

Les nouveaux Léviathans I – Histoire d'une conversion capitaliste (a)

Qu'est-ce qui fait courir Framasoft ? De la campagne [Dégooglisons](#) à l'initiative [C.H.A.T.O.N.S](#) quelles idées ont en tête les acteurs et soutiens de l'association ? Vous êtes curieux ? Vous prendrez bien une tranche de Léviathan ?

Pour vous inviter à aller au-delà des apparences (la sympathique petite tribu d'amateurs gaulois qui veut modestement mettre son grain de sable dans la loi des entreprises hégémoniques) nous vous proposons non seulement un moment de réflexion, mais pour une fois une série de considérations nourries, argumentées et documentées sur l'état de bascule que nous vivons et dans lequel nous prétendons inscrire notre action avec vous.

Jamais le logiciel libre et les valeurs qu'il porte n'ont été autant à la croisée des chemins, car il ne s'agit pas de proposer seulement des alternatives techniques, c'est un défi économique et politique qu'il doit relever.

*Entre les États qui nous surveillent et les GAFAM qui nous monétisent, jamais le refuge du secret, celui de l'intime, n'a été aussi attaqué ni menacé. Pour représenter le monstre à plusieurs têtes, **Christophe Masutti** qui est l'auteur de cette série de réflexions, a choisi la figure emblématique du [Léviathan](#), forgée déjà par Hobbes en particulier pour désigner l'État toujours plus avide de domination.*

C'est donc une série de Léviathans nouveaux et anciens que nous vous invitons à découvrir par étapes, tout au long de cette semaine, qui vous conduiront peut-être à comprendre et adopter notre démarche. Car une fois établies les sources du

mal et posé le diagnostic, que faire ? Les perspectives que nous proposons seront peut-être les vôtres.

Note de l'auteur :

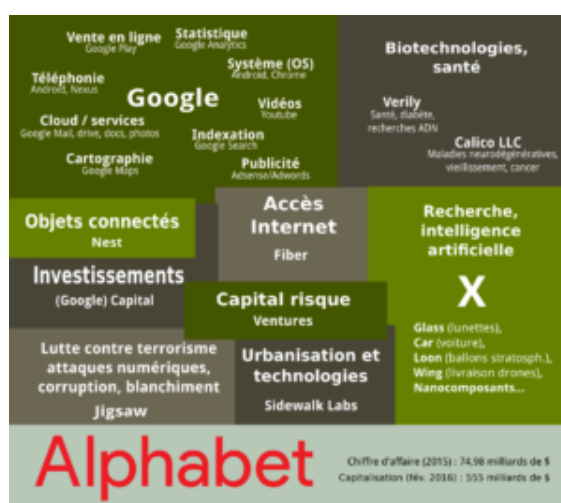
Dans cette première partie (Léviathans I), je tente de synthétiser les transformations des utopies numériques des débuts de l'économie informatique vers ce que S. Zuboff nomme le « capitalisme de surveillance ». Dans cette histoire, le logiciel libre apparaît non seulement comme un élément critique présent dès les premiers âges de cette conversion capitaliste (Léviathans Ia), mais aussi comme le moyen de faire valoir la primauté de nos libertés individuelles face aux comportements imposés par un nouvel ordre numérique (Léviathans Ib). La dégooglisation d'Internet n'est plus un souhait, c'est un impératif !

Techno-capitalisme

Longtemps nous avons cru que le versant obscur du capitalisme était le monopole. En écrasant le marché, en pratiquant des prix arbitraires, en contrôlant les flux et la production à tous les niveaux, un monopole est un danger politique. Devant la tendance monopolistique de certaines entreprises, le gouvernement américain a donc très tôt mis en place une stratégie juridique visant à limiter les monopoles. C'est le [Sherman Anti-Trust Act](#) du 2 juillet 1890, ce qui ne rajeunit pas l'économie moderne. Avec cette loi dont beaucoup de pays ont adopté les principes, le fameux droit de la concurrence a modelé les économies à une échelle mondiale. Mais cela n'a pas pour autant empêché l'apparition de monopoles. Parmi les entreprises ayant récemment fait l'objet de poursuites au nom de lois anti-trust sur le territoire américain et [en Europe](#), on peut citer Microsoft, qui s'en est toujours tiré à bon compte (compte tenu de son placement financier).

