



HAL
open science

Les hackers ou l'institution de mœurs dans le cyberspace

Fanny Schobert

► **To cite this version:**

Fanny Schobert. Les hackers ou l'institution de mœurs dans le cyberspace. Sciences de l'information et de la communication. 2018. dumas-02520559

HAL Id: dumas-02520559

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02520559>

Submitted on 26 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Médias Communication

Option : Communication et technologie numérique

Les *hackers* ou l'institution de mœurs dans le cyberspace

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Pierre-Michel Riccio

Nom, prénom : SCHOBERT Fanny

Promotion : 2017-2018

Soutenu le : 20/09/2018

Mention du mémoire : Très bien

RÉSUMÉ

Le *hacker* fait l'objet de nombreuses images agissantes sur la manière dont il est perçu au sein de la société. Ce mémoire a pour mission de dresser un portrait sociologique et ethnographique du *hacker* afin de comprendre ses motivations lorsqu'il s'adonne au *hacking*. S'il semblerait que les *hackers* soient essentiellement des « bidouilleurs » animés par la volonté de fabriquer et mettre en place des projets informatiques, ils semblent aussi avoir une volonté commune de partager l'information. Les discours des *hackers*, emprunts d'une inspiration cybernéticienne se révèlent animer d'un mythe de l'information pour tous participant plus largement à une utopie de la communication. Les *hackers*, au travers de leurs discours et de leurs pratiques, jouent aussi un rôle sur les imaginaires autour d'Internet ainsi que sur les pratiques des autres internautes. En effet, ils amènent certains acteurs à mettre en exergue un « âge d'or du numérique » au sein de discours relevant du fantasme et du révolutionnaire.

Mots-clés :

Cyberespace | Éthique des *hackers* | *Hackers* | Gouvernance d'Internet | Normes informelles | Utopies

(Résumé : 158 mots)

« Maintenant je sais, je sais qu'on ne sait jamais ! »

- Jean Gabin

REMERCIEMENTS

La liste était bien trop longue alors je me suis tuée à la rétrécir... J'ai dû créer ce que j'appellerais aujourd'hui des « groupes de remerciement » ou comme Bourdieu le remarquerait bien assez vite « des instances de socialisation ». Pourtant, les conversations les plus riches ont été les moins conventionnelles et souvent les moins écoutées. C'est individuellement que vous m'avez, chacun d'entre vous, été précieux, que ce soit pour me soutenir, me donner de nouvelles idées, me rappeler à l'ordre ou me promettre que c'est bientôt fini ! Les vrais savent.

En premier lieu, je souhaite remercier mes rapporteurs, universitaire et professionnel, Monsieur Pierre-Michel Riccio et Monsieur Laurent Chemla pour votre encadrement, votre disponibilité ainsi que la justesse et la pertinence de vos propos m'ayant permis de faire avancer ma réflexion sur ce que sont les *hackers*, un vaste groupe, qui connaît autant de similarités que de différences.

Un grand merci aux nombreuses personnes, acteurs majeurs des phénomènes que nous cherchons à comprendre, qui ont accepté de répondre à mes questions. *Hackers*, membres de la communauté scientifique ou *open source*, intellectuels, experts et sociologues, vous m'avez certainement permis de rester juste dans mes propos et de ne pas me perdre (espérons) dans les méandres du stéréotype du *hacker*...

Je souhaite aussi remercier Monsieur Pierre Jean, Monsieur Sébastien Harispe, et Monsieur Samuel Plantié. Les cours que vous dispensez au sein du Master CTN m'ont été d'une aide précieuse pour comprendre les ressorts d'Internet et des technologies numériques. Ma passion pour la communication, les pratiques culturelles et la sociologie ne fait pas de moi un ingénieur, mais je prends grand plaisir à analyser théoriquement les ressorts de la technique. Et pour toi, cher lecteur que la technique intéresse, un conseil : *just read the fucking manual*...

Ma plus grande dette intellectuelle, je l'ai contractée envers mes professeurs du CELSA, notamment Madame Emmanuelle Fantin, Madame Valérie Patrin-Leclère et Madame Pauline Chasseray. Les cours que j'ai suivis lors de mes trois années d'études

supérieures au sein de l'institution CELSA m'ont donné les armes pour remettre continuellement en question la fascination que je vouais à cette « tribu » de *hackers* et ainsi perfectionner l'analyse qui s'en suit.

Je souhaite également remercier tous mes camarades du Master CTN avec qui j'ai pu travailler sur des projets passionnants et arpenter les rues (souvent bien trop calmes) d'Alès. Ces six mois furent une expérience bouleversante et ce, grâce à chacun d'entre vous.

Un grand merci aux deux écoles, le CELSA et l'Ecole des Mines d'Alès, pour avoir réussi à mettre en place une formation reposant sur une synergie pédagogique, celle du monde de la communication et celle des ingénieurs-entrepreneurs. D'ailleurs, je n'aurais jamais pensé faire autant de *beer pongs* avec des étudiants en génie civil de ma vie donc chère *Meuh* toi aussi je te remercie !

Enfin, remerciements tout particuliers à ma famille et mes amis, mes premiers fans. Mon papa et ma maman, m'ayant soutenu et encouragé durant ces vingt-quatre dernières années. À travers ce mémoire, je tire ma révérence !

À bientôt quand même...

SOMMAIRE

RÉSUMÉ ET MOTS-CLÉS.....	2
REMERCIEMENTS.....	4
INTRODUCTION.....	7
I. ANALYSE ETHNOGRAPHIQUE ET SOCIOLOGIQUE DU HACKER.....	16
A. CRITERES SOCIO-DEMOGRAPHIQUES ET PSYCHOGRAPHIQUES.....	17
B. IDENTITÉ GROUPELE DES HACKERS.....	25
C. HACKERS : CULTURE ALTERNATIVE ?.....	33
II. CODER LA LIBERTÉ : L'ÉTHIQUE DERRIÈRE LA PRATIQUE.....	42
A. HACKER OU MAKER : LA CULTURE DU FAIRE.....	43
B. LES HACKERS OU LE MYTHE DE L'INFORMATION LIBRE.....	50
C. LE HACKER COMME ENTREPRENEUR DE MORALE.....	57
III. LA CULTURE HACKER AU SEIN DES MODÈLES DE REPRESENTATIONS AUTOUR D'INTERNET.....	64
A. VERS UNE NOUVELLE ÉTHIQUE DU TRAVAIL ?.....	65
B. L'ÉCONOMIE DU DON HIGH TECH ET LA CULTURE DU « REMIX ».....	72
C. FABRICATION DISCURSIVE D'UN « ÂGE D'OR » DU NUMÉRIQUE ?.....	79
CONCLUSION.....	87
BIBLIOGRAPHIE.....	93
ANNEXES.....	106

