

CREATIVE COMMONS ET OPEN SOURCE

DES MODÈLES POUR L'ÉCONOMIE SOCIALE ?



Analyse

Juin 2010

Jean-Marie Coen
Chargé de projets

N'y aurait-il pas, dans le mode de création des logiciels libres et des projets *open source*, des modèles de production, de collaborations, dont l'économie sociale pourrait s'inspirer pour son développement ; celui de ses entreprises mais aussi pour son développement plus général en tant que « mouvement social » ? C'est la question qui a motivé cette analyse et qui nous a amené à nous intéresser à ces modèles.

Nous nous étions déjà penchés dans une analyse précédente¹ sur l'adoption des logiciels libres par les acteurs de l'économie sociale. Cette fois, nous nous intéresserons plus précisément aux licences qui gouvernent le monde du « libre » et aux processus de collaboration qui donnent naissance à ces logiciels et projets.

Les licences appliquées aux logiciels libres ont la particularité de favoriser la transformation et l'amélioration de ces outils, tout en préservant les droits d'auteur de leurs créateurs. Dès lors, elles facilitent la coopération dans la création de ces outils, mais également leur diffusion et leur mise à disposition. Cette diffusion est gratuite le plus souvent, mais on peut néanmoins offrir des services autour de ces outils, qui rendent possibles une série de modèles économiques pour des entreprises.

Cette analyse présentera d'abord les licences libres les plus communes. Elle passera ensuite en revue différents modèles économiques basés sur l'*open source*. Puis, s'interrogera sur la manière dont ces modèles pourraient se décliner pour l'économie sociale.

Soulignons par avance le caractère incomplet de cette analyse : nous avons découvert un champ d'étude bien plus vaste et complexe que nous ne l'imaginions, et absolument passionnant. Notre ambition n'est donc que de donner un premier aperçu au lecteur, et de l'inviter à aller plus loin.

Les licences libres : présentation générale

Les licences libres sont apparues dans le domaine des logiciels, sans doute grâce à des caractéristiques particulières à ces biens. D'une part la duplication (la copie) se fait à un coup à peu près nul (hormis l'électricité et l'amortissement de l'ordinateur) ; d'autre part, en termes économiques on dit que les logiciels sont des biens « non rivaux » : le fait d'utiliser une copie d'un programme ne limite en rien la capacité de mon voisin à jouir de ce même programme (puisqu'il suffit de le répliquer). Ces particularités se retrouvent dans d'autres domaines, le plus souvent immatériels (ils sont souvent liés à la connaissance) mais pas forcément.

¹ Pierre Van Steenberghe, « *L'économie sociale face aux logiciels libres* », SAW-B, décembre 2006. Disponible sur notre site web : <http://www.saw-b.be/EP/2006/A17loglibre.pdf>

Quand on parle de licences libres, on parle en réalité d'un grand nombre de licences et de cas de figure différents, même si le but est toujours sensiblement le même : favoriser la libre diffusion des œuvres (au sens de l'absence de relation commerciale) tout en préservant certains droits de l'auteur. Contrairement au *copyright*² classique, on permet l'appropriation de la technologie par d'autres, en leur offrant même de modifier voire d'améliorer le code informatique (« code source ») du logiciel.

Ce dernier élément est le plus important aux yeux des inventeurs des premières licences libres. L'aspect « gratuité » n'est qu'une conséquence de la liberté de diffuser un logiciel libre. Il est bien permis de vendre un logiciel libre... mais ensuite on ne peut pas interdire à l'acheteur de le diffuser librement au monde entier. *De facto*, la diffusion est donc le plus souvent gratuite.

L'élément principal est cependant de favoriser l'appropriation du logiciel, l'accès à son code, pour son étude ou son amélioration. Les défenseurs du logiciel libre, et de la « culture (du) libre » en général, pensent que leur modèle favorise la création et l'innovation. Sans surprise, les industries qui vivent de la propriété intellectuelle défendent la thèse opposée... Au-delà des enjeux politiques et économiques de cette discussion, reconnaissons qu'il est difficile de trancher ce débat. Peut-être sommes-nous trop prisonniers (financièrement et intellectuellement) du modèle du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle ?³

Le modèle *open source* ne se limite pas aux logiciels et aux « œuvres de l'esprit ». Mais c'est bel et bien dans l'univers numérique que le modèle du libre se diffuse le mieux : la fondation *Wikimedia* multiplie les projets autour de *Wikipedia*, sa célèbre encyclopédie collaborative. Un site français du libre, *Framablog*⁴, promeut un projet de traduction collaborative, *Framalang*⁵. Un projet *open source* veut offrir un atlas cartographique similaire à Google Maps. L'*Open Directory Project* (en français, malgré son titre) est un répertoire du web entretenu par des bénévoles. Etc. De nouveaux projets *open source* se lancent chaque jour avec plus ou moins de bonheur.