Que les procès soient gagnés ou non, les firmes concernées

dépensent des millions de dollars pour leur défense et, d'une manière ou d'une autre, trouvent toujours un moyen de contourner les procédures. C'est le cas de Google qui, en août 2015, devant l'obésité due à ses multiples activités, a préféré éclater en plusieurs sociétés regroupées sous une sorte de Holding nommée Alphabet. Crainte de se voir poursuivie au nom de lois anti-trust ? Non, du moins ce n'est pas le premier objectif : ce qui a motivé cet éclatement, c'est de pouvoir rendre plus claires ses différentes activités pour les investisseurs.



Alphabet. CC-by-sa,
Framatophe

Investir dans les sociétés qui composent Alphabet, ce serait donc leur permettre à toutes de pouvoir initier de nouveaux projets. N'en a-t-il toujours pas été ainsi, dans le monde capitaliste ? Investir, innover, produire pour le bien de l'humanité. Dans ce cas, quel danger représenterait le capitalisme ? Aucun. Dans le monde des technologies numériques, au contraire, il constitue le moteur idéal pour favoriser toute forme de progrès social, technique et même politique. Dans nos beaux pays industriels avancés (hum !) nous n'en sommes plus au temps des mines à charbon et des revendications sociales à la Zola : tout cela est d'un autre âge, celui où le capitalisme était aveugle. Place au

capitalisme éclairé.

Convaincu ? pas vraiment n'est-ce pas ? Et pourtant cet exercice de remise en question du capitalisme a déjà été effectué entre la fin des années 1960 et les années 1980. Cette histoire est racontée par Fred Turner, dans son excellent livre *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand un homme d'influence*¹. Dans ce livre, Fred Turner montre comment les mouvements communautaires de contre-culture ont soit échoué par désillusion, soit se sont recentrés (surtout dans les années 1980) autour de *techno-valeurs*, en particulier portées par des leaders charismatiques géniaux à la manière de Steve Jobs un peu plus tard. L'idée dominante est que la revendication politique a échoué à bâtir un monde meilleur ; c'est en apportant des solutions techniques que nous serons capables de résoudre nos problèmes.

Ne crachons pas dans la soupe ! Certains principes qui nous permettent aujourd'hui de surfer et d'aller sur Wikipédia, sont issus de ce mouvement intellectuel. Prenons par exemple [Ted Nelson](#), qui n'a rien d'un informaticien puisqu'il est sociologue. Au milieu des années 1960, il invente le terme *hypertext* par lequel il entend la possibilité de lier entre eux des documents à travers un réseau documentaire. Cela sera formalisé par la suite en système hypermédia (notamment avec le travail de Douglas Engelbart). Toujours est-il que Ted Nelson, en fondant le [projet Xanadu](#) a proposé un modèle économique d'accès à la documentation et de partage d'informations (pouvoir par exemple acheter en ligne tel ou tel document et le consulter en lien avec d'autres). Et il a fallu attendre dix ans plus tard l'Internet de papa pour développer de manière concrète ce qui passait auparavant pour des utopies et impliquait un changement radical de modèle (ici, le rapport livresque à la connaissance, remplacé par une appropriation hypertextuelle des concepts).

La conversion des hippies de la contre-culture nord-américaine (et d'ailleurs aussi) au techno-capitalisme ne s'est donc pas faite à partir de rien. Comme bien souvent en histoire des techniques, c'est la convergence de plusieurs facteurs qui fait naître des changements technologiques. Ici les facteurs sont :

- des concepts travaillés théoriquement comme l'*hypertext*, l'homme augmenté, l'intelligence artificielle, et tout ce qui sera par la suite dénommé « cyber-culture »,
- des innovations informatiques : les réseaux (par exemple, la commutation de paquets), les micro-computers et les systèmes d'exploitation, les langages informatiques (Lisp, C, etc.),
- des situations politiques et économiques particulières : la guerre froide (développement des réseaux et de la recherche informatique), les déréglementations des politiques néolibérales américaines et anglaises, notamment, qui permirent une expansion des marchés financiers et donc l'émergence de startups dont la Silicon Valley est l'emblème le plus frappant, puis plus tard l'arrivée de la « bulle Internet », etc.

