

colloque

Cultures libres

innovations en réseau

Le logiciel libre comme phénomène technique et social

Thèmes abordés

Le libre au Québec

Culture libre et bien commun

Libre, politique et idéologie

Le libre et l'art

Culture libre, organisation et management

Autour de Wikipédia

Apprentissage et culture libre

Communautés du libre en pratique

Système(s) du libre

Conférenciers

Yves-Marie Abraham

Guillaume Blum

Jean-Pierre Booto Ekionea

Maxime Bouffard

Stéphane Couture

Yanick Cyr

Jacques Daignault

Dominic Duval

Mehran Ebrahimi

Renée Fountain

Jean-Paul Fourmentraux

Sabine Gagnier

Anne Goldenberg

Sharon Hackett

Judith Horman

Nicolas Jullien

Sébastien Lacombe

Frédéric Lazure

Elisabeth Le Faucheur Joncour

Daniel Memmi

Luis Molinié

Xavier Olleros

Ian Parenteau

Patrick Plante

David Peyron

Serge Proulx

Alexandre Guessy

Fabian Rodriguez

Damien Seguy

**les 17 et 18
septembre 2007
local D-R200
de l'UQÀM**

Renseignements :

<http://cmo.uqam.ca/colloque2007>



Cultures libres, innovations en réseau
Le (logiciel) libre comme phénomène technique et social
17 et 18 septembre 2007
Salle DR-200 - Université du Québec à Montréal

Le colloque "Cultures libres, innovations en réseau" réunira pour deux jours une trentaine de conférenciers et conférencières du Québec et de la France. L'objectif de ce colloque est de discuter, à partir de différentes perspectives disciplinaires, des "cultures libres", ces formes de collaboration et d'innovation en réseau qui émergent autour du logiciel libre.

Le modèle du logiciel libre propose que le code source du logiciel soit librement lisible, modifiable et réutilisable par tous. D'un point de vue juridique, le modèle du logiciel libre peut être décrit comme un renversement du concept de droit d'auteur : on y réfère d'ailleurs souvent par le terme « copyleft ». Le modèle du logiciel libre, en anglais « free software » ou « open source », a suscité, ces dernières années, un mouvement de coopération à l'échelle internationale qui a permis la production de nombreux logiciels dont quelques-uns, comme Firefox et OpenOffice, rivalisent aujourd'hui avec certains produits commerciaux.

Ces formes de collaboration et d'innovation en réseau apparaissent, selon plusieurs, comme étant mieux adaptées à la capacité actuelle de dupliquer ou de modifier quasi instantanément les produits informationnels, comme les logiciels mais également l'ensemble des oeuvres numériques. Les modèles actuels des droits d'auteurs et de la propriété intellectuelle sont ainsi souvent critiqués pour servir davantage les industries culturelles et technologiques, au détriment de la création du savoir ou de la culture.

Les thèmes suivants seront abordés pendant l'événement:

- Le libre au Québec
- Culture libre et bien commun
- Libre, politique et idéologies
- Le libre et l'art
- Culture libre, organisation et management
- Autour de wikipedia
- Apprentissage et culture libre
- Communautés du libre en pratique
- Système(s) du libre

Ce colloque se tiendra dans le cadre de la Semaine québécoise de l'informatique libre. Il est organisé par le Laboratoire de communication médiatisée par ordinateur (LabCMO), le Laboratoire de recherche en gestion du logiciel (LRGL) de l'UQÀM, en partenariat avec le Centre de recherche interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie (CIRST), l'Association facultaire étudiante des Lettres, Langues et Communication de l'UQÀM et Savoir-Faire Linux.

Pour consulter le programme complet:

<http://cmo.uqam.ca/colloque2007>

Semaine québécoise de l'informatique libre:

<http://sqil.info>

Comité d'organisation

Guillaume Blum, école des sciences de la gestion, UQÀM

Stéphane Couture, école des médias, UQÀM

Robert Dupuis, département d'informatique, UQÀM

Samia Mihoub, école des médias, UQÀM

Mélanie Millette, école des médias, UQÀM

Christina Haralanova, école des médias, UQÀM

Serge Proulx, école des médias, UQÀM

Comité scientifique

Robert Dupuis, département d'informatique, UQÀM

Jean-Claude Guédon, département de littérature comparée, Université de Montréal

Michel Dagenais, département de génie informatique, École Polytechnique de Montréal

Daniel Memmi, département d'informatique, UQÀM

Serge Proulx, école des médias, UQÀM

Normand Séguin, département d'informatique, UQÀM

Partenaires

Laboratoire de communication médiatisée par ordinateur (LabCMO):

<http://cmo.uqam.ca>

Laboratoire de recherche en gestion de logiciels (LRGL)

Centre de recherche interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie

<http://www.cirst.uqam.ca/>

Association facultaire étudiante des Lettres, Langues et Communication de l'UQÀM

<http://www.er.uqam.ca/nobel/afellc/AFELLC-UQAM/Accueil.html>

Savoir-faire Linux

<http://www.savoirfairelinux.com>

Semaine Québécoise de l'informatique libre – 15 au 23 septembre 2007

Pour un développement durable

<http://www.sqil.info/>

Cultures libres, innovations en réseau
Le (logiciel) libre comme phénomène technique et social

Lundi 17 septembre		
9h 00	Accueil des participants	
9h 15	Présentation du colloque	
9h 30	Libre, politique et idéologies	Les groupes activistes de la technique, une militance de l'ère numérique
9h 45		Serge Proulx
10h 00		L'ambivalent agnosticisme du libre
10h 15		Stéphane Couture
10h 30	Libre, politique et idéologies	Les code-libristes : artisans de la renaissance de la politique ?
10h 45		Ian Parenteau
11h 00		Culture geek et logiciels libres, une approche idéologique et communautaire de l'informatique
11h 15		David Peyron
11h 30		
11h 45	Le libre et l'art	Net art et droit d'auteur
12h 00		Jean-Paul Fourmentraux
12h 15	Le libre et l'art	Posséder ses moyens de création
12h 30		Alexandre Quessy
12h 45		
13h 00		
13h 15		
13h 30		
13h 45	Le libre au Québec - communications professionnels	Communautaire et le logiciel libre
14h 00		Frédéric Lazure
14h 15	Le libre au Québec - communications professionnels	État du mouvement du logiciel libre au Québec
14h 30		Yanick Cyr Maxime Bouffard
14h 45		
15h 00	Culture libre, organisation, et management	Vers un modèle de gestion des connaissances pour la production de logiciels libres
15h 15		Jean-Pierre Booto Ekionea
15h 30		La diffusion du logiciel libre au sein des entreprises.
15h 45	Culture libre, organisation, et management	Création de connaissances dans la communauté
16h 00		Guillaume Blum
16h 15		Ubuntu : une approche ethnographique
16h 30		
16h 45	Autour de Wikipédia	Wikipédia, une nouvelle forme d'organisation productive ?
17h 00		Yves-Marie Abraham
17h 15	Autour de Wikipédia	La route vers le savoir ouvert : Le cas de Wikipédia
17h 30		Xavier Olleros
17h 45		