Le modèle *open source* s'étend également peu à peu à la sphère de la production matérielle.⁶ Ainsi, des bricoleurs développent une « imprimante » d'objets en trois dimensions, avec comme objectif qu'elle puisse un jour se répliquer elle-même⁷ ; un architecte a diffusé les plans d'une maison de secours bon marché ; des italiens construisent une carte mère *open source* ; d'autres encore inventent un modèle *open source* de ferme écologique⁸. Des recettes de bière ou de cola existent en *open source*... En clair, le mouvement du libre remet au goût du jour le partage de connaissances, la coopération. Mais pour autant, est-ce si différent du bénévolat « classique » ?

La licence GNU-GPL et sa postérité

L'extension du mouvement *open source* ne peut pas se comprendre sans les « licences libres » qui sont nées dans les années 80. La première de ces licences est la licence GNU-GPL⁹, créée par Richard Stallman en 1984. Il va y introduire les notions clés de « *copyleft* » (à l'inverse de « *copyright* »), ainsi que les quatre « libertés » dont doit jouir selon lui l'utilisateur de tout logiciel libre :

- 2 Les notions de *copyright* (droit anglo-saxon) et de droit d'auteur (droit latin) ne recouvrent pas exactement la même chose. Le lecteur intéressé trouvera de bonnes introductions à ces notions sur l'encyclopédie libre *Wikipedia.org*.
- 3 Le modèle du logiciel libre n'est pas non plus exempt de critiques. Pour certains décroissants par exemple, les logiciels libres contribuent à répandre le modèle productiviste lié au développement de l'informatique. Voir « 5 objections aux logiciels libres, sur le site web *Vecam.org*, <http://vecam.org/article456.html> (consulté le 8 juin 2010).
- 4 <http://www.framablog.org/index.php> Une excellente ressource en français sur le « libre » et l'*open source*.
- 5 <http://www.framablog.org/index.php/pages/framalang>
- 6 Voir http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source Article en anglais (consulté le 7 juin 2010).
- 7 Voir <http://www.internetactu.net/2008/04/23/reprap-l%E2%80%99imprimante-3d-autoreplicatrice/> et www.reprap.org
- 8 <http://www.openfarmtech.org>
- 9 GNU signifie « *GNU is not Unix* » (GNU n'est pas Unix). GNU est un système opérateur (à l'instar de *Windows* ou *Linux*). GPL signifie « *General Public License*. » C'est la première licence de logiciel libre. Plus d'infos sur www.gnu.org (le site est principalement en anglais, mais une partie est traduite en d'autres langues).

- « La liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages (liberté 0).
- La liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de l'adapter à vos besoins (liberté 1).
- La liberté de redistribuer des copies, donc d'aider votre voisin, (liberté 2).
- La liberté de distribuer aux autres des copies de votre version modifiée (liberté 3). Ceci permet à toute la communauté de profiter des changements qu'on a apportés. »¹⁰

Pour rendre effective chacun de ces quatre libertés, l'accès au code source est à chaque fois indispensable. C'est ainsi que va naître le logiciel libre, où « libre » doit d'abord être entendu comme un logiciel dont le code source est accessible et modifiable, et dont les modifications peuvent être redistribuées librement. Ce modèle va s'avérer parfaitement adapté au perfectionnement des logiciels, grâce à l'apport de communautés d'informaticiens qui vont tester les logiciels, repérer les erreurs et proposer des améliorations pour les corriger.

Pour autant, les auteurs n'abandonnent pas tous leurs droits. Les déclinaisons d'un logiciel libre protégé par la licence GPL doivent être diffusées selon les mêmes conditions. Et tout ou partie d'un logiciel libre sous GPL ne peut pas être incorporée dans un logiciel propriétaire. Toutes les licences libres ne sont pas aussi exigeantes. Mais GPL reste la licence la plus populaire : 2/3 des logiciels libres sont diffusées selon ces termes. Différentes décisions de justice ont confirmé la force juridique de la licence GPL (qui en est à sa 3e version). Les licences libres sont bel et bien des contrats, opposables devant les tribunaux.

Toutefois, si la licence GPL est bien adaptée à la diffusion et à l'amélioration des logiciels informatiques, elle n'est pas forcément adaptée à tous types de création. Sont donc apparues d'autres licences pour diffuser des documents et des œuvres artistiques. D'autre part, un enjeu pour les informaticiens des années '80 était la disponibilité de la documentation des logiciels. La *Free Document Licence* (FDL) a par exemple été créée dans la foulée de la GPL. (Aujourd'hui encore, les entreprises qui distribuent leurs logiciels gratuitement mais font payer le service après-vente, ou la formation, sont mal vues par la communauté du libre. C'est néanmoins un des « business model » de l'*open source*...)