Le logiciel libre montre la faille

Pour tout changement technologique, il faut penser les choses de manière globale. Ne jamais se contenter de les isoler comme des émergences sporadiques qui auraient révolutionné tout un contexte par un jeu de dominos. Parfois les enchaînements n'obéissent à aucun enchaînement historique linéaire et ne sont dus qu'au hasard d'un contexte favorable qu'il faut identifier. On peut se demander quelle part favorable de ce contexte intellectuellement stimulant a permis l'émergence de concepts révolutionnaires, et quelle part a mis en lumière les travers de la « contre-culture dominante » de la future Silicon Valley.

Tel l'œuf et la poule, on peut parler du [logiciel libre](#) dont le concept a été formalisé par Richard Stallman². Ce dernier évoluait dans le milieu high-tech du M.I.T. durant cette période qui vit l'émergence des hackers – voir sur ce point le livre de Steven Lévy, *L'Éthique des hackers*³. Dans le groupe de hackers dont R. Stallman faisait partie, certains se disputaient les programmes de Machines Lisp⁴. Deux sociétés avaient été fondées, distribuant ce type de machines. Le marché tacite qui était passé : faire en sorte que tous les acteurs (l'université et ces entreprises) puissent profiter des améliorations apportées par les uns et les autres. Néanmoins, une firme décida de ne plus partager, accusant l'université de fausser la concurrence en reversant ses améliorations à l'autre entreprise. Cet événement, ajouté à d'autres épisodes aussi peu glorieux dans le monde des hackers, amena Richard Stallman à formaliser juridiquement l'idée qu'un programme puisse non seulement être partagé et amélioré par tous, mais aussi que cette caractéristique puisse être virale et toucher toutes les améliorations et toutes les versions du programme.



LES ENJEUX DU LOGICIEL LIBRE

La notion de logiciel libre a été formalisée au début des années 1980. Aujourd'hui, le mouvement initié par quelques chercheurs est devenu un phénomène de société à part entière. Des millions d'utilisateurs (particuliers, associations et ONG, entreprises, collectivités et administrations...) exercent au quotidien les quatre libertés associées au logiciel libre : utiliser, étudier, modifier, copier/redistribuer.

UN ENJEU DE SOCIÉTÉ

Parce qu'ils sont développés de manière ouverte, ils sont exempts de pièges commerciaux, de fonctionnalités d'espionnage ou d'enfermement de leurs utilisateurs. Les logiciels libres initient un projet coopératif considérable. Ce sont des outils de lutte contre la fracture numérique. Distribués avec leur recette de fabrication, on peut étudier leur mode d'action, les réutiliser, les partager. Le mode de développement collaboratif via Internet facilite les transferts de compétences et la diffusion au plus grand nombre. Avec le logiciel libre, on contrôle son informatique au lieu d'être contrôlé par elle.

UN ENJEU ÉCONOMIQUE

Les logiciels libres offrent plus d'indépendance et une meilleure maîtrise des coûts de maintenance et de développement interne. Ils trouvent donc parfaitement leur place au sein d'une économie dynamique et compétitive. Le nombre d'entreprises les utilisant ne cesse de croître partout dans le monde. Accessibles à tous, ils favorisent l'innovation en permettant à de nouveaux acteurs de démarrer avec peu de moyens. Protégés du monopoles des gros acteurs privés, ils facilitent des politiques de développement créatives et autonomes.

UN ENJEU STRATÉGIQUE

N'étant pas soumis à des restrictions d'usage ni à un coût de licence, les logiciels libres permettent aux pouvoirs publics et aux décideurs politiques de garder le contrôle de leurs données. Ainsi, depuis plusieurs années, des pans entiers des systèmes d'information d'Etats et de collectivités basculent vers les logiciels libres. Dans un monde où la surveillance est généralisée, le logiciel libre est une brique essentielle pour protéger et pérenniser ses données (fichiers, photos, vidéos)...