INTRODUCTION

Malgré ses allures d'avant-garde moderniste, l'informatique n'en est pas moins inscrite dans une tradition de réflexion sur l'organisation de la mémoire et du raisonnement : « Cicéron nous raconte que l'on rencontrait parfois, dans les temples ou les monuments de Rome, des jeunes gens marchant lentement, dont l'attitude témoignait d'une grande concentration intellectuelle. Tout au long de leur promenade, ces marcheurs studieux regardaient et mémorisaient, dans l'ordre de leur succession, les motifs, les statuts, les événements architecturaux qu'ils rencontraient. Plus tard, ils se servirent de ces décors rangés dans leur mémoire pour y « accrocher » par le biais d'une association d'idée particulièrement frappante, des informations, des faits, des noms de personnes. Ces jeunes gens étudiaient la rhétorique et développaient ce que les anciens appelaient la « mémoire artificielle », une méthode « moderne » pour garder le savoir en mémoire. La mémoire aujourd'hui a vu le nombre et la qualité de ses supports très largement transformés. A cette mémoire artificielle « interne » que les anciens nous avaient transmis s'est ajoutée maintenant une mémoire artificielle « externe », d'abord l'écriture puis cette « écriture vivante » qui circule dans les circuits des ordinateurs. C'est là qu'est la source des nouveaux territoires que l'informatique prétend ouvrir. »¹ Cette citation sous-tend deux éléments primordiaux afin de structurer l'analyse qui s'en suit. D'une part, elle rend compte de la volonté intrinsèque de l'homme de trouver le moyen le plus efficace pour rendre compte de la totalité et l'exhaustivité de la mémoire, tel que présenté dans le mythe d'Aleph (« comment transmettre aux autres l'Aleph infini que ma craintive mémoire embrasse à peine »). Elle met également en exergue la manière dont Internet serait le lieu où se trouvent tous les lieux de l'univers, vus de tous les angles ainsi que le lieu qui rassemblerait tous les savoirs afin de présenter une mémoire partageable et de manière collective. D'autre part, elle choisit délibérément de représenter Internet tel qu'un espace, un lieu virtuel, « des nouveaux territoires », et ainsi le cyberspace. Pourtant, si l'Internet est aisément définissable, le cyberspace apparaît plus englobant et plus virtuel.

¹ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.80-81.

Il convient et semble tout de même nécessaire d'avoir une brève perspective globale de l'évolution de l'écosystème complexe de l'Internet afin de définir quels sont les acteurs qui véhiculent les valeurs propres à Internet. L'évolution de l'écosystème Internet comprend plusieurs aspects distincts les uns des autres: l'aspect technologique initiée par un effort conjoint entre le monde universitaire et le gouvernement qui a développé l'ARPANET (un réseau du Département de la Défense financé par le gouvernement américain); l'aspect exploitation et gestion de son infrastructure opérationnelle; et l'aspect social qui a réuni une large communauté de gens avertis en technologie afin de la faire progresser. Ainsi, si Internet est emprunt d'un imaginaire, selon Castells, c'est celui de la communauté académique et scientifique : « c'est de ce milieu qu'il a repris à son compte les critères d'excellence, de contrôle des pairs et de libre communication des travaux de recherche. »² Bien que les trois aspects explicités ci-dessus peuvent être décrits de manière chronologique, comprendre la gouvernance de l'Internet n'est pas un processus linéaire. Le caractère participatif global d'Internet, communément défini comme un «réseau de réseaux» ou que le père fondateur Robert Kahn préfère appeler «un protocole de communication»³, implique divers processus simultanés qui contribuent à son évolution et à sa régulation dans un mode souvent dispersif et décentralisé. Internet inclut un grand nombre d'acteurs et de couches dans son écosystème. En considérant le nombre d'acteurs et le niveau de gouvernance de ces groupements, on peut se référer à l'illustration de Kubalija (voir figure 1) d'un bâtiment en construction composé de différents étages. Le «rez-de-chaussée» ou couche intitulée «infrastructure et normes» («*infrastructure and standards*» sur l'image) est l'objet principal de notre mémoire de recherche appliquée. C'est la couche où les technologues, les ingénieurs et les *hackers* ont opéré et opèrent principalement. Les normes et protocoles constituent les bases sur lesquelles s'appuient les autres niveaux de la société de l'information ainsi que les imaginaires en jeu quant à la représentation d'Internet.

² Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.52.

³ Internet Society North American Bureau. (2014, 8 novembre). *Internet 2025: Can we keep it open and evolving?* [Vidéo en ligne]. Disponible sur: <https://www.youtube.com/watch?v=a4JrYmprOiU&t=3495s>

