les activités de plaidoyer et sensibilisation déployées en réponse virent se mêler

20. L'un des principaux lecteurs multimédia, initialement développé à l'Ecole Centrale de Paris et particulièrement prisé pour sa robustesse.

21. Pour la Haute Autorité pour la Diffusion des Oeuvres et la Protection des droits sur Internet, créée avec l'entrée en vigueur de la loi.

22. Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

23. Anti-Counterfeiting Trade Agreement.

24. Principe régissant Internet depuis ses débuts, selon lequel les données transitant sur le réseau y sont traitées de façon équivalente (empêchant une offre d'accès différenciée à Internet) et ne peuvent subir d'altération (empêchant les gouvernements de filtrer des contenus disponibles en ligne.)

des espaces de militance jusque-là relativement étanches les uns par rapport aux autres, d'un côté, des collectifs proches du mouvement du Libre comme la Quadrature du Net ou l'April, de l'autre des associations telles qu'Oxfam ou Médecins sans Frontières. Peu à peu, l'effet Dracula²⁵ jouant à plein, l'ACTA trouva un vaste écho, largement défavorable au sein de l'opinion publique et récolta un camouflet lors de la mise au vote de sa ratification au Parlement européen le 4 juillet 2012, 478 parlementaires s'y opposant pour 39 voix pour et 165 abstentions [Bro13, Lat10].

A travers les luttes décrites ci-dessus, les libristes ont développé un engagement militant dépassant rapidement les frontières du logiciel libre pour apporter ses méthodes et valeurs à d'autres causes. Porte-parole de la Quadrature du Net, Jérémie Zimmerman décrit son action comme une forme de « déprolétarianisation de l'action politique », consistant en la « production de savoirs sur le processus législatif et sur le processus politique et de savoirs citoyens sur comment agir en tant qu'individu (...) pour défendre ses libertés fondamentales lorsqu'elles sont menacées. (...) On produit et on publie de manière collaborative [des] outils d'action citoyenne, comme on a culture de le faire avec des logiciels libres ». Cette stratégie politique consistant à disséminer vers le plus grand nombre une information claire et pédagogique sur certaines questions à insérer dans le débat démocratique pour lui permettre de se réapproprier une capacité à influencer sur les décisions prises au sein d'institutions nationales ou internationales est étroitement liée à la libre circulation de l'information comme valeur. Cette dernière se retrouve donc tant au coeur des revendications que des pratiques militantes [Bro13].

On pourrait se demander si le principe de liberté de circulation de l'information est compatible avec une réflexion stratégique, particulièrement dans le champ politique, et si dans l'affirmative le Libre est cohérent avec ses idéaux (ou aveuglé par eux), dans la négative si le Libre est pragmatique (ou inconséquent). Pour Broca, la réponse est simple : « la circulation parfaite de l'information et la transparence totale ne sont pas de ce monde et ne l'ont jamais été. (...) Il ne faut pas se demander comment la circulation de l'information pourrait être absolue, mais quand il est nécessaire de faire droit à cet impératif » [Bro13]. Dans le prolongement de cette réflexion, la question de la transparence que l'on attend de la société est à bien poser pour éviter les chausse-trappes de l'utopie totalitaire souvent opposés à celui qui la revendique : la transparence totalitaire n'est pas généralisée mais asymétrique, car alors que les moindres faits et gestes des citoyens y sont scrutés, le pouvoir y reste exercé loin des regards. En plus d'être distincte d'une transparence totale, cette configuration asymétrique est l'exact inverse d'une exigence de transparence visant à rendre visible l'exercice du pouvoir, tenant compte *de facto* de la distinction entre sphère publique et sphère privée. Dans les faits, cette dernière est mise à mal par la surabondance de données personnelles récoltées sur Internet par des entreprises (voire des Etats), pratiquement sans contrôle de celui ou celle dont ces données émanent. Cette dernière liberté de circulation de l'information, complétant celle des biens, services et capitaux et faisant la part belle à une représentation de l'information comme un actif doté d'un propriétaire, protégé par des droits de propriété intellectuelle et échangé comme un bien marchand, est évidemment aux antipodes de l'approche défendue par les libristes [Bro13, Mor14].

Pour clôturer cette section, il est important de garder à l'esprit que l'accès à l'information est une condition nécessaire mais non suffisante à l'atteinte de l'autonomie individuelle et collective, tous et toutes n'ayant pas la même habilité à donner sens à cette informa-

25. Mise en lumière d'une menace, la faisant immédiatement partir en fumée.

tion ou la transformer en levier pour l'action. Il n'en reste pas moins que « l'effort visant à favoriser l'accès au plus grand nombre à certains moyens nécessaires pour construire des connaissances, contrôler les décisions des gouvernants et élaborer des formes d'action collective » [Bro13] doit être poursuivi et qualitativement et quantitativement étendu.

Conclusion

Au cours de ce quatrième chapitre, nous avons exploré la gratuité émanant de la sphère autonome en nous penchant sur l'impact du logiciel libre. Après en avoir fait défiler l'historique et être passés sur son modèle économique, nous nous sommes intéressés aux trois valeurs constituant l'*ethos* du Libre, liant la vision qu'elles promeuvent aux critiques qu'elles formulent et aux pratiques qu'elles sous-tendent, ces trois valeurs consistant en la nouvelle éthique du travail, le rapport à la technique et la libre circulation de l'information. Nous avons au passage pu constater les interactions entre ces trois valeurs. Associée aux méthodes activistes acquises dans la défense de la liberté de circulation de l'information, l'éthique du travail s'est prolongée pour certain libristes en un véritable plaidoyer politique, présentant entre autres l'allocation universelle comme moyen pour satisfaire les revendications qualitatives et quantitatives liées au travail. Combinée à l'éthique du travail recherchant entre autres l'apprentissage ludique, la défense d'un nouveau rapport à la technique a favorisé l'avènement du mouvement du *Do it yourself*. Si l'apparition de la mouvance *open source* a donné de l'ampleur et de la reconnaissance au mouvement du Libre, elle a aussi tempérée ses ambitions initiales d'encapsulation de finalités sociales dans la technologie. Dans le même temps cependant, l'extension du domaine d'action du mouvement du Libre au terrain culturel et au champ politique a permis de mettre en cause des évidences, de l'évolution à donner au droit de la propriété intellectuelle au modèle économique de développement de produits complexes.