Fin : 17h45

La durée des présentations individuelles est de 15 minutes. Chaque session se terminera pas une discussion entre les intervenants et le public

Cultures libres, innovations en réseau
Le (logiciel) libre comme phénomène technique et social

Mardi 18 septembre		
9h 00	Accueil des participants	
9h 15		
9h 30	Apprentissage et culture libre	Le logiciel libre en alphabétisation populaire Sharon Hackett
9h 45		
10h 00		Une « pédagogie wiki-libre » : un bien collectif possible en enseignement supérieur ? Renée Fountain
10h 15		
10h 30		Le logiciel libre comme modèle de la virtualité pédagogique essentielle. Jacques Daignault
10h 45		
11h 00		Le hacker : un nouveau type de législateur-pédagogue ? Patrick Plante
11h 15		
11h 30		
11h 45	Culture libre et bien commun	Libre, réseaux coopératifs et bien communs Elisabeth Le Faucheur Joncour
12h 00		
12h 15		Le logiciel libre : la déconcentration du droit de propriété peut-elle contribuer au bien commun ? Sabine Gagnier
12h 30		
12h 45		
13h 00		
13h 15		
13h 30		
13h 45	Communautés du libre en pratique - communications de professionnels	le portail www.nexen.net Damien Seguy
14h 00		
14h 15		Fedora: passer de produit à communauté Dominic Duval
14h 30		
14h 45		Ubuntu et son écosystème de soutien technique: réussites, expériences Fabian Rodriguez
15h 00		
15h 15		Comment débattre d'idées philosophiques sur Internet ? Sébastien Lacombe
15h 30		
15h 45		
16h 00	Système(s) du libre	Bases Socio-Economiques du Logiciel Libre Daniel Memmi
16h 15		
16h 30		Le système complexe logiciel libre Luis Molinié
16h 45		
17h 00		Collectivités socio-techniques et devenir Judith Horman
17h 15		
17h 30		Savoirs négociés dans les modèles libristes, ou comment se légitime une contribution? Anne Goldenberg
17h 45		

Fin : 18h

La durée des présentations individuelles est de 15 minutes. Chaque session se terminera pas une discussion entre les intervenants et le public

Le (logiciel) libre comme phénomène technique et social

17 et 18 septembre 2007

Université du Québec à Montréal

Liste des interventions

WIKIPÉDIA, UNE NOUVELLE FORME D'ORGANISATION PRODUCTIVE ?

Yves-Marie Abraham¹

¹*HEC-Montréal*

Wikipédia est aujourd'hui non seulement l'un des sites Internet les plus visités du monde, mais aussi une encyclopédie dont le contenu semble pouvoir rivaliser, dans certains domaines au moins, avec celui des grandes encyclopédies généralistes tels que l'Encyclopaedia Britannica et l'Encyclopaedia Universalis. A priori, le mode de production de cette encyclopédie virtuelle est très différent de celui de ses « concurrentes » classiques, même dans leur version numérique. Universalis et Britannica sont des entreprises capitalistes somme toute ordinaires, ce qui n'est pas le cas de Wikipédia. Pour autant, peut-on affirmer que le projet Wikipédia représente une forme d'organisation productive radicalement nouvelle? Nous ne le pensons pas, et c'est ce que nous tenterons de mettre en évidence dans notre communication, en inscrivant notre propos dans une perspective essentiellement sociologique.

Notre démarche consistera à confronter à un idéal-type de l'entreprise capitaliste les principes de fonctionnement de Wikipédia, et à relever ainsi les éléments de rupture et de continuité entre les deux formes d'organisation. Il ressort de cette confrontation qu'au-delà de certains points de rupture évidents (gratuité des articles, par exemple), on peut montrer entre autres choses que le projet Wikipédia repose, lui aussi, sur une certaine forme d'accumulation de capital mais également sur un type d'exploitation que Marx n'aurait sans doute pas manqué de dénoncer. Si rupture il y a, on peut se demander dans quelle mesure celle-ci ne participe-t-elle pas, finalement, de ce processus de « destruction créatrice » qui caractérise l'économie capitaliste selon Schumpeter. En ce sens, Wikipédia n'aurait rien de bien révolutionnaire, contrairement aux affirmations de certains observateurs enthousiastes du « Web 2.0 ».

CRÉATION DE CONNAISSANCES DANS LA COMMUNAUTÉ UBUNTU : UNE APPROCHE ETHNOGRAPHIQUE

Guillaume Blum¹, Mehran Ebrahimi²

¹*LabCMO, ESG-UQAM*, ²*MATEB, ESG-UQAM*

Le milieu du logiciel est actuellement un terrain fertile de création et d'essai de nouveaux modèles d'organisation (Crowston et Howison, 2005). Bien que (1) le logiciel libre (LL) tel que le conçoit Stallman (1999) et défini par la FSF comme devant respecter les quatre libertés d'exécution, d'étude, de redistribution et d'amélioration et (2) le logiciel à code source ouvert (LCSO) à la Raymond (1998) permettant un mode de développement en « bazar », soient tous les deux techniquement identiques, et sont d'ailleurs souvent regroupés aujourd'hui sous le terme FLOSS (Free/Libre/Open Source

Software), ils correspondent à des conceptions différentes de l'informatique. Le premier (LL) cherche à façonner un idéal informatique, et détermine des valeurs, le second (LCSO) se définit comme une technique efficiente d'organisation du développement logiciel. Ces logiciels se développent en effet suivant des modèles en communautés (Raymond, 1998 ; Foray et Zimmermann, 2001 ; Cohendet, Creplet et Dupouët, 2003 ; Auray et Vicente, 2006 ; Demazière, Horn et Zune, 2006).

Dans ce contexte, nous présentons les résultats d'une étude menée dans la communauté Ubuntu, caractérisant la culture de la communauté étudiée. Cette communauté s'attache fortement à la technique et offre une grande possibilité de prise de parole à ses membres. Les spécificités formant la culture de la communauté : un ennemi commun, une volonté d'humanisme, un amour de la bidouille, un partage de valeurs démocratiques, une dose d'autodérision, l'exaltation de la liberté, la mise en valeur du partage, l'importance de la technique. C'est ce qui constitue le coeur de cette culture que nous qualifions de libre. À partir de cette recherche ethnographique où nous avons été sur le terrain pendant onze mois, nous construisons un modèle visant à représenter la création de connaissances dans la communauté étudiée du logiciel libre, s'appuyant sur les approches de Nonaka et Takeuchi (1997) et Nonaka et Toyama (2005) et faisant ressortir la richesse de ces modèles d'organisation en ce qui a trait à l'émergence de connaissances nouvelles.

VERS UN MODÈLE DE GESTION DES CONNAISSANCES POUR LA PRODUCTION DE LOGICIELS LIBRES

Jean-Pierre Booto Ekionea¹

¹*Département Management et technologie, ESG-UQAM*

La production des logiciels libres se fait sur une base coopérative et informelle en partant d'un « noyau » existant duquel un utilisateur copie, modifie et enrichit les codes sources afin de répondre à ses besoins spécifiques d'utilisation. Cependant, plusieurs utilisateurs ayant les mêmes besoins d'utilisation développent souvent parallèlement les mêmes modules spécifiques alors qu'il aurait été plus rentable de favoriser la collaboration sectorielle dans la production des logiciels libres afin de maximiser les échanges des connaissances et de minimiser les coûts. C'est ainsi que certains groupes trouvent bénéfiques le développement en commun de logiciels libres. Car, une bonne politique de gestion des connaissances en réseau dans un secteur d'activité à intérêt commun aiderait à optimiser les coûts et au mûrissement d'une nouvelle technologie. Dans ce contexte, comment les utilisateurs intéressés peuvent-ils s'y prendre pour communiquer afin d'échanger les connaissances de façon optimale?