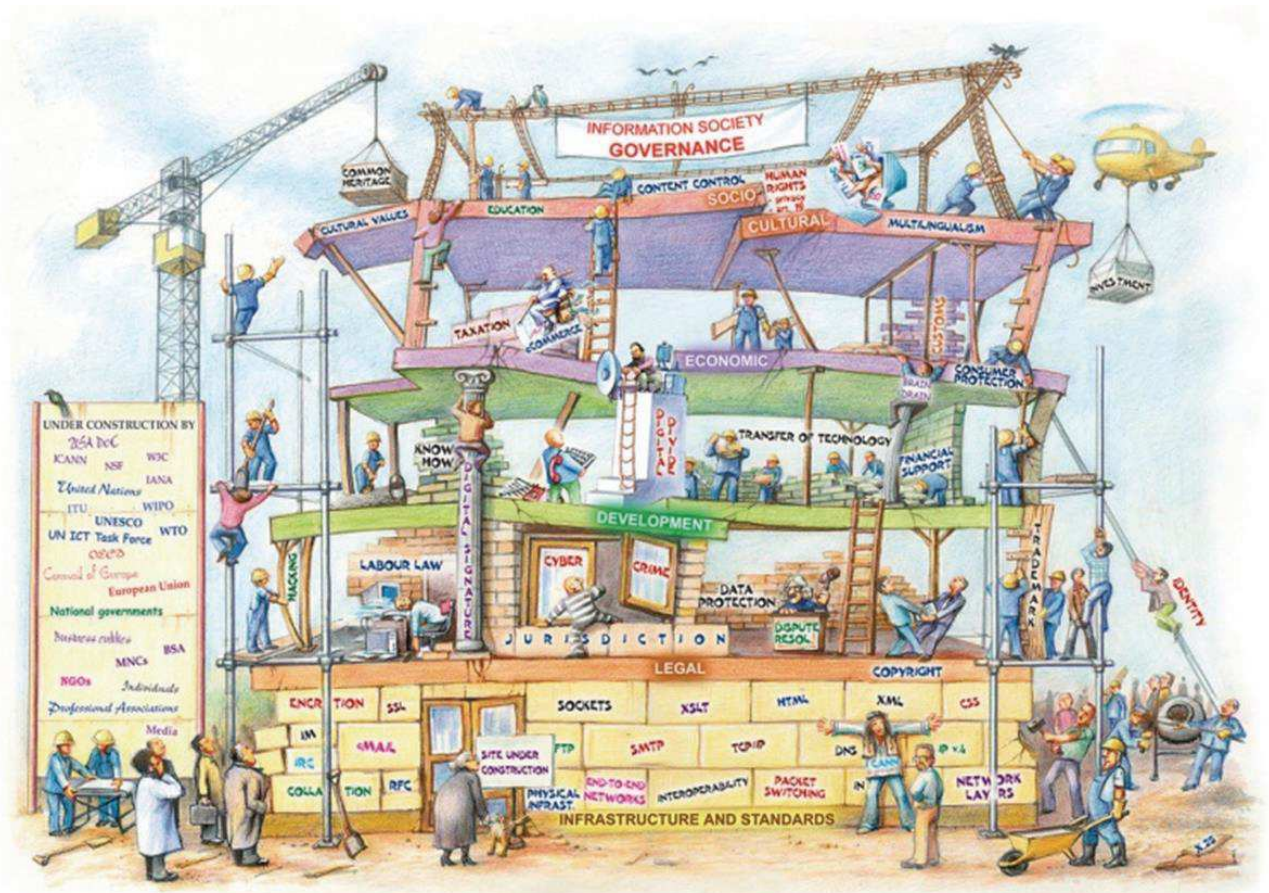


Figure 1. Information Society Governance. Source: Kurbalija, J⁴

En ce qui concerne la définition du cyberspace, malgré une popularité croissante du terme, il reste un objet d'étude aux contours flous. Si selon le Petit Robert, il se définit comme un « ensemble de données numérisées constituant un univers d'information et un milieu de communication, lié à l'interconnexion mondiale des ordinateurs », le terme prend son origine dans une nouvelle de William Gibson, au début des années 1980. Aujourd'hui, c'est l'un des synonymes d'Internet les plus connus (et parmi les plus anciens). En effet, Internet est souvent considéré comme un espace (virtuel) ou comme Castells le décrit : une galaxie. Plusieurs métaphores peuvent-être faites entre l'espace terrestre et l'espace virtuel : nous « entrons » en ligne via des pages d'accueil que l'on perçoit souvent comme des seuils, des portes d'entrée. Cependant, il n'y a pas de consensus dans la définition du cyberspace et celle-ci peut changer en fonction des milieux. Si l'acception la plus fréquente au sein du grand public est celle d'un synonyme de l'Internet, dans les milieux universitaires, le cyberspace

⁴ Jovan Kurbalija, An Introduction to Internet Governance, Genève, DiploFoundation, 2016, p.116.

prend un sens plus opérationnel : un « environnement » pour Harknett, un « théâtre d'opérations » pour Kempf, un « milieu » pour Libicki. Le cyberspace est aussi devenu un concept stratégique dans le cadre des négociations internationales concernant la gouvernance de celui-ci. Pour ce mémoire, il permet de rendre compte de l'empreinte politique et des relations de force entre différents acteurs, ainsi que la possibilité, voire l'obligation, d'instaurer des mœurs et des codes de conduite afin de réguler cet espace virtuel. Tout comme le *Far West* ou la conquête spatiale, Internet serait la nouvelle frontière à franchir.

Nous n'avons pas pour ambition de proposer une définition du cyberspace, ni d'analyser en profondeur les rapports de force sur celui-ci, mais comme l'affirme Alix Desforges, « le cyberspace ne constitue pas à lui seul une seule représentation mais un système complexe de représentations qui s'enchevêtrent, s'agrègent et s'opposent ». Tout au long de ce mémoire, nous avons pour motivation de rendre compte du modèle de représentation que propose les *hackers*, qui ont joué et continuent de jouer un rôle virulent quant aux normes disposées dans le cyberspace. Il conviendra d'analyser l'éthique des *hackers* afin de mesurer leurs fonctions dans les rivalités de pouvoirs relatives au cyberspace, et ce, sans tomber dans un propos régi par une matrice discursive relevant de la rupture et du révolutionnaire.

Notre problématique est la suivante : **dans quelles mesures les *hackers*, entre discours et pratiques, contribuent-ils à l'institution de mœurs et au façonnement de la représentation d'Internet, en particulier à l'imaginaire du libre ?**

Rappelons ici que le mot « libertaire » n'a pas le même sens en Europe et aux Etats-Unis. En Europe, il évoque une culture et une idéologie fondées sur la défense intransigeante de la liberté individuelle comme valeur suprême – souvent contre l'Etat, mais aussi parfois avec son aide, quand il s'agit par exemple de protéger la vie privée. Aux Etats-Unis, il renvoie à une idéologie politique qui professe la méfiance systématique envers l'Etat, dans la mesure où le marché pourvoit à tout et parce que les individus doivent se prendre en charge. Nous entendons ici le sens européen, comme une culture de la liberté dans la tradition de John Stuart Mill, sans préjuger les moyens de mettre en œuvre cette liberté.

Trois hypothèses structureront ce mémoire de recherche appliquée et permettront de répondre à la problématique inscrite ci-dessus :

H1 : Les *hackers* forment un groupe social.

H2 : Le hacker est un entrepreneur de morale.

H3 : La « culture *hacker* » joue un rôle quant à la circulation des imaginaires autour du cyberspace.

Aussi, les individus que nous allons analysés étant des *hackers*, il convient de définir ce que nous entendons par ce terme, emprunt d'un imaginaire fort de piratage informatique. Si plusieurs définitions existent et ne révèlent pas les mêmes caractéristiques du *hacker*, nous retiendrons au sein de ce mémoire, celle issue de textes canoniques comme "The Jargon File", "The New Hacker Dictionary", "La cathédrale et le bazar" et la *General Public License* (GPL). Ces textes ont créé un sens commun sur l'identité individuelle, comme collective, de la culture *hacker* et des responsabilités impliquées lorsqu'on en devient un. À l'origine, selon le *New Hacker Dictionary*, le terme signifie « quelqu'un fabriquant des meubles avec une hache ». Le *hacker* est donc un expert ou passionné en tout genre. On pourrait être aussi bien un *hacker* d'astronomie que d'informatique. Si on s'en tient aux technologies numériques, nous pourrions le considérer comme : une personne qui aime explorer les détails des systèmes programmables, par opposition à la plupart des utilisateurs, qui préfèrent apprendre seulement le minimum nécessaire ; celui qui programme avec enthousiasme (même de façon obsessionnelle) ou qui aime la programmation plutôt que de simplement théoriser sur celle-ci ; une personne capable d'apprécier la valeur du piratage ; une personne qui sait bien programmer ; celui qui aime le défi intellectuel de surmonter ou de contourner les limitations informatiques de manière créative. On ne considère donc pas le *hacker* comme un « *pirate de mot de passe* » ou un « *pirate de réseau* ». Le terme correct pour ces personnes serait celui de *cracker*.

Ce mémoire a ainsi pour vocation d'analyser les pratiques des *hackers*, rattachées à des normes, principes et convictions, grâce auxquelles elles sont investies de signification.⁵ Mais tentons de rester le plus scientifique possible et entendons les avertissements du réalisme anthropologique et politique : celui lancé par Frédéric Lordon⁶ nous invitant selon la formule de Spinoza à prendre « les hommes tels qu'ils sont, et non tels qu'on voudrait qu'ils

⁵ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.103.

⁶ Penser l'émancipation Paris (2014, 20 juin). *La révolution n'est pas un pique-nique. Analyse d'un dégrisement*, [Vidéo en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=4PEJISvZaY>

fussent. »⁷ Ces normes, principes et convictions investies de signification jouent donc un rôle quant à l’imaginaire véhiculé sur Internet, ainsi que les représentations et actions des internautes. Nous voulons savoir si, consciemment ou non, les *hackers* instituent des mœurs au sein d’un espace qu’ils revendiquent comme étant le leur. Une mœurs étant une habitude naturelle ou acquise d’un individu, groupe, peuple ou société.