www.expolibre.org

April

Extrait de l'[expolibre](http://expolibre.org) de l'APRIL

En fait, le logiciel libre est doublement révolutionnaire. Il s'oppose en premier lieu à la logique qui consiste à privatiser la connaissance et l'usage pour maintenir les utilisateurs dans un état de dépendance et établir un monopole basé uniquement sur le non-partage d'un programme (c'est-à-dire du code issu d'un langage informatique la plupart du temps connu de tous). Mais surtout, il s'oppose au contexte dont il est lui-même issu : un monde dans lequel on pensait initier des modèles économiques basés sur la capacité de profit que représente l'innovation technologique. Celle-ci correspondant à un besoin, elle change le monde mais ne change pas le modèle économique de la génération de profit par privatisation de la production. Or, avec le logiciel libre, l'innovation, ou plutôt le programme, ne change rien de lui-même : il est appelé à être modifié, diffusé et amélioré par tous les utilisateurs qui, parce qu'ils y participent, améliorent le monde et partagent à la fois l'innovation, son

processus et même le domaine d'application du programme. Et une fois formalisé en droit par le concept de licence libre, cela s'applique désormais à bien d'autres productions que les seuls programmes informatiques : les connaissances, la musique, la vidéo, le matériel, etc.

Le logiciel libre représente un épisode divergent dans le *story telling* des Silicon Valley et des Steve Jobs du monde entier. Il correspond à un moment où, dans cette logique de conversion des techno-utopistes au capitalisme, la principale faille fut signalée : l'aliénation des utilisateurs des technologies. Et le remède fut compris : pour libérer les utilisateurs, il faut qu'il participent eux-mêmes en partageant les connaissances et la contrepartie de ce partage est l'obligation du partage. Et on sait, depuis lors, que ce modèle alternatif n'empêche nullement le profit puisque celui-ci se loge dans l'exercice des connaissances (l'expertise est monnayable) ou dans la plus-value elle-même de programmes fortement innovants qui permettent la production de services ou de nouveaux matériels, etc.

Économie du partage ?

Il faut comprendre, néanmoins, que les fruits de l'intellectualisme californien des seventies n'étaient pas tous intentionnellement tournés vers le dieu Capital, un peu à la manière dont Mark Zuckerberg a fondé Facebook en s'octroyant cette fonction salvatrice, presque morale, de facilitateur de lien social. Certains projets, voire une grande majorité, partaient réellement d'une intention parfaitement en phase avec l'idéal d'une meilleure société fondée sur le partage et le bien commun. La plupart du temps, ils proposaient un modèle économique fondé non pas sur les limitations d'usage (payer pour avoir l'exclusivité de l'utilisation) mais sur l'adhésion à l'idéologie qui sous-tend l'innovation. Certains objets techniques furent donc des véhicules d'idéologie.

Dans les années 1973-1975, le projet [Community Memory](#)⁵ véhiculait de l'idéologie. Ses fondateurs, en particulier [Lee Felsenstein](#) (inventeur du premier ordinateur portable en 1981), se retrouvèrent par la suite au [Homebrew Computer Club](#), le club d'informatique de la Silicon Valley naissante parmi lesquels on retrouva plus tard Steve Jobs. La Silicon Valley doit beaucoup à ce club, qui regroupa, à un moment ou à un autre, l'essentiel des hackers californiens. Avec la Community Memory, l'idée était de créer un système de communication non hiérarchisé dont les membres pouvaient partager de l'information de manière décentralisée. Community Memory utilisait les services de Resource One, une organisation non gouvernementale créée lors de la crise de 1970 et l'invasion américaine du Cambodge. Il s'agissait de mettre en place un accès à un ordinateur pour tous ceux qui se reconnaissaient dans le mouvement de contre-culture de l'époque. Avec ce ordinateur (Resource One Generalized Information Retrieval System – ROGIRS), des terminaux maillés sur le territoire américain et les lignes téléphoniques WATTS, les utilisateurs pouvaient entrer des informations sous forme de texte et les partager avec tous les membres de la communauté, programmeurs ou non, à partir de terminaux en accès libre. Il s'agissait généralement de petites annonces, de mini-tracts, etc. dont les mots-clé permettaient le classement.