Des degrés divers de liberté

Toutes ces licences offrent donc des libertés diverses à l'utilisateur. Dans de nombreux cas, il est permis à l'utilisateur de modifier l'œuvre initiale et de diffuser son résultat suivant les mêmes termes (la plupart des licences libres, sont « portables » ou transmissibles). Avec d'autres licences, on peut restreindre la liberté de modification, en particulier pour des produits autres que les logiciels. (C'est ce qui se passe avec certaines des licences *creative commons*, que nous présentons plus loin). Ces licences ne sont alors pas considérées comme complètement « libres ». Certaines licences permettent au contraire que le logiciel libre soit intégré à un logiciel propriétaire.

Les conséquences d'un tel choix sont parfois radicales. S'il est permis de modifier, l'auteur ne peut pas s'opposer à une modification de son œuvre qui ne lui conviendrait pas. Pourquoi alors recourir à de telles licences ? Il peut en effet sembler étonnant qu'un auteur choisisse librement d'abandonner son droit de regard sur l'évolution de son travail. Mais beaucoup estiment que le savoir collectif (d'un mouvement social ou artistique ou intellectuel, voire de toute une société) se construit de cette manière... quitte à parfois voir son travail utilisé à d'autres fins que celles pour lesquelles on l'avait imaginé.

C'est aussi l'application d'un principe présent dans tout le mouvement du « libre » : certes, la « concurrence » peut s'emparer d'une partie de mon travail (dans les limites des conditions fixées par la licence choisie). Mais j'estime que le bien qui découle par ailleurs de la libre diffusion surpasse les inconvénients.

10 <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html> (partiellement en français), consulté le 6 juin 2010.

Logiciels libres et open source : chou vert et vert chou ?

« Logiciels libres » et *open source*, ce n'est pas 100% la même chose. Dans les années '90, des divergences sont apparues dans le mouvement du libre, autour du degré de liberté qui sera offert aux utilisateurs, mais également dans le type de développement qui sera promu. Certains vont préférer l'appellation « *open source* »¹¹ à « logiciels libres ». Il est vrai qu'en anglais le terme « *free* » prête à confusion, car il signifie à la fois « libre » (le code source est accessible et modifiable) et « gratuit » (ce qui n'est pas le but principal de ce mouvement, on l'a vu).

Pour résumer, on peut dire que les promoteurs des logiciels libres mettent avant tout l'accent sur « l'éthique », sur la défense des libertés qui sont accordées à l'utilisateur. Tandis que les partisans de l'*open source* se concentrent sur la qualité du développement des logiciels.¹² Le débat peut sembler rhétorique ; il ressemble à celui, classique, qui opposerait des « pragmatiques » à des « radicaux ». Dans la pratique, les partisans des deux camps collaborent en bonne entente sur un grand nombre de projets, même si la distinction persiste entre les deux philosophies.

Un modèle à nuancer

Il convient de ne pas idéaliser le modèle de développement des logiciels libres et de l'*open source*. L'informaticien amateur qui programme le soir, bénévolement existe bel et bien... mais il n'est pas majoritaire. Certains¹³ estiment que la grande majorité du code *open source* est en réalité écrit par des informaticiens salariés, durant leurs heures de travail... Parfois, ils sont même employés par de grandes entreprises (ou des fondations) : *Sony* et *Volkswagen* collaborent par exemple au noyau de *Linux*.¹⁴ Pourquoi ? Parce que le modèle de production collaborative *open source* s'est révélé très pratique pour des entreprises dont l'informatique n'est pas l'activité principale. Et c'est là que ça devient intéressant.

En mutualisant (*sic*) leurs efforts, ces entreprises peuvent en effet développer des outils logiciels très performants, sans devoir en supporter l'entièreté des coûts de production. Elles éviteront ensuite de payer les licences de logiciels propriétaires équivalents. Par ailleurs, elles bénéficient de la communauté des programmeurs pour déceler les *bugs* et y apporter des corrections. Il s'agit bel et bien d'un processus collaboratif de production.

Qu'en est-il des « passagers clandestins », les entreprises concurrentes qui ne participeront pas à l'effort de production mais pourraient néanmoins profiter du résultat (puisqu'il est libre) ? Elles pourront certes télécharger le logiciel et l'installer chez elles. Mais elles ne disposeront pas de la connaissance fine de son fonctionnement, accumulée par celles et ceux qui auront participé à la participation. Surtout, les « passagers clandestins » n'auront pas la possibilité d'influencer sur le devenir du projet. Comme dans toute communauté, celui qui participe, qui est connu (et reconnu) aura bien plus à dire que l'*outsider* qui apparaît soudainement.