Nous devons rappeler que nous analysons les *hackers* contemporains, et non pas ceux des années 1960 ou 1970. Nous émettons tout de même une première hypothèse que ces *hackers* ou aussi communément appelés « pionniers du web » ont largement influencé les mentalités qu’on retrouve au sein des groupes de *hackers* contemporains mais aussi dans les communautés du logiciel libre. Nous souhaitons analyser les comportements des *hackers* de nos jours afin de démontrer qu’ils forment un groupe social (ensemble de personnes ayant des caractéristiques ou des buts communs), dans lequel s’établit une forte morale à travers plusieurs types de discours : des textes partisans ou ceux qui sont le fruit d’un travail plus collaboratif. Nous émettons une réserve quant à la possibilité d’effectuer ce travail de recherche, de par la diversité des *hackers* qui existent. L’ethos des *hackers* n’a cessé de se modifier subtilement, dans une interaction constante avec l’évolution des pratiques, des techniques, et des représentations générales du monde social. Les *hackers* contemporains ne sont pas ceux des années 1970. Si le journaliste Steven Levy a essayé de dégager les « fondamentaux » au début des années 1980 en condensant l’éthique *hacker* en six grands principes, difficile d’affirmer que ces principes sont les mêmes pour les *hackers* d’aujourd’hui. Des généralisations de ce type sont critiquables et la réalité est plus complexe. En l’occurrence, nous voudrions savoir si les multiples différences entre *hackers* sont plus significatives que ces quelques principes qu’ils n’auraient en commun.

L’approche de ce mémoire sera essentiellement celle de l’ethnographie et de la sociologie. L’ethnographie permettant de mettre en lumière la complexité du processus de construction identitaire et sociétale. On s’intéressera aux expériences de la vie quotidienne des individus, permettant ainsi de mieux comprendre les pratiques sociales existantes. C’est à partir du discours des individus engagés dans ces pratiques que l’analyse s’effectue. Quant à

⁷ Lionel Jacquot, « Michel Lallement, *L’Âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2015, 446 p. », *La nouvelle revue du travail* [En ligne], 8 | 2016, mis en ligne le 14 juin 2016, consulté le 13 septembre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/nrt/2786>

elle, la sociologie permettra de rendre compte des phénomènes observables typiquement sociaux, et non pas mentaux ou biophysiques. Nous rendrons compte des interactions sociales entre les *hackers* produisant ainsi faits sociaux, identités groupales ainsi que des normes sociales, des organisations et une culture partagée. Ce travail tentera cependant de se placer aussi sous le signe de l'interdisciplinarité. Il empruntera ainsi plusieurs concepts aux champs des sciences de l'information et de la communication, aux *cultural studies*, et aux sciences politiques et juridiques.

Pour confirmer ou infirmer les hypothèses structurant ce devoir, nous adopterons une méthodologie croisée afin de minimiser les biais. Cette méthodologie sera la suivante : tout d'abord, il semble primordiale de mener des **entretiens semi-directifs** avec différents acteurs du secteur informatique et universitaire. Nous avons donc interrogé deux personnes : un universitaire membre de la communauté *open source* ainsi qu'un *hacker*. Ces entretiens ont pour mission d'enrichir l'analyse et les propos tenus tout au long du mémoire.

Nous procéderons à une **analyse de discours** sémio-contextuelle relative à "la morale *hackers*" porté par des personnes se revendiquant eux-mêmes *hackers*. Ces discours sont considérés comme des textes fondateurs de la discipline (le manifeste du *hacker*, la déclaration d'indépendance du cyberspace, comment devenir un *hacker*). Nous analyserons aussi les premières *nétiquettes*, étant le fruit d'un travail plus collaboratif, nous permettant d'éviter de n'analyser que des textes trop partisans. L'analyse de ces deux types de discours a pour but de montrer comment les *hackers* participent à la valorisation symbolique de leurs propres missions, mais sera aussi comparative en vue de relever des points communs et des différences selon les *hackers*. Nous ne prétendons pas réaliser ici une analyse critique de tous les discours qu'ont pu tenir des *hackers*. Il s'agit avant tout de souligner la nécessaire distance à prendre face aux expressions utilisées empreintes d'imaginaires puissants et marquées par un discours du fantasme du potentiel transformateur, voire révolutionnaire d'Internet.

Nous allons également entreprendre une **observation participante "in situ"** issue de la méthode ethnographique dans l'enceinte d'un *hackerspace* à Nanterre (avec les membres d'*Electrolab*) et lors d'un atelier de soudure afin d'analyser les pratiques des *hackers* de manière collective, au sein d'un même lieu physique, et ce, anonymement.

Une **grille de questionnaires** a aussi été mise en ligne le 28 juin 2018. Quatorze *hackers* ont répondu à certaines interrogations de notre part, concernant essentiellement leurs critères sociodémographiques et psychographiques.

Finalement, l'adoption de ces quatre méthodes entrecroisées a pour mission de comprendre le contexte identitaire et normatif des pratiques des *hackers*, de comprendre les raisons pour lesquelles ils s'adonnent à de telles pratiques mais aussi mettre en exergue les luttes de pouvoirs au sein du cyberspace.

Sachant que nous voulons comprendre l'ensemble du phénomène *hacker* et non pas une catégorie de *hacker* en particulier, nous avons préféré ne pas analyser un collectif précisément. Lors de notre visite au sein du *hackerspace* Electrolab, nous avons gardé en tête les singularités propres au collectif et retranscrits les points communs avec les autres groupes de *hackers*. Ainsi, le texte qui suit veut rendre compte de la diversité des pratiques, des discours, et des valeurs que l'on rencontre dans le milieu *hacker* tout en essayant d'y dégager des lignes de force, et de mettre en valeur les aspects qui nous ont semblé les plus riches de signification. Nous espérons par là défendre une sociologie qui porte une réelle attention à la singularité des pratiques mais ne renonce pas à un effort de théorisation, et de synthèse des phénomènes étudiés.

Le parti pris à propos de ce mémoire de recherche appliquée est quant à l'agencement de celui-ci. Nous avons structuré le plan détaillé du mémoire selon les trois hypothèses explicitées plus tôt. Il s'agit ainsi d'un plan thématique dans laquelle chaque partie vient valider ou infirmer une hypothèse, afin de pouvoir plus largement répondre à la problématique globale. C'est pourquoi le titre des parties et des chapitres renvoie directement aux hypothèses. Cependant, leur formulation est quelque peu différente. Afin de compléter et préciser nos intentions, guider au mieux notre lecteur et lui donner envie de lire ce mémoire, les titres des parties ont été explicités et stylisés. En outre, il s'en vient que les propos engagés dans un chapitre particulier sont en vue de soutenir des arguments qui le concernent thématiquement, rappelons qu'ils ont aussi pour mission d'enrichir la discussion générale. Aucun chapitre n'est isotherme en soi et des relations à double-sens se font constamment entre les parties. Nous pouvons alors considérer notre méthode d'agencement comme étant celle de l'entonnoir. En effet, notre première partie, très concrète, permet d'ouvrir vers de nouvelles analyses plus théoriques au sein de ce mémoire. Les arguments apportés dans la première partie permettent d'appréhender les propos tenus dans les deux parties consécutives.

Ainsi, la première partie ; « **Analyse sociologique et ethnographique du hacker** » a pour mission de retracer les éléments divergents et communs chez ces individus. Nous avons voulu analyser le *hacker*, d'un prisme sociologique, d'abord individuellement (**A**) puis au sein de son groupe (**B**) (faut-il encore que les *hackers* puissent être considérés comme un groupe social). Si les *hackers* peuvent, *à priori*, être considérés comme un groupe social, peut-on réellement parler de contre-culture ? (**C**) Certes, il semblerait que ce soit un mouvement culturel contestataire, mais à l'inverse de contre-cultures telles que les musiciens de jazz, il semblerait que les *hackers*, en prônant une certaine éthique (celle de la mise en commun, du partage), soient plutôt des entrepreneurs de morale.