Adaptant le modèle de Nonaka (1994) sur le processus de création des connaissances explicites et implicites, il est proposé dans cette communication, un modèle de gestion des connaissances de développement de logiciels libres. Ce modèle identifie les acteurs humains et non humains détenteurs ou potentiellement producteurs des connaissances et définit les mécanismes de capture, de conservation et de partage des connaissances dans un environnement de développement en réseau des logiciels libres.

L'AMBIVALENT AGNOSTICISME DU LIBRE

Stéphane Couture¹

¹LabCMO, École des médias, Université du Québec à Montréal

Plusieurs chercheurs ont remarqué le rapport relativement distant que les acteurs du logiciel libre entretiennent avec d'autres enjeux sociaux. Coleman (2004) parle ainsi d'« agnosticisme politique » pour exprimer l'absence de subjectivité politique dans la constitution du mouvement du logiciel libre, ce qui le distingue d'autres mouvements qui affichent un désir de transformer les conditions sociales plus larges. Cet agnosticisme politique est ce qui permettrait de diffuser les métaphores et les artefacts du libre à différents publics aux positions souvent radicalement différentes. Cette posture fait-elle vraiment consensus chez les acteurs du logiciel libre? Cette communication présentera une controverse que nous avons analysée dans le cadre de notre mémoire de maîtrise (Couture, 2007). Elle a pour origine l'annulation d'une conférence que Richard Stallman devait donner à l'Universidad Popular de las Madres, à Buenos Aires (Argentine) une université créée par les Madres de Plaza de Mayo, un groupe de femmes ayant joué un rôle important dans la résistance à la dictature militaire des années soixante-dix dans ce pays. Cette controverse a suscité une importante division chez les acteurs argentins s'identifiant à la Free Software Foundation et s'est notamment exprimée par des choix organisationnels et techniques. Si la posture agnostique semble effectivement être celle tenue et orchestrée par la Free Software Foundation, certains acteurs expriment plutôt une posture ambivalente en affirmant la nécessité d'articuler les enjeux du logiciel libre à d'autres luttes sociales. L'étude de ce cas nous amène à insister sur le développement d'une sociologie qui rendrait compte efficacement de la diversité des contextes culturels, des pratiques et des formes d'engagement dans le monde du logiciel libre (Lin, 2005).

Bibliographie :

Coleman, Gabriella. 2004. «The political agnostism of Free Software and the Politics of Contrast». *Anthropology Quarterly*, no Summer, p.297-398. En ligne. <<http://www.healthhacker.org/biella/colemanaq.pdf>>. Consulté le 28 avril 2007.

Couture, Stéphane. 2007. *Logiciel libre, activité technique et engagement politique: la construction du projet GNU en Argentine*. Montréal: Université du Québec à Montréal, 147 f. p.

Lin, Yuwei. 2005. «The Future of Sociology of FLOSS ». *First Monday*, no Special Issue #2: Open Source (october). En ligne. <http://firstmonday.org/issues/special10_10/lin/index.html>. Consulté le 19 août 2006.

ÉTAT DU MOUVEMENT DU LOGICIEL LIBRE AU QUÉBEC

Yanick Cyr¹ et Maxime Bouffard²

¹FACIL, ²FACIL

L'année 2007 marque le dixième anniversaire de la création de Linux-Québec. À cette occasion, l'association FACIL se présentera l'état du mouvement du logiciel libre au Québec. En plus de faire l'historique de ce mouvement depuis la création de Linux-Québec, FACIL discutera de l'évolution de celui-ci et des diverses ramifications du mouvement québécois du logiciel libre. Un survol des groupes, associations et organismes, qui touchent au logiciel libre, sera aussi exposé. De plus, nous en

profiterons de cette présentation pour discuter des objectifs et accomplissements de l'association FACIL depuis sa création en 2003. FACIL, pour l'appropriation collective de l'informatique libre, est une association à but non-lucratif dédiée à la promotion de l'informatique libre.

LE LOGICIEL LIBRE COMME MODÈLE DE LA VIRTUALITÉ PÉDAGOGIQUE ESSENTIELLE

Jacques Daignault¹

¹*Campus de Lévis, Université du Québec à Rimouski*

L'ouvrage sur lequel le philosophe Gilles Deleuze travaillait au moment de sa mort devait creuser la question du virtuel sur des bases philosophiques renouvelées. On y aurait probablement appris qu'Internet n'est pas forcément virtuel au sens de la tradition philosophique. Mais la conception du virtuel que propose Deleuze invite justement à mieux questionner le phénomène d'Internet. Et pas seulement à travers la notion de société de contrôle, mais dans la déclinaison du concept de virtualité en tant que machine à « détonner », dont la parenthèse pédagogique constituerait un exemple par excellence.

Afin d'illustrer cette conjonction de la parenthèse pédagogique et du virtuel, nous proposons deux marques du trait d'union : une analyse du logiciel libre comme exemple de machine à détonner (garantissant à Internet une virée virtuelle) et une référence au temps messianique, tel que déployé à nouveau frais par G. Agamben, dans ses lectures de Paul et de Benjamin. Le logiciel libre constituerait une sorte de modèle permettant de comprendre l'essence même du pédagogique.

FEDORA: PASSER DE PRODUIT À COMMUNAUTÉ

Dominic Duval¹

¹*Red Hat*

Red Hat, en lançant en 2003 le projet Fedora, créait ce qui allait plus tard devenir un véritable laboratoire par lequel il est maintenant possible d'expérimenter et d'observer comment des technologies libres peuvent éventuellement aboutir en entreprise. Le projet Fedora a permis à la communauté du libre et au monde de l'entreprise d'adopter un nouveau modèle où ces deux joueurs coexistent, innovent et redéfinissent les règles du développement de logiciels. Plutôt qu'une simple discussion du projet Fedora, cette présentation se veut un aperçu des stratégies pouvant contribuer à renforcer l'arrimage d'une entreprise avec la communauté du logiciel libre ainsi que des pièges à éviter au cours de ce processus.

UNE « PÉDAGOGIE WIKI-LIBRE » : UN BIEN COLLECTIF POSSIBLE EN ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR?