11 Créée en 1998, l'*Open source initiative* propose une définition des logiciels *open source* en dix critères. Voir <http://www.opensource.org/docs/osd> Cet organisme promeut aussi des standards ouverts pour d'autres produits que les logiciels, dans le but de favoriser l'interopérabilité entre les appareils.

12 C'est du moins la distinction que fait Richard Stallman, le créateur de la licence GPL, sur son site. Voir « Pourquoi l'« *open source* » passe à côté du problème que soulève le logiciel libre » sur <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.fr.html> (texte en français).

13 Patrice Bertrand, « Une petite étude des licences et business models des nouveaux éditeurs open source. Tout n'est pas gratuit. », 2009, sur http://www.progilibre.com/Une-petite-etude-des-licences-et-business-models-des-nouveaux-editeurs-open-source_a793.html

14 Patrice Bertrand, « L'open source dans sa logique mutualiste, un vecteur de compétitivité », sur *Progilibre.com*, 23 octobre 2009, http://www.progilibre.com/L-open-source-dans-sa-logique-mutualiste,-un-vecteur-de-competitivite_a965.html (consulté le 8 juin 2010)

Les limites du « monde libre »

Les projets « libres » et *open source* sont nombreux. On doit cependant observer certaines limites à ce mouvement. Tout d'abord, il reste souvent limité au monde anglo-saxon. La comparaison des articles en français et en anglais d'un même sujet sur *Wikipedia* est éclairante à cet égard : il y a manifestement une culture américaine de collaboration à *Wikipedia*. Même sur des auteurs ou des sujets franco-français, les articles en anglais sont souvent plus complets.

Par ailleurs, le financement des grands projets (et non des moindres) est rarement militant. Si la fondation *Wikimedia*¹⁵ vit principalement de dons, la fondation *Mozilla* tire par contre l'essentiel de ses revenus d'un partenariat publicitaire avec *Google* (qui est la page de démarrage par défaut de son logiciel *Firefox*). Combien de temps un tel soutien va-t-il durer, maintenant que *Google* veut diffuser *Chrome*, son navigateur maison ? Quant à la société Canonical Ltd¹⁶, qui diffuse la célèbre distribution Linux *Ubuntu*, elle doit son essor au mécénat de son créateur, l'entrepreneur et millionnaire sud-africain Mark Shuttleland.

Il n'y a pas là que des « contradictions » : ce sont véritablement des faiblesses pour le monde du logiciel libre. Celles-ci sont apparues récemment au grand jour, avec le rachat de l'entreprise *Sun* par *Oracle*, le géant mondial des bases de données. L'opération a mis en émoi la communauté de l'*open source*, car *Sun* détenait dans son portefeuille les logiciels « libres » *MySQL* et *OpenOffice*. A ce jour, l'avenir de ces projets n'est pas connu avec certitude. Les craintes sont d'autant plus vives que *MySQL* est un concurrent potentiel du logiciel phare de *Oracle*. Gageons que cette mésaventure fera réfléchir la communauté du libre. Il y a manifestement lieu de bien repenser les sources de financement. Mais aussi de bien penser ses licences, pour ne pas trop vite abandonner ses droits au plus offrant ou au plus malin.

Un entre deux ? Les licences *creative commons*

Nous l'avons dit, la logique des logiciels libres s'est progressivement étendue au-delà du secteur des logiciels. Une des extensions les plus structurées est l'ensemble de licences *creative commons*.¹⁷ Avec celles-ci, l'idée est d'étendre le principe du libre à toutes les œuvres de l'esprit ou créations artistiques : images, musique, textes... Le projet est né à l'université de Stanford, autour du professeur de droit Lawrence Lessig, par ailleurs militant engagé en faveur de la *free culture*.

La particularité de ce système est d'être modulable. En pratique, l'auteur d'une œuvre a le choix d'accorder ou refuser quatre libertés, qui lui permettent de retenir plus ou moins de droits.¹⁸ La « paternité » (*by*) est retenue par défaut (sans cela, il n'y a pas d'ayant-droit...)¹⁹. L'auteur peut ensuite préciser s'il réserve l'utilisation de son œuvre à des fins non commerciales²⁰ (*nc – non commercial*), s'il refuse qu'on y apporte des modifications (*nd – no derivatives works*) ou si, au contraire, une nouvelle version doit simplement être diffusée suivant la même licence (*sa – share alike*). Au final, il y a six combinaisons possibles.