Dans la deuxième partie ; « **Coder la liberté : l'éthique derrière la pratique** », le but est d'analyser le *hacker* d'un prisme politique. Certes, si les *hackers* sont avant tout des bidouilleurs passionnés d'informatique, investis par une culture du faire (**A**), il semblerait qu'il y ait tout de même une certaine morale instaurée au sein du groupe relevant du mythe de la libre information et qui amorce un imaginaire identique. Nous observerons les actions mises en place par les *hackers* pour revendiquer leur modèle de pensée, et plus précisément la mise en vigueur du logiciel libre (**B**). Par la suite, nous nous attacherons à savoir si on peut considérer le *hacker* comme un entrepreneur de morale, c'est-à-dire un agent capable d'instaurer des mœurs au sein du cyberspace (**C**).

Finalement, la troisième partie du mémoire; « **la culture hacker au sein des modèles de représentations autour d'internet** » a pour mission d'analyser l'effet de la culture *hacker* sur les modèles de représentation autour d'Internet et les habitudes des internautes. Si l'attention est souvent portée sur le rôle des organismes de régulation d'Internet, on sait pourtant peu de choses sur la manière dont s'organise la vie autour de ce medium. Ainsi, la mission de cette troisième partie est d'analyser comment la culture *hacker* a ainsi influencé la manière dont s'organise la vie sociale dans le cyberspace. La manière de collaborer des *hackers* a-t-elle influencé les manières de travailler (**A**) ? Nous voudrions également observer les effets de la culture *hacker* au sein de l'économie du don *high tech* et de la culture du *remix*. Pour finir, s'il semblerait que les *hackers* aient souvent communiqué sur Internet comme le moyen révolutionnaire de changer nos vies, ont-ils fabriqué de manière discursive un âge d'or du numérique ?

I. ANALYSE ETHNOGRAPHIQUE ET SOCIOLOGIQUE DU HACKER

Pour saisir la richesse des pratiques des *hackers* et des significations qui leur sont attribuées, les études portant sur leur milieu social, menées par Steven Levy, Manuel Castells, Philippe Breton, Amaelle Guiton, Steven Weber, Eric von Hippel, Pekka Himanen, Nicolas Auray, Sebastien Broca ou Gabriella Coleman sont incontournables. Nous pouvons soutenir nos arguments par la documentation qu'ont offert ces nombreux travaux universitaires. Cependant, dans son ouvrage *The Success of Open Source*, Steven Weber met en garde contre l'emploi trop fréquent de notions abstraites comme celle de « système auto-organisé ». Il insiste sur la nécessité de partir d'une « description minutieuse des conduites réelles ».⁸ En effet, pour comprendre le sens que donnent les *hackers* à la programmation, il semble, dans un premier temps, crucial d'analyser les *hackers* individuellement puis au sein de leur communauté afin de caractériser leurs points communs et divergents au sein même et en dehors de la programmation. C'est en rencontrant et discutant directement avec des *hackers*, en analysant leurs critères sociodémographiques et psychographiques que nous pourrions avoir plusieurs clés en main, pour savoir si les *hackers* forment un groupe social et tirer des conclusions sur la manière, dont ces communautés s'organisent réellement. Pourtant, comme l'affirme Manuel Castells, « les *hackers* sérieux n'existent fondamentalement qu'en ligne ».⁹ Il a été effectivement difficile de rencontrer physiquement des *hackers*. Ainsi, l'essentiel de l'analyse suivante est le fruit d'un questionnaire mis en ligne le 28 juin 2018 et d'entretiens téléphoniques.

⁸ Sebastien Broca. L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. P.59

⁹ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.66.

A. CRITERES SOCIODEMOGRAPHIQUES ET PSYCHOGRAPHIQUES

Les critères sociodémographiques

Un critère sociodémographique peut être défini comme « un critère de segmentation ou de ciblage reposant sur une caractéristique sociale ou démographique des individus. »¹⁰ Il en existe plusieurs mais nous allons nous consacrer sur les critères socio-démographiques les plus utilisés, à savoir : le sexe, l'âge, le niveau d'études, la profession, la nationalité, et l'habitat. Très rapidement, on remarque que ces critères sont radicalement différents d'un *hacker* à l'autre. Il semblerait donc à première vue qu'il n'y ait pas un seul « type » de *hacker* mais une multitude.

Sur les 14 personnes interrogées, sept ont entre 17 et 23 ans, une personne à 30 ans, quatre ont entre 39 et 42 ans et deux ont 50 ans. Il semblerait donc que tous les âges soient ici représentés, hormis les enfants et les séniors. On retrouve une légère supériorité pour les 17-23 ans, nous laissant croire que le *hacking* est davantage une activité de « jeunes » mais rappelons que ce sont essentiellement des gens de notre entourage qui ont répondu à ce questionnaire et donc essentiellement des étudiants entre 18 et 24 ans.

En effet, lorsqu'on analyse l'activité professionnelle de la personne interrogée, sur quatorze, cinq sont étudiants (un étudiant en design graphique et l'autre en informatique, nous n'avons pas davantage de précisions pour les autres), trois sont développeurs informatique, quatre sont ingénieurs dans un secteur différent de l'informatique, une personne est au chômage et une personne n'a pas souhaité répondre à la question. Pour trois étudiants sur cinq, nous ne savons pas quelle est leur spécialité, si celle-ci est liée ou non à l'informatique. S'ils le sont, cela signifie que plus de la moitié des personnes interrogées font de l'informatique leur métier. Si ce n'est pas le cas, nous pouvons tout de même affirmer que plus de la moitié des sondés sont des ingénieurs (en informatique ou non). Il semblerait donc que le *hacker* ait un attrait pour l'informatique ou du moins pour la « chose scientifique ».

Concernant le niveau d'études de la personne, deux ont le bac, deux ont un DUT, deux ont un niveau bac+3, six ont un niveau de master, dont deux personnes spécifient qu'elles ont le titre d'ingénieur, une personne à un bac+6 et la dernière ne souhaite pas répondre à cette question. Majoritairement, les personnes interrogées ont fait des études supérieures. Pourtant, lorsque Michel Lallemand interroge plusieurs *hackers* de San Francisco, il dresse un profil

¹⁰ Définitions Marketing [En ligne], 2015 [consulté le 05 août 2018]. Disponible sur : <https://www.definitions-marketing.com/definition/critere-socio-demographique/>

type du hacker comme étant un individu heurté avec le système scolaire. À l'inverse, les *hackers* que nous avons interrogés ici ne semble pas être indisposés par le faire d'aller en cours ou de faire des études supérieures.