Renée Fountain¹

¹*Faculté des sciences de l'éducation, Université Laval*

Cette présentation décrit des expériences pédagogiques dans les cours de technologie au premier cycle qui tentent de refléter la philosophie du logiciel libre. En se servant

d'un recours exhaustif aux wikis. Une « pédagogie wiki libre » possède les propriétés suivantes : disponibilité, modification redistribution des travaux dans le temps (à travers les sections des cours). Plus spécifiquement, cette recherche porte sur deux questions centrales :

1. en quoi est-ce que la liberté d'utiliser, étudier, adapter, redistribuer et améliorer le travail conceptuel créé par d'anciens étudiants (qui ont déjà suivi le cours) puisse améliorer la compréhension et la complexification des concepts théoriques des étudiants qui suivront le cours prochainement ; et

2. la réalisation de tels assemblages de connaissances dans le monde de l'enseignement supérieur pourrait-il évoquer un retour vers « l'impossible bien collectif » (Ciffolilli, 2003)?

Le principal défi sur le plan pédagogique est celui qui relève du contrôle : les wikis sont efficaces lorsque les étudiants peuvent exercer une plus grande autonomie dans le cours (ses moyens) et l'intégration de la philosophie du libre s'actualise mieux quand les étudiants peuvent exercer une plus grande liberté sur le cours (ses finalités). Cette « liberté collective dans le temps » nécessite à la fois un détournement des pratiques officielles en ce qui concerne l'attribution de la paternité d'une oeuvre dans le domaine public ainsi qu'une remise en question des normes sociales et des pratiques d'enseignement.

NET ART ET DROIT D'AUTEUR. LES DILEMMES DE LA COPYLEFT ATTITUDE

Jean-Paul Fourmentaux¹

¹*Centre de Sociologie de l'Innovation (ENSMP)*

Au-delà des apories de la mort de l'auteur et des fantasmes (ou craintes) de sa dilution dans un « tous auteurs » indéterminé, l'examen attentif du Net art permet d'éclairer les conditions d'émergence et les formes contemporaines d'« œuvres communes » qui appellent une redéfinition et un élargissement des figures traditionnelles de l'autorité. Résultat d'une co-élaboration à plusieurs, qui enrôle artistes, informaticiens et internautes, l'œuvre du Net art hybride le travail de création, l'innovation technologique et l'expérience de plus en plus inventive et experte de collectifs d'amateurs. En amont, la conception du Net art mobilise les savoirs et savoir-faire hétérogènes d'artistes et d'informaticiens qui se partagent les contours de l'œuvre. Cette dernière s'y trouve nouvellement fragmentée entre un programme informatique, une interface ergonomique et visuelle et divers contenus évolutif et poreux, qui bien que constituant des parties intégrantes de l'œuvre, en sont souvent dissociés et diversement appropriés. En aval, cette configuration rend problématique une claire démarcation des frontières de l'œuvre Net art : disséminée sur le réseau, d'une grande plasticité aux usages, instable et variable, celle-ci est étrangère au régime de l'objet qui fonde les protocoles d'attribution de l'art moderne et contemporain.

À l'interface des mondes de l'art et du développement de l'Internet, cet article propose d'examiner les régimes d'attribution et de valorisation de ces co-productions en art numérique. Il articulera l'observation ethnographique de différents projets à l'étude systématique de leur « génériques » de production et de leurs valorisations dans les CV (Curriculum Vitae) et CA (Curriculum Arte) des artistes et ingénieurs engagés. L'analyse permettra ainsi d'approcher et de décrire finement les mutations des formes de création collective et la « carrière » des œuvres au temps d'Internet. Le CopyLeft ou « gauche d'auteur » inventé pour l'informatique collaboratif et qui inspira ensuite une

génération d'artistes du Net art servira ici de modèle analytique pour penser les ressorts et tensions d'un auteur en collectif.

LE LOGICIEL LIBRE : LA DÉCONCENTRATION DU DROIT DE PROPRIÉTÉ PEUT-ELLE CONTRIBUER AU BIEN COMMUN? ETUDE DE LA CONVENTION SUR LA DIVERSITÉ CULTURELLE DE L'UNESCO

Sabine Gagnier¹

¹*Laboratoire SEDET (Sociétés en développement dans l'espace et dans le temps, Université Paris-Diderot (Paris VII), France*

Le principe et la pratique du logiciel libre ont réussi à faire éclater, selon Yann Moulier-Boutang le « noyau classique des droits de propriété ». Au Moyen-âge les trois prérogatives essentielles du droit de propriété (l'usus, droit d'usage; le fructus, droit de percevoir les fruits et l'abusus, droit de détruire, aliéner, vendre) étaient rarement réunies, mais celles-ci se sont concentrées au XVIIe siècle et cette unification a contribué à faire du droit de propriété le droit réputé le plus complet du droit civil. Alors que le logiciel libre a contribué à décomposer ce droit de propriété en n'accordant par exemple que l'usus dans le cas de la licence GNU ou le fructus et l'abusus dans le cas des licences telles que l'Open Software Licence, la nouvelle loi française adaptée d'une directive européenne sur les droits d'auteurs et les droits voisins dans la société de l'information (DADVSI) renforce la conception privative et unifiée du droit de propriété en légalisant, entre autres, les systèmes anti-copie (DRMs).

Adoptée peu de temps avant la loi sur les droits d'auteurs en France, la Convention sur la diversité des expressions culturelles de l'Unesco rentrée en vigueur le 18 mars 2007 permettrait-elle la circulation libre d'œuvres culturelles, l'échange des connaissances et les innovations technologiques et sociales dont le logiciel libre est une des conditions essentielles? Ces deux instruments juridiques sont-ils contradictoires?

Quel modèle économique et juridique se dessine dans ce contexte et quelles sont les conditions de rémunération possibles pour les auteurs et créateurs dans un monde où la frontière entre consommateurs et producteurs de « culture » devient ténue? Quelle place reste-il au « bien commun » aujourd'hui?

Bibliographie :

Centre d'études internationales et mondialisation (CEIM) *Le Bien Commun comme réponse politique à la mondialisation*, Université de science politique et de droit du Québec à Montréal, janvier 2002, 85 p.

Chantepie, Phillippe et A. Le Diberder, *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, La Découverte, Repères n°408, 2005, 122 p.

Moulier-Boutang, Yann. 2001. «Nouvelles frontières de l'économie politique du capitalisme cognitif», Colloque «*Textualités & nouvelles technologies*», Musée d'art contemporain, Montréal, 23-25 octobre 2001, *éc/artS*, n°3, octobre 2002.

Smiers, Joost. 2001. « La propriété intellectuelle, cest le vol! », dans *Le Monde diplomatique*, septembre 2001.

SAVOIRS NÉGOCIÉS DANS LES MODÈLES LIBRISTES, OU COMMENT SE LÉGITIME UNE CONTRIBUTION?

Anne Goldenberg¹

¹*LabCMO, École des médias, Université du Québec à Montréal*

De la production de logiciel libre aux contributions sur les wikis publics, en passant par les nouvelles pratiques d'oeuvre ouverte, la négociation publique des productions numériques semble caractériser de nouvelles formes de légitimation des savoirs. Là où l'institution demande de cacher ou de marchander l'accès au processus de construction, les modèles proches de l'informatique libre s'appuient au contraire sur l'ouverture sur le code ou sur le processus pour asseoir la légitimité des productions. L'usage des technologies collaboratives permettant de publiciser et de pérenniser les délibérations amenant au développement des projets est à ce titre considérée par certains acteurs sociaux comme une démocratisation inédite des savoirs. Parallèlement le développement éfreiné de l'usage de brevet en sciences ou en art vient imposer des représentations de la fiabilité qui maintiennent une concurrence aux pratiques de négociation publique. Nous analyserons la coexistence de ces deux formes de pratiques de production de savoir en nous appuyant sur les modèles d'analyse développés par la sociologie pragmatique, et en particulier la sociologie des régimes d'action de Boltanski et Thévenot.