La modèle repose sur une base juridique très précise : les six licences ont déjà été transposées dans le droit d'une cinquantaine de pays. Les versions belges ont été rendues publiques le 10 décembre 2004. Elles sont le fruit d'un travail de transposition coordonné par le CRID (Centre de recherche

15 A noter que Jimmy Wales, le co-créateur de *Wikipedia*, précise qu'il s'est inspiré des idées du penseur libéral Friedrich Hayek pour la conception de *Wikipedia*

16 Société de droit anglais établie dans l'île de Mann... un paradis fiscal où l'impôt des sociétés est de 0%.

17 Voir www.creativecommons.org

18 Il faut donc préciser quelle version de la licence *creative commons* on retient. La simple mention *creative commons* ne suffit pas pour protéger ses droits.

19 L'organisation *creative commons* offre aussi la possibilité de verser des œuvres dans le domaine public. Elle ne recommande toutefois pas cette solution pour des travaux dont les droits ne sont pas expirés.

20 Certains critiquent cette possibilité des licences *creative commons* de pouvoir réserver les œuvres à des usages non commerciaux, au motif que de telles clauses nuisent plus aux petits éditeurs qu'aux grands.

informatique et droit) des Facultés Notre-Dame de la Paix à Namur. Les licences *creative commons* sont donc bel et bien opposables en droit belge. Il n'y a pas encore eu à ce jour de procès sur la question en Belgique, mais des précédents existent en France, Allemagne et aux Pays-Bas²¹, qui ont démontré la force juridique de ces licences.

Les inventeurs de *creative commons* ont pensé aussi à leur accessibilité. En général, les licences de logiciels²² sont rédigées dans un jargon juridique incompréhensible pour le commun des mortels. Pour leur part, les licences *creative commons* sont disponibles en trois versions. La version juridique est celle qui fait foi devant les tribunaux. Une version graphique en permet une lecture plus intuitive. Enfin, l'auteur reçoit également un logo qui accompagnera son œuvre, précise succinctement les propriétés de la licence choisie, et place un hyperlien vers les explications plus détaillées du site www.creativecommons.org

Les modèles économiques *open source*

Quelle est l'utilisation des « licences libres » ? D'un point de vue économique, les logiciels libres sont *a priori* déroutants. Comment les auteurs et les entreprises du « libre » se rémunèrent-ils, du moins s'il ne s'agit pas de pur bénévolat ? En pratique, les logiciels libres sont un cas particulier de modèle économique basé sur la gratuité, à ceci près que la compensation financière ne se trouve pas dans des revenus de publicité (au contraire d'exemples célèbres comme *Google*, *Facebook* ou plus simplement... la télévision). Certains auteurs identifient jusqu'à douze modèles économiques pour l'*open source*. Le plus souvent on les regroupe en 3 ou 4 grandes catégories.²³

1. Le modèle de service ou de valorisation indirecte : le logiciel est distribué gratuitement et en *open source*, mais l'utilisateur paie pour des services nécessaires à son fonctionnement optimal. Ces services peuvent être : la formation ; la surveillance (correction des *bugs*, *patches* de sécurité...) ; l'assistance technique (aide, documentation...) ; des tests et garanties (aide à l'intégration, interopérabilité).

Dans ce modèle, les leviers de croissance sont : l'extension du nombre de services proposés ; la spécialisation des services proposés (pour développer un avantage compétitif) ; l'augmentation de la taille du marché (en favorisant une diffusion large des solutions) ; l'augmentation du taux de monétisation (en proposant des services à un maximum d'utilisateurs).

2. Le modèle de distribution à valeur ajoutée : ici, l'entreprise ne produit pas elle-même les logiciels *open source* qu'elle distribue. Mais elle les rassemble dans un paquet cohérent et vend des services attachés. Le client pourrait bien sûr se procurer les logiciels ailleurs, gratuitement. Mais ce modèle lui assure une intégration optimale, le suivi des *patches* de sécurité et des mises à jour, etc.

La société américaine *Red Hat* (qui commercialise la distribution Linux du même nom) est réputée pour ce modèle ; *Red Hat* est cotée en Bourse à New York et est même entrée récemment dans l'indice *500 Standards & Poors*. Canonical Ltd vend aussi des services de support pour sa distribution Linux *Ubuntu* (mais dans ce cas un très large support gratuit est disponible en ligne).

3. Le modèle de licence double ou licence *open source* commerciale : dans ce cas-ci, une entreprise va distribuer un même logiciel sous deux licences différentes. Une version stable sera

21 Ces précisions nous ont été apportées par la professeure Séverine Dussolier, directrice du CRID et actuellement coordinatrice du projet *creative commons* pour la Belgique.

22 La *final user licence* (ou *agreement*) que l'on doit en général approuver avant l'installation d'un nouveau logiciel.