Concernant leur lieu de vie, sur les quatorze personnes interrogées, huit personnes habitent en France (Paris, Montpellier, Le Havre, Alès, Lille, Héberville, Kremlin-Bicêtre), une au Québec, trois aux Pays-Bas, une au Maroc. Il y a aussi une personne qui considère vivre « un peu partout » et une autre qui n'a pas souhaité répondre à cette question. Pour les personnes interrogées qui ont répondu la France, elles ne vivent pas seulement dans la capitale (seulement deux personnes habitent Paris et son agglomération) mais plutôt dans des villes de taille moyenne. Par ailleurs, ce critère qu'est le lieu de vie pose la question de la communication entre les *hackers*. Il semblerait que les *hackers* n'ont pas besoin d'un lieu physique pour se retrouver et échanger leurs idées. « Globalement, la communauté *hacker* est planétaire et virtuelle. S'il y a des moments de rencontre physique, des fêtes, des conférences, des salons, les échanges sont essentiellement électroniques. »¹¹ Ainsi, « la place du corps dans le système de valeurs de la tribu informatique mérite un instant d'attention. »¹² Lorsqu'on demande aux personnes interrogées si elles se rendent dans des *hackerspaces* ou des conférences liées au *hacking*, la majorité répond par la négative. En outre, un répondant se justifie : « je n'ai pas besoin de me rendre dans des *hackerspaces*, ça sert carrément à rien d'ailleurs, et pour les conférences, s'il y a des thématiques qui m'intéressent, il existe internet, or les conférences ne traitent qu'une partie de l'information... Quand j'ai besoin d'aide, je ne vais pas regarder une conférence de deux heures qui parle de ce que je sais déjà. » Deux autres répondants déclarent préférer regarder des conférences en ligne plutôt que de s'y rendre personnellement. Ainsi, si les *hackers* forment un groupe social et culturel (ce que nous essayons ici de confirmer ou d'infirmer), le fait de se voir « de visu » n'est pas le critère principal qui indiquerait le lien social. Peut-être alors qu'une personne attachée à son ordinateur et Internet ressent moins le besoin de socialiser « physiquement » qu'une personne *lambda*. Ainsi, nous pourrions en venir à penser que lorsqu'une personne est très attachée à l'ordinateur et Internet, elle se met à interagir seulement tel que le réseau lui permet, c'est-à-dire, en mettant de côté son corps. Cela pose aussi la question de la représentation de soi : leur rapport au corps indique une certaine conception de l'esprit. Philippe Breton donne l'exemple de Steve Jobs qui « n'est apparu en public pendant de longues années que pieds nus, d'une

¹¹ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.65.

¹² Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.48.

saleté repoussante, et indifférent, à l'évidence, à ce qui pouvait bien arriver à son corps. »¹³

Lorsqu'on pose la question de la nationalité, elle semble concorder avec le lieu d'habitation. En effet, ont répondu : sept français, un canadien, un marocain, un portugais, deux néerlandais, un tunisien et reste toujours une personne qui n'a pas souhaité répondre à cette question.

Finalement, le critère du « genre » nécessite qu'on s'y attarde un peu plus. Sur les quatorze personnes interrogées, aucune ne sont des femmes... Constanze Kurz évalue également la proportion de femmes au *Chaos Computer Club* à un peu moins de 15%.¹⁴ Même ratio pour le *hackerspace* berlinois C-base. Si dans les années 1950 et 1960, aucune femme ne se s'est imposée comme *hacker*, il semblerait que le phénomène persiste. Steven Levy raconte : « et ils restaient entre mecs. [...] Il y eut bien sur des femmes programmeuses, certaines très compétentes, mais aucune qui ait entendu l'impérieux appel de la foi à la manière de Greenblat, Gosper ou d'autres. »¹⁵ C'est également ce qu'explique Josiane Jouët en analysant le phénomène aujourd'hui. Le chercheur affirme qu'il y a très peu de femmes parmi les programmeurs passionnés au point d'en conclure que « le plaisir et le désir investis dans la technique apparaissent comme des phénomènes essentiellement masculins ». ¹⁶ Selon Jouët, les femmes étant plus pragmatiques, elles n'arriveront pas à considérer l'ordinateur comme un partenaire de vie, ce qui semble être l'un des critères principaux pour devenir un *hacker*... Nous analyserons ce point un peu plus bas. Pourtant, Lagesen et Mellström rendent compte, dans un article dédié à cette problématique, des différences entre les pays. Si en France, il y a très peu de femmes en informatique, et encore moins de femmes qui deviennent *hacker*, il semblerait que ce ne soit pas le cas en Malaisie. À la faculté d'informatique et des technologies de l'information de Kuala Lumpur, tous les responsables de département sont des femmes. A Penang, 65% des étudiants en informatique sont des femmes.¹⁷

Ainsi, hormis le sexe, les critères socio-démographiques des *hackers* ne sont pas suffisamment similaires pour les considérer comme un seul et même groupe social. Cela ne vient pas infirmer notre première hypothèse mais seulement expliciter qu'il n'y a pas qu'une seule typologie de *hacker*. Un *hacker* peut vivre en ville ou à la campagne, avoir 20 ou 50 ans, être français ou néerlandais, avoir fait des études supérieures ou non. C'est aussi ce

¹³ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.51.

¹⁴ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.32.

¹⁵ Steven Levy, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.87-88.

¹⁶ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.53.

¹⁷ Vivian Lagesen et Ulf Mellström, « Why is computer science in Malaysia a gender authentic choice for women? Gender and technology in a cross-cultural perspective », Symposium Gender & ICT : Strategies of Inclusion, Bruxelles, 2004.

qu'explique Castells dans son ouvrage *La Galaxie Internet* : « on devient *hacker* par élan créateur individuel, quel que soit le cadre organisationnel de cette création ». C'est pourquoi on retrouve des *hackers* dans toutes les strates sociales, autant à l'université qu'aux marges de la société, autant dans des métropoles que des petites villes de province. Le seul critère qu'ils aient pour l'instant en commun est que ce sont essentiellement des hommes. À ce propos, Philippe Breton propose l'argument que ce manque de femmes chez les *hackers* « constitue indirectement l'un des principaux ciments de la tribu ».¹⁸ Cela rejoint le propos de Jeedi, l'un des membres de C-base, qui considère impossible pour une femme de s'imposer dans un tel milieu, masculin.¹⁹

L'argument proposé par Breton pourrait nous donner des pistes de réflexion quant à l'organisation, les valeurs véhiculées ou les personnalités que l'on retrouve chez les *hackers* mais malheureusement son argument n'est pas suffisamment étayé pour être considéré comme une base solide de réflexion quant à ce phénomène. Il permet néanmoins de mettre en lumière que les critères socio-démographiques ne sont pas suffisants si nous souhaitons comprendre comment se forme un groupe social et savoir si les *hackers* en forment un. Les critères socio-démographiques témoignent d'un caractère « brut », ne permettant pas totalement d'analyser un phénomène sociologique. En effet, ce n'est pas le fait qu'il n'y ait pas de femmes qui permet de rendre compte du groupe culturel des *hackers*, mais plutôt l'analyse d'*en quoi* ce manque de femmes a des conséquences sur le groupe social...

¹⁸ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.21

¹⁹ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.32.