Bibliographie :

Boltanski Luc, et L. Thévenot. 1991. *De la justification. Les économies de la grandeur*. Paris: Gallimard.

LE LOGICIEL LIBRE EN ALPHABÉTISATION POPULAIRE

Sharon Hackett¹

¹*Centre de documentation sur l'éducation des adultes et la condition féminine (CDÉACF)*

D'abord une préoccupation d'une poignée d'intervenants « allumés » sur la technologie, le logiciel libre commence à prendre sa place dans le milieu de l'alphabétisation populaire. Une recherche-action menée en 2005-2006 a révélé cet intérêt naissant, et des formations offertes par le CDÉACF en 2006-2007 ont permis de confirmer l'intérêt de ce milieu pour les outils libres. La cohérence entre l'approche en alphabétisation populaire et celle du développement en libre encourage sans doute ce virage. Intervenant en contexte de pauvreté, beaucoup sont heureux de pouvoir proposer à leurs participantes et participants une suite bureautique complète que ces derniers pourront installer chez eux en toute légalité. Le fait que d'importants logiciels libres tels qu'OpenOffice et Gimp soient très bien documentés en français, et selon des licences documentaires libres, constitue un atout de taille pour ce milieu dont le personnel formateur doit généralement créer son propre matériel pédagogique. Par ailleurs, plusieurs trouvent génial l'idée de pouvoir adapter leurs outils logiciels aux besoins des apprenants adultes. Cette présentation fera un tour d'horizon des pratiques actuels autour des logiciels libres chez des groupes d'alphabétisation populaire qui explorent, qui utilisent ou qui innovent.

COLLECTIVITÉS SOCIO-TECHNIQUES ET DEVENIR

Judith Horman¹

¹*Technologie de l'éducation, Université Laval*

La controverse du logiciel propriétaire et du logiciel libre met en lumière des agencements différents qui impliquent technologies, aspects légaux et économiques, débats politiques autour de nouvelles inclusions et de nouvelles exclusions. Cette controverse, sur le statut des logiciels et des productions symboliques numérisées, rend floues les frontières entre objets techniques et expressions symboliques.

Le livre, le téléphone et le cinéma autant qu'Internet sont porteurs d'un aspect technologique et d'un aspect langagier. Plutôt qu'un phénomène de double médiatisation de l'interaction par la communication et de la communication par l'ordinateur nous nous interrogeons à partir d'une perspective où c'est en même temps que le langage et la technologie organisent notre rapport au monde. Les travaux qui nous ont particulièrement intéressés portent sur une complexification de l'articulation individu, collectivité et objet technique. Complexification qui semble parfois rendre floues les distinctions entre des aspects que nous sommes habitués de voir comme des oppositions telles que contenu/expression et espaces privé/public. Nous proposons que le concept d'agencement machinique de Deleuze et Guattari (1980) présente une façon unique de considérer à la fois les technologies et le langage.

On pourrait suggérer que deux conceptions s'opposent : avec Internet sommes-nous dans un réseau (une forme, perspective substantielle) ou est ce qu'on fait réseau (mouvement, perspective pragmatique)? En sommes nous proposons d'illustrer comment une conception différente des réseaux socio-techniques, en l'occurrence comme expression, autorise des interrogations auxquelles ne conduisent pas des conceptions fragmentées tel que l'ordinateur-instrument, le contenu-objet ou les formes sociales.

LIBRE, RÉSEAUX COOPÉRATIFS ET BIEN COMMUNS. POLITIQUE PUBLIQUE ET CROISEMENT DE RÉSEAUX À L'HEURE DU WEB 2.0

Elisabeth Le Faucheur Joncour¹

¹*Mairie de Brest, France*

Une dizaine d'années de pratiques coopératives en matière d'appropriation sociale d'internet et du multimédia, nous ont permis, à travers les freins et les succès rencontrés, d'ébaucher une politique publique qui, s'inspirant du mouvement du logiciel libre, porte le souci du bien commun, de la transparence et de la reconnaissance des personnes. Nous l'examinerons à travers le temps long de la mise en place des 85 « papis », les freins rencontrés face à l'écrit public, les réseaux humains tissés au pays de Brest et de l'engouement pour le production de bien communs, de la photothèque collaborative, du médiablog, du CD bureau libre-free eos, de wiki-brest ou des territoires sonores.

A chaque étape, cette expérience s'est enrichie du croisement de réseaux d'acteur-ice-s de l'accès publics (Creatif) des observatoires d'usages et de l'innovation (OTV, AVICCA, FING, Marsouin) et de l'implication citoyenne (Vecam, I3C). Le travail de ces réseaux autour du logiciel libre et des biens communs, leurs pratiques coopératives, la publication de contenus réutilisables, reflètent cet essaimage du logiciel libre.

Face à des services publics marqués par une longue histoire de fonctionnement hiérarchique et de guichets souvent cloisonnés, les réseaux coopératifs peinent à émerger et être reconnus. A l'heure où les outils du web2.0 ouvrent de nouveaux espaces de productions de contenus et en nous appuyant sur le projet « Intercoop » nous nous interrogerons sur : comment rendre plus efficace le croisement de ces réseaux, mutualiser outils et savoir-faire à l'instar de l'efficience développée par les communautés du logiciel libre ; et, comment prendre en compte dans les politiques publiques, les attitudes humaines de coopération, de partage, de reconnaissance des personnes.

STRATÉGIES INDUSTRIELLES DES ENTREPRISES DU LOGICIEL LIBRE. UNE ÉTUDE DU CAS FRANÇAIS

Nicolas Jullien¹

¹*École Nationale Supérieure des Télécommunications – Bretagne, France*

Le logiciel libre représente une des évolutions les plus importantes de l'industrie des TIC ces dernières années. Une de ses caractéristiques principales est son organisation de développement collectif, coopératif, dans laquelle de plus en plus d'entreprises s'impliquent (des chiffres dans Jullien & Clément-Fontaine (2002), Lakhani & Wolf (2005)). Comme l'expliquent (entre autres) Lakhani & von Hippel (2003), Lakhani & Wolf (2005), Demazière & al. (2004), les motivations individuelles pour initier ou participer à un projet libre sont nombreuses : pour un utilisateur avancé (développeur, entreprises utilisatrices), il peut être moins coûteux de développer un logiciel à partir de zéro plutôt que d'en utiliser un qui ne répond pas exactement à ses besoins. Une fois produit, une publication libre peut permettre une meilleure diffusion, donc des retours plus rapides, très utiles pour trouver les bugs et développer de nouvelles fonctionnalités. Mais aujourd'hui, le logiciel libre concerne des entreprises du monde de l'informatique, dont le métier peut être de développer et vendre du logiciel. Comme l'ont montré Dehlander & Wallin (2006) ou Henckel (2006), ces entreprises embauchent des développeurs pour participer à des communautés, et le font suivant des critères précis, pour participer à des communautés précises.