23 Nous suivons ici en particulier la présentation « *Modèles économiques des logiciels open source et logiciels libres : quelques points de repère* », FaberNovell consulting, septembre 2007, en particulier les pages 12-33. Le document est disponible sur le web sous *creative commons*. Ces informations sont complétées à l'aide d'un document de Robert Viseur (« Aspects économiques et *business models* du logiciel libre », 2003) et d'un article de Patrice Bertrand, « Une petite étude des licences et business models des nouveaux éditeurs open source. Tout n'est pas gratuit. », 2009, sur *Progilibre.com*

vendue avec une licence propriétaire, tandis qu'une version en développement (mais non stable) sera offerte gratuitement, en *open source*. Le but est ici de profiter de la communauté des programmeurs, qui va proposer des corrections à la version libre. (Paradoxalement, cette version est donc techniquement en avance, mais moins stable que la version payante.)

Une variante de ce modèle consiste à offrir une version payante avec des fonctionnalités supplémentaires ou des services associés. Une autre variante consiste à vendre des logiciels complémentaires à un produit de base distribué en *open source*. Dans tous les cas, l'équilibre réside dans un bon arbitrage entre les fonctionnalités laissées libres et celles qui seront payantes.

4. Le modèle de mutualisation : ce modèle consiste à développer des modules à la demande, suivant les utilisateurs. Ce modèle ne fonctionne que dans des conditions particulières. En particulier, il faut un nombre de clients minimum. Le point qui nous intéressera ici est que, au gré du développement de nouveaux modules « à la demande », les clients deviennent finalement co-investisseurs du projet pour ces développements.

Un autre modèle assez fréquent est celui du *freemium*, où un produit est distribué gratuitement mais avec un encouragement à la donation ou à l'achat. Dans ce cas, une minorité d'utilisateurs payants finance tous les autres. Ce modèle s'applique à bien d'autres secteurs que les logiciels. Toute l'encyclopédie *Wikipedia* se finance ainsi. C'est le modèle classique des « généreux donateurs ».

D'autres modèles économiques existent, mais sont parfois plus anecdotiques. Certaines sociétés se rentabilisent par *merchandising* (vente de produits dérivés, jusqu'à des casquettes ou t-shirts). A l'opposé, pour un programmeur la participation à la création d'un logiciel libre est une manière de se faire une réputation. Un projet particulièrement réussi peut constituer une belle carte de visite.

Ce qui reste commun, c'est que le développement d'un logiciel libre va reposer sur la participation d'une communauté de programmeurs (qu'ils soient bénévoles ou non). Ceux-ci vont répertorier les erreurs et proposer des corrections (même si la plupart ne vont faire que l'utiliser : on considère que sur mille personnes qui téléchargent un logiciel *open source*, dix vont signaler des problèmes et une seule va proposer des corrections).

Coopération et règles de bonne conduite

Un autre aspect des logiciels libres et *open source* riche en enseignements, c'est l'organisation de leur mode de production collaboratif. Celui-ci a notamment été théorisé par Eric Raymond, un informaticien qui étudia le développement de *Linux*. Dans un essai célèbre, « *La cathédrale et le bazaar* »²⁴, Eric Raymond identifie deux modes de développement antagonistes : d'une part, le mode propriétaire et hiérarchique (la « cathédrale »), où une équipe restreinte dresse les « plans » complets du logiciel, puis assure le développement et le débogage jusqu'à la commercialisation. D'autre part, un mode horizontal et participatif, décentralisé et un rien anarchiste²⁵ (le « bazaar »), mais où le nombre de collaborateurs impliqués va assurer que tous les problèmes seront résolus à un moment ou un autre. Raymond a résumé ce principe en une formule célèbre : « *Given enough eyes, all bugs will be corrected.* » (« Avec suffisamment d'observateurs, toutes les erreurs seront corrigées. »)²⁶ En pratique, on estime qu'il faut une centaine de collaborateurs pour que le développement d'un logiciel libre tourne bien.

Ce modèle d'élaboration collaborative a été décliné dans d'autres domaines que l'informatique. C'est ainsi que naissent les articles de l'encyclopédie en ligne *Wikipedia* : une première ébauche est proposée, avec des manques et des erreurs. Une seconde personne va l'améliorer, puis une troisième, et ainsi de suite. Des divergences vont apparaître, qui seront traitées dans la page

24 Disponible en ligne : http://www.linux-france.org/article/these/cathedrale-bazar/cathedrale-bazar_monoblock.html

25 Il y a en réalité souvent une personne (plus rarement un groupe) reconnue comme étant le coordinateur du projet, en général son fondateur. Ces personnes sont parfois baptisées amicalement « dictateurs bienveillants ».