Les critères psychographiques

Les critères psychographiques sont peut-être plus efficaces pour rendre compte du lien social qui lie les *hackers* entre eux. Le critère psychographique est aussi un critère de segmentation ou de ciblage mais celui-ci se soucie des styles de vies, croyances, valeurs et personnalités.²⁰ En les analysant, il semblerait alors que les *hackers* ont davantage de points communs qu'on ne le pensait jusque ici :

Commençons par les modes de vie des *hackers*. Coder semble être un prérequis pour un *hacker*. Il s'adonne à cette activité plusieurs heures par jour. Sur les quatorze personnes interrogées, 50% affirment coder « beaucoup plus » qu'une heure par jour et 20% affirment coder « un peu plus » qu'une heure par jour. Le reste des sondés affirment coder un peu moins (20%) ou beaucoup moins (10%). Lors de notre entretien avec Aka42, lorsqu'on lui demande les raisons pour lesquelles il s'adonne à cette activité, il la compare avec la prise d'une drogue dure : procuration de plaisir, difficulté de s'arrêter, sensation d'énergie et de bonheur. Les *hackers* accordent donc un temps précieux à *tout ce qui tourne autour de l'informatique*, que ce soit dans leur milieu professionnel que dans leurs loisirs. En effet, lorsqu'on demande à ces quatorze personnes comment ils occupent leur temps libre, tous évoquent l'informatique d'une manière ou d'une autre: « *hacker* » ressort trois fois, « créer des jeux vidéo » deux fois, « les nouvelles technologies » une fois, l'« informatique » deux fois, « *high tech* » une fois, « mon ordinateur » une fois également. Adrien, membre d'Electrolab, l'explique aussi : « je travaille dans l'environnement donc non l'informatique ce n'est pas vraiment mon domaine. Mais c'est une passion. Je viens à Electrolab parce que je sais qu'on va faire des trucs chouettes, avec des gens chouettes et *bingo* sur l'ordinateur. En venant ici, c'est le combo gagnant ! »

Concernant les croyances des *hackers*, si Philippe Breton affirme qu'ils partagent une croyance dans les mêmes mythes fondateurs, cela n'a pu être que partiellement vérifié auprès des *hackers* interrogés dans le cadre de ce mémoire. En effet, les personnes interrogées dans le cadre de ce mémoire sont majoritairement réfractaires aux grands principes tenus dans les textes fondateurs du *hacking*. Aka42 nous dit, à propos de John Perry Barlow : « je suis désolé mais je [ne] sais pas qui c'est... Et je ne vais pas te mentir, je m'en fou royalement en fait. » Aussi, sur les quatorze personnes interrogées, une répondant affirme : « parler d'éthique des *hackers* je trouve ça étrange, on peut se sentir semblable, s'entraider, partager,

²⁰ Définitions Marketing [En ligne], 2015, [consulté le 05 août 2018]. Disponible sur : <https://www.definitions-marketing.com/definition/critere-psychographique/>

mais je n'ai pas envie de faire partie d'une secte qui doit suivre une éthique dictée par le grand manitou des *hackers*. » Aussi, en dehors de ceux interrogés ici, plusieurs individus pensent que la déclaration d'indépendance du cyberspace, écrite par John Perry Barlow, mériterait « un coup de jeune » afin de coller à la réalité actuelle. C'est ce qu'affirme Amaelle Guiton : « en bon visionnaire, Barlow avait, en 1996, à la fois tort et raison. »²¹ Par ailleurs, 90% des personnes interrogées se sentent redevables envers les pionniers du web pour avoir accès à « Internet tel qu'il est aujourd'hui ». Les *hackers* ont la conscience commune que les ordinateurs ont une âme, « une vie propre »²² ou qu'ils ont la capacité d'améliorer la vie des êtres humains. En effet, sur les quatorze personnes interrogées, 30% pensent que les ordinateurs ont cette capacité. Philippe Breton démontre que cette croyance pousse les *hackers* à considérer l'ordinateur comme un « être artificiel d'un genre nouveau ».²³

Les hackers semblent aussi avoir des valeurs communes : la volonté de faire partager l'information, que nous détaillerons plus tard mais aussi, l'engagement personnel fort. Lorsqu'on est *hacker*, on investit du temps pour s'adonner à des pratiques informatiques et techniques. « L'essentiel de leur énergie vitale est consacré à l'ordinateur »²⁴ ; « il s'agit d'une sorte de "temps sacré" »²⁵ permettant d'accéder au « vaste monde du dessous des choses ».²⁶ Cet engagement est le fruit des réussites du *hacker*, lorsque celui-ci arrive à faire une découverte technologique. Par « découverte », nous employons ici la définition de Castells, c'est-à-dire, l'« innovation expressément liée à la programmation informatique dans un environnement en réseau ».²⁷ Une autre valeur déclarée par cinq *hackers* sur quatorze, est le refus d'autorité. Les *hackers* ont une « tendance antiautoritaire »²⁸. Selon eux, il existe une évidente supériorité d'un système décentralisé, sans donneur d'ordres.

Finalement, en ce qui concerne les personnalités des *hackers*, il est évident qu'un *hacker* a des connaissances et compétences techniques indéniables et une passion pour l'informatique : 54,5% des personnes interrogées pensent qu'un *hacker* se doit d'avoir des compétences poussées et 100% pensent qu'un hacker doit être un passionné d'informatique. Castells illustre ce propos en comparant les *hackers* à une structure en « réseaux de coopération d'intérêt technologique ».²⁹ Lorsqu'on interroge Aka42, il considère un *hacker* comme « quelqu'un qui *hack*, qui a la volonté mais surtout la connaissance. » Un *hacker* est donc tout

²¹ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.237.

²² Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.21.

²³ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.78.

²⁴ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.97.

²⁵ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.71.

²⁶ Ibid.

²⁷ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.51.

²⁸ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.41.

²⁹ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.51.

simplement un expert en programmation. En suivant le modèle de Dreyfus, un *hacker* est un expert car « il n'agit plus sur une base de règles, mais intuitivement sans qu'il doive constamment réfléchir sur le déroulement des activités. »³⁰ Cette expertise peut pousser le *hacker* à un sentiment d'être différent des autres personnes, voire supérieur à elles. Selon Howard Becker, qui analyse les carrières dites « déviantes » des musiciens de jazz, ils ne souhaitent pas être soumis au contrôle de personnes extérieures de leur domaine de prédilection.³¹ C'est également le cas pour les *hackers* qui sont pris d'une marginalité psychologique.³² Ils sont pénétrés par un sentiment de supériorité sur le reste du monde. Autre trait de personnalité : la « curiosité. Le plus grand dénominateur commun à tous les bidouilleurs du monde. »³³ Le mot est d'ailleurs au cœur des textes fondateurs de la culture *hacker* comme par exemple le *Hacker Manifesto*³⁴ de Lloyd Blankenship :

« Nous explorons... et vous nous appelez criminels.

Nous recherchons la connaissance... et vous nous appelez criminels.

[...]

Oui, je suis un criminel. Mon crime est celui de la curiosité. »

Cet appétit de savoir était déjà cité par The Mentor en 1986 mais il se retrouve aussi chez les *hackers* contemporains que nous avons personnellement interrogés. Lorsqu'on demande aux *hackers* leurs motivations, les réponses tournent essentiellement autour du *fun*, de la volonté d'apprendre et de satisfaire leur curiosité. Aka 42 le résume en un mot : le *challenge*. Finalement, les *hackers* considèrent posséder un don mystérieux qui les mettent à part des autres personnes. « Ce don ne peut être acquis par l'éducation, et celui qui ne le possède pas ne pourra donc jamais devenir membre du groupe. »³⁵ Ils ne ressentent donc pas spécialement le besoin de créer des liens sociaux, et ce, car la plupart ont grandi solitaires. Les travaux sur les biographies d'ingénieurs, recensés par l'UNESCO illustrent ce propos en montrant que déjà enfants, les ingénieurs interrogés avaient un goût prononcé pour les objets matériels et le

³⁰ Dreyfus, Stuart. *The Five-Stage Model of Adult Skill Acquisition* [en ligne]. Bulletin of Science, Technology & Society. Berkeley : University of California, Berkeley, 2004, p.177-181. Format PDF. Disponible sur : <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0270467604264992> [consulté le 24 juin 2018].