Nous nous proposons dans cet article d'étudier comment ces entreprises sont capables de retirer des bénéfices de tels investissements, mais aussi de mettre en relation ces bénéfices avec le type de développeur qu'elles embauchent et les missions qu'elles leur confient. Pour ce faire, nous avons réalisé une enquête par questionnaire auprès des entreprises francophones (essentiellement françaises) de l'informatique qui utilisent des logiciels libres dans leurs offres commerciales (enquête en ligne entre mars 2007 et juin 2007). Nous avons identifié environ 300 entreprises, et 120 nous ont répondu. Nous utilisons les techniques d'analyse de données et d'économétrie pour mettre en lumière les liens entre positionnement commercial et implication dans les communautés.

Bibliographie :

Cohen W. M. et D. A. Levinthal. 1989. *Innovation and learning: The two faces of r&d*. Economic Journal, 99: 569-596.

Dahlander L. et M. W. Wallin. 2006. *A man on the inside: Unlocking communities as complementary assets*. Research Policy 35, p.1243-1259.

Henkel J. 2006. *Selective revealing in open innovation processes: the case of embedded Linux*. Research policy 35, 953-969.

- Henkel J. 2007. « Champions of Revealing - The Role of Open Source Developers in Commercial Firms ». Document de travail, Munich University of Technology - Faculty of Economics and Business Administration.
- Jullien N., Zimmermann J.-B. 2006. « Free/Libre/Open Source Software (FLOSS): lessons for intellectual property rights management in a knowledge-based economy ». Cahier de recherche M@rsouin 8-2006. En ligne.
http://www.marsouin.org/article.php3?id_article=117
- Jullien N. 2003. « Le marché francophone du logiciel libre. Systèmes d'Information et Management », n°1-Vol 8, 2003, pp. 77-99
- Kogut B. and Metiu A. 2001. *Open Source Software development and Distributed Innovation*, Reginald H. Jones Center Working Paper #01-08, April.
- Lakhani K., Wolf . 2005. « Why Hackers Do What They Do: Understanding Motivation and Effort in Free/Open Source Software Projects », dans Feller, J., R. Fitzgerald, S. Hissam, & R. K. Lakhani (Eds.) *Perspectives on free and open source software*, MIT Press.
- Lerner J. et J. Tirole. 2002. *Some Simple Economics of Open Source*, Journal of Industrial Economics, 50 (2) (June 2002) 197-234. En ligne.
<http://www.people.hbs.edu/jlerner/simple.pdf>.
- Von Hippel E. 1988. « The sources of Innovation ». Oxford University Press, New York.

COMMENT DÉBATTRE D'IDÉES PHILOSOPHIQUES SUR INTERNET ?

Sebastien Lacombe¹

¹Département de philosophie, Université Laval

L'élaboration d'une tribune philosophique, c'est-à-dire d'un lieu pour débattre d'idées sur Internet, est un projet qui me préoccupe depuis maintenant plusieurs années. Après avoir expérimenté ce projet grâce à un portail sous licence GPL, j'ai mis en veilleuse le site dans l'optique de le relancer un jour avec des outils mieux adaptés aux besoins de débats dynamiques. En effet, le site a été confronté à des difficultés techniques de deux ordres : d'une part, celui de disposer les informations sur les pages de manières à donner un "rythme" aux discussions qui ne brisent pas le fil de l'argumentation ; d'autre part, celui de l'accessibilité aux participants néophytes en informatique. Cette présentation abordera ce qui se fait déjà d'intéressant pour combler les difficultés rencontrées en matière de débat d'idées via Internet, mais aussi ce qui m'apparaît faire encore défaut pour la réalisation d'un projet tel qu'une tribune philosophique, en tant que réseau où se déploie librement la culture. Pour donner une idée d'une lacune que l'on retrouve par exemple dans les portails de forum sur Internet, je dirais qu'elle se résume à une linéarité trop rigide dans la disposition spatiale (comme c'est le cas aussi des blogs). Précisons que les forums remplissent adéquatement leurs fonctions lorsqu'il s'agit de répondre aux questions d'ordre technique des utilisateurs, mais qu'ils sont pauvres pour l'élaboration de débats d'idées. Différentes options existent pour atténuer les obstacles liées aux discussions, tels la citation de passages clés, les liens hypertextes (toujours plus prometteurs avec le XML) ou encore l'usage de plus en plus fréquent d'un langage comme le Javascript qui permet de superposer des commentaires par dessus le texte discuté. L'objectif de ma présentation sera d'explorer les différentes avenues informatiques favorables à l'expression et aux débats d'idées.

BASES SOCIO-ECONOMIQUES DU LOGICIEL LIBRE

Daniel Memmi¹

¹*Département d'informatique, Université du Québec à Montréal*

Le logiciel libre (production collaborative, ouverte et gratuite de logiciel) est un phénomène remarquable qui demande à être expliqué. Parmi diverses approches possibles, on peut d'abord considérer le point de vue économique. Le logiciel présente en effet des caractéristiques économiques tout à fait particulières. Contrairement aux biens matériels, il n'est pas nécessaire d'avoir l'exclusivité d'un logiciel pour s'en servir et chaque utilisateur a souvent intérêt à ce que le logiciel ait un grand nombre d'autres utilisateurs (effets de réseau). Cela signifie qu'il est à la fois inutile et très difficile de contrôler les biens intangibles que sont les programmes par des droits de propriété classiques.

Le développement du logiciel libre est alors une réponse rationnelle et efficace aux problèmes particuliers posés par l'économie du logiciel. Les firmes privées contribuent d'ailleurs grandement au développement du libre, tout en continuant à produire aussi du logiciel propriétaire, et il convient d'essayer de voir quelles sont les conditions précises qui favorisent un modèle plutôt que l'autre. Mais le fonctionnement social des communautés du libre rappelle aussi fortement des phénomènes ethnologiques connus d'échanges gratuits ayant leur propre rationalité en dehors du marché. C'est l'ensemble de ces facteurs économiques et sociaux qui permet de comprendre le développement croissant des échanges gratuits dans la société actuelle.

LE SYSTÈME COMPLEXE LOGICIEL LIBRE

Louis Molinié¹

¹*École Polytechnique de Montréal*

L'article explore une explication alternative du développement du logiciel libre et des communautés impliquées dans son développement. Il se base sur l'approche de la complexité qui propose le dépassement des explications réductionnistes par un nouveau paradigme, visant à « distinguer sans disjoindre, à associer sans réduire et à intégrer le sujet à l'objet de la connaissance. »

Tout en critiquant les explications préalables, l'article conçoit le logiciel libre et les communautés du libre comme des systèmes ouverts auto-éco-organisés faisant partie d'un même système global en évolution. En utilisant l'exemple de Linux, il explique la dynamique de son développement comme un mouvement régi par l'affrontement de deux forces : l'une, tendant à la détérioration du système (entropie), et l'autre, à sa reproduction et à sa persistance (« négentropie »). Cette dynamique résulte d'un processus collectif d'accumulation de connaissances, construit par les rétroactions entre les différents composants du logiciel, de la communauté et la société où ils s'insèrent. Un tel processus s'est avéré être émergent, donc non-linéaire, incertain, dépendant de sentier et généré de manière partiellement endogène.