26 Eric Raymond a poursuivi ses réflexions dans une série d'autres essais. Ils sont librement accessibles sur le net et la plupart ont été traduits en français. (Voir la liste sur http://fr.wikipedia.org/wiki/Eric_Raymond#Liens_externes)

« discussion » disponible pour chaque article (c'est un des principes de bases des sites web *Wiki*). Une fois le point résolu, le résultat pourra apparaître dans la page principale. Toutes les modifications sont archivées, il ne faut donc pas craindre de fausse manœuvre. Wikipedia invite d'ailleurs ses collaborateurs à faire preuve d'initiative : sa devise officielle est « *Soyez audacieux* » (« *Be bold* »).

Pour permettre à de tels projets collaboratifs de se développer efficacement, il est nécessaire de se doter de règles pour arbitrer les conflits et les comportements négatifs (qu'ils soient intentionnels ou non). La lecture du « code de bonne conduite » de *Wikipedia* est très instructive à cet égard.²⁷ Au fil du temps, les collaborateurs de l'encyclopédie ont développé (et, bien entendu, archivé sur leur *Wiki*) un grand nombre d'astuces, règles et méthodes pour venir à bout de toute une série de problèmes ou conflits qui surgissent au sein du projet (mené par des personnes qui, le plus souvent, ne se rencontreront jamais... même si elles collaborent au jour le jour *via* Internet).²⁸

Des modèles pour l'économie sociale ?

Dans quelle mesure les modèles économiques et collaboratifs de l'*open source* seraient-ils adaptables à l'économie sociale ? Ce qui suit n'est qu'une première réflexion théorique, dont la praticabilité doit être étudiée plus en profondeur. Mais différents cas de figure peuvent être envisagés.

Le cas le plus simple serait bien sûr celui d'une entreprise d'économie sociale qui souhaiterait produire ou distribuer des logiciels *open source*. Dans ce cas elle peut directement s'inspirer des modèles présentés ci-dessus. Il faudra bien sûr prendre garde que le service à la collectivité l'emporte sur la recherche de profits. Bon nombre de contributeurs aux logiciels libres fonctionnent en réalité sur ce mode (ce qui est peut aussi être une piste pour des rapprochements).

Par extension, on pourrait imaginer d'appliquer les mêmes modèles à d'autres produits que les logiciels. Il faut toutefois vérifier au préalable dans quelle mesure les logiques de l'*open source*, idéales pour l'informatique, peuvent se décliner à d'autres types de produits. C'est vrai en particulier pour les biens matériels, dont le coût de réplique restera toujours élevé par rapport à des biens numériques dont la copie est à peu près gratuite. Dans le cas de produits matériels, ce sont les procédures et les plans qui pourraient être versées en *open source*. On parle alors de partage de savoirs, de formation... ou d'élaboration collective de procédures. On est proche ici de la mutualisation classique.

Notoriété et plus value

Pour en revenir à des biens immatériels autres que des logiciels, les licences libres permettent surtout aux auteurs de se faire connaître. C'est certainement le cas pour les artistes qui mettent leur œuvre à disposition selon les termes des diverses licences *creative commons*. Certains vont jusqu'à diffuser le texte de livres entiers, tout en offrant la possibilité d'acheter un exemplaire relié. Ceci permet de se faire une notoriété, dans un premier temps.

On peut imaginer de décliner ce modèle dans le domaine du conseil. Ainsi le chapitre précédent de cette analyse, sur les modèles économiques, s'inspire en bonne partie d'un document diffusé sous licence *creative commons*. D'une manière générale, c'est une manière pour une entreprise ou une personne de se faire connaître, de montrer son expertise dans un domaine particulier, de témoigner aussi de son professionnalisme, si la présentation est de qualité.

Dans la mesure où il y aurait divulgation d'un savoir relativement pointu, que faut-il craindre des concurrents ? La licence garantit, au minimum, que l'auteur sera mentionné en cas de diffusion. Le

27 http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Code_de_bonne_conduite. Voir aussi le menu des « principes fondateurs » et de la « résolution de conflit », à droite de la page.

28 A noter qu'une partie de ces règles sont similaires à celles qui régissent la plupart des forums sur Internet.

concurrent qui se servirait de ce savoir à des fins internes en profitera, bien sûr (si, du moins, il y trouve du neuf pour lui). Mais il y a fort à parier que la société qui a produit le document initial gardera bien plus d'expertise dans sa manche. Surtout, elle compte bien que l'effet de publicité compense le « profit » relatif qu'a trouvé ses concurrents à la lecture du document publié.

On touche ici un élément essentiel : si on se lance dans un modèle *open source* ou « libre », en espérant des retours, il faudra garder par devers soi une expertise, une « plus value », qui va au-delà de ce qu'on diffuse librement (et en général gratuitement). C'est peut-être un truisme. Mais si jusque là l'expertise technique de la société était gardée jalousement dans un « coffre fort », la libération du « trésor de guerre » peut amener à revoir complètement son modèle de rentabilité. Mais alors, pourquoi se lancer dans le monde du « libre » ? Parce qu'il y a peut-être gros à y gagner, en particulier en termes de diffusion et de partage de connaissance.