Community Memory Project 1975 Computer History Museum Mountain View California CC By Sa Wikipedia

Pour Lee Felsenstein, le principal intérêt du projet était de démocratiser l'usage de l'ordinateur, en réaction au monde universitaire ou aux élus des grandes entreprises qui s'en réservaient l'usage. Mais les caractéristiques du projet allaient beaucoup plus loin : pas de hiérarchie entre

utilisateurs, respect de l'anonymat, aucune autorité ne pouvait hiérarchiser l'information, un accès égalitaire à l'information. En cela, le modèle s'opposait aux modèles classiques de communication par voie de presse, elle-même dépendante des orientations politiques des journaux. Il s'opposait de même à tout contrôle de l'État, dans un climat de méfiance entretenu par les épisodes de la Guerre du Vietnam ou le scandale du WaterGate. Ce système supposait donc, pour y accéder, que l'on accepte :

1. de participer à et d'entrer dans une communauté et
2. que les comptes à rendre se font au sein de cette communauté indépendamment de toute structure politique et surtout de l'État. Le système de pair à pair s'oppose frontalement à tout moyen de contrôle et de surveillance externe.

Quant au fait de payer quelques cents pour écrire (entrer des informations), cela consistait essentiellement à couvrir les frais d'infrastructure. Ce don participatif à la communauté finissait de boucler le cercle vertueux de l'équilibre économique d'un système que l'on peut qualifier d'humaniste.

Si beaucoup de hackers avaient intégré ce genre de principes et si Internet fut finalement conçu (pour sa partie non-militaire) autour de protocoles égalitaires, la part libertarienne et *antiétatiste* ne fut pas toujours complètement (et aveuglément) acceptée. L'exemple du logiciel libre le montre bien, puisqu'il s'agit de s'appuyer sur une justice instituée et réguler les usages.

Pour autant, combinée aux mécanismes des investissements financiers propres à la dynamique de la Silicon Valley, la logique du « moins d'État » fini par l'emporter. En l'absence (volontaire ou non) de principes clairement formalisés comme ceux du logiciel libre, les sociétés high-tech entrèrent dans un système concurrentiel dont les motivations consistaient à concilier le partage communautaire, l'indépendance vis-à-vis

des institutions et la logique de profit. Le résultat ne pouvait être autre que la création d'un marché privé reposant sur la mise en commun des pratiques elles-mêmes productrices de nouveaux besoins et de nouveaux marchés. Par exemple, en permettant au plus grand nombre possible de personnes de se servir d'un ordinateur pour partager de l'information, l'informatique personnelle devenait un marché ouvert et prometteur. Ce n'est pas par hasard que la fameuse « [Lettre aux hobbyistes](#) » de Bill Gates fut écrite en premier lieu à l'intention des membres du Homebrew Computer Club : le caractère mercantile et (donc) privé des programmes informatiques est la contrepartie obligatoire, la conciliation entre les promesses d'un nouveau monde technologique a-politique et le marché capitaliste qui peut les réaliser.

C'est de ce bain que sortirent les principales avancées informatiques des années 1980 et 1990, ainsi que le changement des pratiques qu'elles finirent par induire dans la société, de la gestion de nos comptes bancaires aux programmes de nos téléphones portables.

Pour aller plus loin :

- La série d'articles sur le framablog
 - [Les nouveaux Léviathans Ia](#)
 - [Les nouveaux Léviathans Ib](#)
 - [Les nouveaux Léviathans IIa](#)
 - [Les nouveaux Léviathans IIb](#)
 - [Les nouveaux Léviathans III](#)
 - [Les nouveaux Léviathans IV](#)
 - [Les Nouveaux Léviathans V](#)
 - [Les anciens Léviathans I](#)
 - [Les anciens Léviathans II](#)
- [La série d'article au complet](#) (fichier .epub)

[contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand un homme d'influence](#), Trad. Fr., Caen: C&F Éd., 2012.↵

2. Richard M. STALLMAN, Sam WILLIAMS, Christophe MASUTTI, [Richard Stallman et la révolution du logiciel libre. Une biographie autorisée](#), Paris: Eyrolles/Framasoft, 2010.↵
3. Steven LÉVY, [L'Éthique des hackers](#), Paris: Globe, 2013, pp.-169 sq.↵
4. Voir [Richard Stallman et la révolution du logiciel libre](#), *op. scit.*, chap. 7.↵
5. On peut aussi se reporter à Bob DOUB, « [Community Memory: Precedents in Social Media and Movements](#) », Computer History Museum, 2016.↵