Enfin, cette recherche essaie de relier l'approche de la complexité avec des études préalables sur la nature complexe de la production et la diffusion des logiciels. Spécifiquement, elle discute les travaux supportés par la théorie de systèmes et par la théorie des rendements croissants basés sur les effets de réseau.

LA ROUTE VERS LE SAVOIR OUVERT : LE CAS DE WIKIPÉDIA

Xavier Olleros¹

¹*Management et technologie, ESG-UQAM*

Sous l'inspiration du mouvement du logiciel libre, l'encyclopédie Wikipédia est allée plus loin que d'autres projets communautaires dans la décentralisation de la production et du contrôle de qualité. Certains auteurs considèrent ceci une erreur fatale. Dans cet article, je veux démontrer que ce choix est sensé et logique. Après avoir montré comment Wikipédia est plus décentralisée qu'un projet typique de logiciel libre, j'expliquerai pourquoi le contrôle de qualité de Wikipédia peut et doit être décentralisé. Ensuite, je montrerai pourquoi il est sage d'accueillir les contributions d'amateurs anonymes dans Wikipédia. Finalement, je vais argumenter que les critiques concernant la qualité et légitimité de Wikipédia doivent être nuancées par le fait que Wikipédia est en train de redéfinir les dimensions de qualité et valeur pertinentes à une encyclopédie.

CULTURE GEEK ET LOGICIELS LIBRES, UNE APPROCHE IDÉOLOGIQUE ET COMMUNAUTAIRE DE L'INFORMATIQUE

David Peyron¹

¹*Université Lyon 2 - Louis Lumière, France*

Le terme qui est couramment utilisé pour nommer les utilisateurs de nouvelles technologies de l'information et de la communication mais aussi des logiciels libre c'est celui de geek. Le geek est LE stéréotype du technophile et de celui qui participe à l'élaboration des logiciels libres. Ainsi, plutôt que de partir d'une pratique pour aller vers son public comme la démarche scientifique le veut habituellement, c'est en partant de la représentation idéale du public que je vais vers la pratique.

Dans une approche quasi-ethnographique de l'internet français et des discours véhiculé à propos de cette « culture geek », j'ai étudié le rôle de ce stéréotype dans la construction de l'image d'une communauté mondiale. Il s'agit d'analyser comment le geek est défini sur internet par ceux qui se revendiquent de cette représentation, en se basant sur les recherches en sociologie des groupes, de la culture, mais aussi sur la psychosociologie. Cette analyse permet de comprendre comment autour de ce personnage idéal se construit un rapport corporel, charnel à l'informatique, mais aussi toute une idéologie de l' « agir » sur la technologie plutôt que d'être dans une posture de réception/utilisation passive face aux industries.

Cette volonté d'action se trouve exploitée à son paroxysme dans le rapport entre le geek et les logiciels libres qui sont le moyen ultime de se constituer en communauté distinctive de manière externe mais aussi de manière interne avec des volontés d'affirmation de soi, tels des fans. En cela, les logiciels libres sont un phénomène éminemment social.

Bibliographie :

Grandière, Marcel. 2003. *Le stéréotype outil de régulation sociale*, sous la dir. de Marcel Grandière et Michel Molin, PUR, Rennes.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence culture, where old and new media collide*, New York university press, New York.

- Jenkins, Henry. 2006. *Fans bloggers, gamers, exploring participatory culture*, New York university press, New York.
- Konzack, Lars. 2006. « Geek culture the third counter culture », *communication lors du colloque Fun andGame*, Université de Preston, États-Unis.
<http://www.vrmedialab.dk/~konzack/GeekCulture.pdf>
- Macé, Eric et E. Maigret. 2005. *Penser les médiacultures*, Armand Colin, Ina, Paris.
- Jean-François Marcotte, « Communautés virtuelles et sociabilité en réseaux : pour une redéfinition du lien social dans les environnements virtuels », *Esprit critique*, Vol. 05, n° 04, automne. En ligne.
<http://www.espritcritique.fr/0504/esp0504article04.html>
- Marcotte, Jean-François. 2001. *Esprit Critique, numéro thématique : Les rapports sociaux sur Internet: analyse sociologique des relations sociales dans le virtuel*, Vol. 3, N°10, Automne 2001
- Olivieri, Nicolas. 2005. « Génération virtuelle : Le phénomène japonais "otaku" » , *OMNSH*, Nice. En ligne. http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=61

LES CODE-LIBRISTES : ARTISANS DE LA RENAISSANCE DE LA POLITIQUE?

Ian Parenteau¹

¹*Département de sciences politiques, Université du Québec à Montréal*

Ce travail a pour thème celui du mouvement pour le logiciel libre et ouvert (MLLO). Forme très contemporaine de contre-pouvoirs, le militantisme code-libriste cherche, selon ses promoteurs, à sortir le pouvoir de la domination exercée par le champ électoral et à ajouter une dimension à la pratique politique institutionnelle. Dans ce travail, nous tenterons de déceler la policitivité - c'est-à-dire la capacité d'agir comme sujet politique - d'une pratique qui est à la fois novatrice, elle date d'au plus une trentaine d'années, et qui a peu intéressé à ce jour les politistes.

Ce travail sera divisé en trois parties. D'abord, nous ferons un très bref survol des pourtours du concept de politique. Ensuite, nous présenterons le militantisme code-libriste. Enfin, nous exposerons les limites du caractère politique du MLLO. La science politique et largement étrangère aux conflictualités propres au domaine de la production, la diffusion et l'utilisation de logiciels et, sur le plan épistémologique, les recherches menées sur le sujet du logiciel et sur celui du politique sont encore aujourd'hui très peu perméables à la multidisciplinarité. Notre démarche propose une façon de franchir cette barrière symbolique.

LE HACKER : UN NOUVEAU TYPE DE LÉGISLATEUR-PÉDAGOGUE?

Patrick Plante¹

¹*Technologie de l'éducation, Université Laval*

En technologie éducative, la conception de la technologie est souvent circonscrite à la définition de J. K. Galbraith qui considère la technologie comme étant un processus. Un processus que l'on peut qualifier de neutre, d'instrumental, d'ahistorique et de déterministe. Cependant, de Heidegger à Ihde, en passant par Simondon et Feenberg, d'autres théories de la technologie sont proposées. Plusieurs de ces théories affirment que, n'étant pas neutre, la technologie aurait une influence extrêmement significative

sur nos sociétés et notre quotidienneté.

Nous allons nous intéresser aux idées de Feenberg, et plus particulièrement au concept de rationalité démocratique qui permettrait d'intervenir dans le processus de design technologique afin d'y introduire des finalités qui ont été, et qui peuvent toujours, être objets de débats citoyens. Si du côté institutionnel, le Bape, par exemple, peut introduire une dimension de participation publique dans le cas de projets controversés, qu'en est-il pour les TIC ? La question est des plus importantes si on adopte une position aneutrale de la technologie.