Intelligence collective et mouvement social

C'est finalement cet aspect de diffusion et de partage des connaissances qui nous paraît fondamental. Il va jouer cette fois non plus au niveau d'une seule entreprise mais à l'échelle collective, avec une démarche nettement plus volontariste. Peut-on par exemple imaginer d'essaimer le mouvement de l'économie sociale en diffusant librement, plus qu'aujourd'hui, des conseils et des informations techniques sur la création de sociétés, sur les montages financiers, sur les méthodes de gestion ou de gouvernance... ?

Des premiers pas ont été faits, par exemple sur le site *Point Expertises*.²⁹ Mais beaucoup d'outils n'y sont encore disponibles que sur demande, parfois moyennant paiement. Un autre modèle de développement ne serait-il pas possible ? Par exemple, on trouve peu d'informations disponibles sur Internet sur la création de coopératives. L'information pourrait être accessible gratuitement... Dans ce cadre, les différents types de licences et modèles *open source* présentés dans cette analyse offrent des pistes de réflexion.

Un enjeu de civilisation ?

Enfin, nous voudrions attirer l'attention sur le fait que les défis posés par le modèle de « libre » sont plus globaux... et tout sauf anecdotiques. Ces questions sont prises très au sérieux par l'industrie, on s'en doute. Mais elles le sont aussi par les Etats, au premier rang desquels les Etats-Unis. Ceux-ci possèdent une législation (la « section 301 ») qui classe les Etats en « bons » ou « mauvais élèves » de la protection de la propriété intellectuelle. Par exemple, l'année passée le Canada a été placée sur la « liste surveillance prioritaire » (au même rang que l'Inde ou la Chine) : le pays des érables ne poursuivrait pas les copies illégales avec assez de zèle aux yeux des industriels concernés.

Récemment, les industries américaines qui vivent de la protection intellectuelle ont fait plus fort. Elles ont demandé à leur gouvernement d'inscrire l'Indonésie sur la liste de surveillance prioritaire, au motif que ce pays a *recommandé* (pas imposé : recommandé) à ses administrations de recourir aux logiciels libres.³⁰ (Bon nombre de pays développés favorisent pourtant les logiciels libres au sein de leurs services.)

Les arguments des industriels sont confondants : l'Etat indonésien « *affaiblit l'industrie du logiciel et sabote sa compétitivité à long terme en créant une préférence artificielle pour des sociétés qui proposent des logiciels open source et des services dérivés ...* ». Il empêche aussi les « *utilisateurs de bénéficier de la meilleure solution disponible sur le marché, indépendamment du modèle de développement* ». Si ces industries prétendent lutter au nom de la création intellectuelle, on ne peut s'empêcher de voir derrière leurs arguments la défense d'intérêts privés.

29 <http://www.pointexpertises.be/>

30 <http://www.framablog.org/index.php/post/2010/03/02/quand-les-lobbys-americains-attaquent-le-logiciel-libre> (consulté le 7 juin 2010)

Le débat est toutefois plus large. Régulièrement, Lawrence Lessig (un des créateurs des licences *creative commons*) se fait l'avocat d'une « culture libre » qui prétend favoriser la création intellectuelle (au contraire du « *copyright* » qui ne promeut selon lui qu'une « culture de la lecture »). Les opposants prétendent au contraire que la culture libre nuit à la création et à l'innovation.

Le débat n'est pas fini, Son intérêt premier est d'interroger les modes de création et d'innovation dans nos sociétés. Il y aura sans doute un consensus pour dire que ces deux valeurs sont importantes pour qu'une société perdure. Mais tout dépend de la façon de l'organiser.

Nous sommes tellement habitués à vivre et penser dans un univers régi par le droit d'auteur et la propriété intellectuelle qu'il nous est sans doute difficile d'imaginer autre chose. Le mouvement du « libre » a ceci d'exaltant qu'il invite à dépasser cette « frontière de la pensée ». Car la culture libre ne pousse pas seulement à développer de nouveaux modèles économiques pour des entreprises, mais également pour la société dans son ensemble.

Pour aller plus loin

- « *La cathédrale et le Bazaar* », un essai de Eric Raymond, est un des textes qui résume le mieux la philosophie de l'open source. Il est disponible en ligne, par exemple à l'adresse <http://www.linux-france.org/article/these/cathedrale-bazar/cathedrale-bazar.html> (consulté le 8 juin 2010).
- Le site du projet GNU-GPL, www.gnu.org, contient de nombreux essais de Richard Stallman, partiellement traduits en français.
- Parmi les sites de la communauté du libre en français, signalons www.framablog.org