Le hacker, producteur de logiciels libres, serait un exemple concret d'une forme de rationalité démocratique. Le hacker permettrait une participation citoyenne dans la construction de technologies qui auraient des impacts certains, en retour, sur nos sociétés et notre quotidienneté selon les finalités débattues. La technologie, et plus spécifiquement les TIC, entreraient dans le domaine du politique, du débat démocratique et donc, du normatif et de l'éthique. Le hacker serait-il, par l'entremise des logiciels libres, un nouveau type de législateur et de pédagogue?

LES GROUPES ACTIVISTES DE LA TECHNIQUE, UNE MILITANCE DE L'ÈRE NUMÉRIQUE

Serge Proulx¹

¹*LabCMO, École des médias, Université du Québec à Montréal*

Je présenterai certains résultats de travaux que nous menons au LabCMO (UQAM) et qui concernent l'émergence d'un nouveau type de groupes militants au Québec. Ces groupes sont constitués d'individus qui, à partir d'une expertise propre en programmation informatique ou en matière de création de dispositifs techniques spécialisés (bornes WiFi), développent des pratiques sociales liées aux technologies de l'information et de la communication (TIC). Au fur et à mesure de la réalisation de leurs actions, ces groupes en sont venus à définir progressivement une plate-forme idéologique et politique mettant de l'avant un horizon de changement social qui passe par une politisation des artefacts que constituent le logiciel ou les dispositifs de diffusion WiFi. Par politisation, j'entends l'inscription par les acteurs sociaux eux-mêmes d'une dimension politique explicite dans un lieu ou un objet qui n'en avaient apparemment pas, ou qui n'étaient pas jusque-là identifiés comme politiques. Ces pratiques militantes invitent à questionner collectivement les orientations que les acteurs dominants (politiques, industriels) insufflent au développement technique en matière d'information et de communication.

Simultanément, ce nouveau type de militance suscite un repositionnement des groupes politiques associatifs plus classiques (en termes de définition de leur mission, de type d'activités, du mode d'organisation, de représentation politique). Quels sont les effets de l'action de ces activistes de la technique dans la dynamique du mouvement communautaire au Québec? De manière plus large, au niveau même de l'imaginaire politique des sociétés contemporaines, dans quelle mesure ces groupes activistes de la technique peuvent-ils agir politiquement dans la définition d'un projet alternatif de « société informationnelle »? Réciproquement, le projet d'un « réseau des savoirs partagés » – projet formulée par les représentants de la « société civile organisée » lors du Sommet mondial sur la société de l'information (SMSI) de Tunis, en novembre 2005 – peut-il contribuer à redéfinir les finalités et les actions des acteurs politiques de la mouvance associative?

POSSÉDER SES MOYENS DE CRÉATION. LES LOGICIELS LIBRES AU SERVICE DES ARTISTES

Alexandre Quessy¹

¹*LabCMO, École des médias, Université du Québec à Montréal*

Les TIC sont de plus en plus présente dans l'art et la société en général (« Web 2.0 »). Les logiciels sont au centre de cette technologie qu'est l'informatique. Les logiciels libres appartiennent à la : à nous de se les approprier.

Ce que sont les logiciels libres et pourquoi ils sont intéressants pour les artistes

Le droit d'auteur et les licences. (GNU, copyleft, BSD, etc.) Le partage entre les informaticiens : les motivations des programmeurs. Notions de base : CVS, le fork, le dictateur bienveillant, le bazaar, la transparence, la durabilité, la flexibilité (sur mesure), l'indépendance envers les cycles de développement, ne pas réinventer la roue, les restrictions artificielles (DRM), les brevets (GIF, MP3, MPEG4, Adobe), les formats ouverts, les standards web, le DCMA, etc.

Les communautés autour des logiciels libres. Quelques exemples d'oeuvres artistiques. Reproductibilité technique, citation et réutilisation. Art technologique : qui est l'auteur? Quelques mouvements : DIY, low-tech/low-fi, le remix/mash-up, etc.

Comment le concept de copyleft peut être étendu à des documents médiatiques

comme des images et du son CC SA-NC, Open Contents, des dépôts comme freesound et archive.org. Le droit d'auteur n'est pas « mauvais » dans le cas d'une oeuvre expressive, mais dans le cas d'outils logiciels, il vient créer une rareté artificielle. Le « Fair use » v/s les intérêts des producteurs (ex : RIAA).

Comment faire pour apprendre à les utiliser Quelques logiciels : Ubuntu GNU/Linux, Pd, JACK, Ardour, pure::dyne, Gimp, InkScape. Où se trouvent les logiciels libres. Des moyens de communication : IRC, forums, listes de discussions. Participer : produire de la documentation.

L'éthique hacker : remercier, expliquer sa démarche, chercher par soi-même, lire la documentation, aller droit au but, créer une communauté. Choisir du matériel supporté. Acheter, c'est voter. Quelques festivals artistiques et écoles à tendance libre.

Tout dépend du type de société que nous souhaitons nous donner, et non du résultat des outils comme tels. Exemple : l'environnement. Transition en douceur : continuer à utiliser des logiciels propriétaires pour certaines tâches difficiles avec des logiciels libre, dans le but d'amener ces possibilités vers les logiciels libres. (ex. calibration colorimétrique, CAD, montage vidéo, etc.) Ne pas prendre la liberté pour acquise : les utiliser, les améliorer, les promouvoir.

UBUNTU ET SON ÉCOSYSTÈME DE SOUTIEN TECHNIQUE: RÉUSSITES, EXPÉRIENCES ET DÉFIS

Fabian Rodriguez¹

¹*Canonical Ltd.*

Ubuntu, système d'exploitation libre GNU/Linux initié par le milliardaire sud-africain Mark Shuttleworth, et soutenu par sa société Canonical Ltd, est devenu un phénomène de réussite technique et communautaire. Le projet Ubuntu s'appuie sur une

communauté internationale et souveraine de développeurs et d'utilisateurs, qui participe à son élaboration à tous les niveaux: marketing, développement, rapports de failles, forums, soutien technique, etc.

Dans cette présentation pratique et animée, nous explorons les interactions entre les entreprises et les communautés d'utilisateurs, quelques recettes pour créer et garder en place ce tissu social et économique, ainsi que des exemples concrets de succès et de défis à venir.

LE PORTAIL NEXEN.NET

Damien Seguy¹

¹*Nexen.net*

Le portail Nexen.net contribue indirectement aux projets de PHP et MySQL, en assurant leur diffusion dans le monde francophone. Le partenariat avec ces deux monstres chéris de l'Internet met en lumière le délicat équilibre de collaboration et compétition : la contribution aux documentations françaises et aux groupes d'utilisateurs profite à tous, y compris les concurrents. Elle fournit aussi une légitimité décisive lorsque la collaboration devient compétition pour les projets d'envergure. Pour une PME, sa propre pérennité dépend alors du projet Open Source et de ses compétences hors du domaine purement technique. Elle doit prendre le relais dans le monde des affaires pour en assurer le succès. Durant la présentation, nous passerons en revue les contributions aux projets PHP et MySQL, aux conflits entre la logique d'entreprise et la logique Open Source, ainsi qu'aux différentiations qui en découlent. Comment peut-on travailler pour ses concurrents, sans perdre son identité et son modèle?