³¹ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.110.

³² Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.66.

³³ Amelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvert, 2013, p.28.

³⁴ *Le Manifeste du hacker* (titré en anglais The *Hacker Manifesto* ou The Conscience of a *Hacker* est un article écrit le 8 janvier 1986, par Lloyd Blankenship après son arrestation, sous le pseudonym de "The Mentor". Publié pour la première fois dans le magazine électronique underground *Phrack*, on peut aujourd'hui le trouver facilement sur Internet. Ce Manifeste est considéré comme un des textes fondateurs de la contre-culture *hacker*, et donne un aperçu de la psychologie des premiers *hackers*.

³⁵ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.109.

bricolage et qu'ils avaient tendance à ne pas chercher outre mesure le contact avec autrui.³⁶

Ainsi, il semblerait que les hackers aient suffisamment de critères psychographiques communs donc des caractéristiques communes pour présumer qu'ils fassent parti d'un même groupe social. Mais le fait social étant distinct de ses répercussions individuelles³⁷, notre mission maintenant est d'identifier quelle identité ont les *hackers*, au sein du groupe. Qu'est-ce qui fait d'eux un groupe, une « tribu »³⁸ ? Quelles sont leurs caractéristiques communes ? Et dans quelles mesures le groupe crée une influence sociale sur ses membres ?

³⁶ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.104.

³⁷ Emile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Editions Payot & Rivages, 2009, p.68.

³⁸ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.32.

B. L'IDENTITE GROUPELE DES HACKERS

Selon Durkheim, considéré comme le père de la sociologie française, un fait social se définit comme les « manières d'agir, de penser, et de sentir, extérieures à l'individu, et qui sont douées d'un pouvoir de coercition en vertu duquel ils s'imposent à lui. »³⁹ Ces manières ne sont ni réductibles à des faits de nature ni à une collection de faits individuels. Le fait social serait presque tragique : il s'impose à l'individu, qui ne peut rien faire pour y échapper. Pourtant, selon Claude Dubar, une identité groupale s'établit au travers d'un double processus : d'une part, l'individu agit sur le groupe en important ses caractéristiques propres ; et d'autre part, la reconnaissance du groupe et de son mode de fonctionnement par autrui établit son identité. L'analyse des critères sociodémographiques et psychographiques du *hacker* aura permis de soumettre quelques points importants quant aux types de personnalités de *hacker* existants ainsi qu'aux différentes caractéristiques de celui-ci. Cette analyse a essentiellement permis d'analyser le *hacker*, dans son individualité, ce qui apporte du sens compte tenu de la définition de Dubar (individuellement, il apporte des caractéristiques au groupe). Alors, nous déplorerons ici, un à un, plusieurs arguments qui auront pour mission de venir confirmer ou infirmer notre première hypothèse. Les *hackers* forment-ils un groupe social ? Comment leur identité se forge-t-elle ? Quel est le niveau de conscience des *hackers* quant à ce phénomène ?

Les hackers forment un groupe social secondaire

Nous pouvons considérer les *hackers* comme un groupe social car ses membres ont une même manière de *faire*, mais notons qu'il existe des groupes sociaux qui existent par des faits sociaux d'ordre anatomique ou morphologique. Les *hackers* ont effectivement un rapport au corps différent de la « majorité » mais c'est une conséquence d'un *faire* (ici d'un oubli de soi dû au temps passé sur l'ordinateur) et non un fait social en soi. Les *hackers* forment un groupe secondaire, c'est-à-dire, dans lesquels les liens sont contractuels. Contrairement au groupe primaire, dont les membres ont des contacts directs et fréquents (famille, groupe de pairs), le groupe secondaire est composé de personnes qui ne se connaissent pas toujours.

³⁹ Emile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Editions Payot & Rivages, 2009, p.73-74

La reconnaissance par les pairs

La reconnaissance par les *pairs* est vitale à l'existence du groupe. C'est le cas pour les *hackers*, qui selon Flichy, forment une « communauté d'intérêt relativement fermé et homogène travaillant dans un esprit de coopération, ou le statut de chacun repose essentiellement sur le mérite évalué par les pairs. »⁴⁰ Dans l'absolu, chez les *hackers*, cette reconnaissance ou « autorité » n'est pas fondé sur l'argent, le titre de propriété ou le pouvoir institutionnel mais sur l'excellence technologique ou sur l'antériorité de la contribution au code. En effet, les *hackers* déclarent juger leurs pairs sur leurs résultats, et non sur des critères fallacieux comme leurs diplômes, leur âge, leur race ou leur classe. Lloyd Blankenship écrit : « Nous existons sans couleur de peau, sans nationalité, sans dogme religieux... »⁴¹ Aussi, la culture du don est très présente chez les *hackers*. Lorsqu'il partage un de ses travaux, il souhaite mettre en exergue son talent et ainsi de faire reconnaître à l'intérieur du groupe social. Castells l'explique ainsi : « le *hacker* va envoyer sur Internet sa contribution au développement du logiciel, attendant de son geste la réciprocité. [...] Il ne s'agit donc pas seulement pour le *hacker* de l'attente d'un retour sur générosité, si l'on ose dire, mais d'une gratification immédiate : il s'assure de la reconnaissance du groupe en montrant à tous son ingéniosité. »⁴²

Comment devient-on hacker ?

Ainsi, quelles sont les prédispositions pour devenir *hacker* ? Selon Amaelle Guiton, la transmission familiale est une des causes du changement mais « l'immense majorité d'entre eux vous répondront qu'on ne le devient pas, que c'est une manière d'appréhender son environnement. »⁴³ Une personne interrogée explique être devenue *hacker* « en étant à l'écoute, ouvert d'esprit », une autre que c'est de « la recherche, de l'expérimentation. Du *DIY*⁴⁴ aussi. » Être très tôt exposé à la technique et la technologie est un critère décisif quant au fait de devenir ou non un *hacker*. La métaphore d'Amaelle Guiton est parlante : « il y a de l'Obélix chez le *hacker* : ce n'est pas de sa faute, il est tombé dedans quand il était petit. »⁴⁵

⁴⁰ Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, 2001, Paris, La Découverte, coll. « Sciences Societ », 2001, p. 82.

⁴¹ Le Manifeste du *hacker* (titré en anglais *The Hacker Manifesto* ou *The Conscience of a Hacker* est un article écrit le 8 janvier 1986, par Lloyd Blankenship après son arrestation, sous le pseudonym de "The Mentor". Publié pour la première fois dans le magazine électronique underground *Phrack*, on peut aujourd'hui le trouver facilement sur Internet. Ce Manifeste est considéré comme un des textes fondateurs de la contre-culture *hacker*, et donne un aperçu de la psychologie des premiers *hackers*.

⁴² Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.63.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ DIY (Do It Yourself) est une appellation, dont la traduction littérale en français serait « Faites-le vous-même ».

⁴⁵ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.28.

Elle rencontre Jérémie Zimmermann, porte-parole de la Quadrature du Net⁴⁶ qui « ne se contentait pas d'appuyer sur les boutons pour allumer les appareils »⁴⁷ : « À l'âge de 5 ans, j'ai eu mon premier baladeur à cassettes, et mon premier tournevis. J'ai utilisé l'un pour ouvrir l'autre, pour essayer de comprendre comment ça marchait dedans. Ça, c'est la démarche curieuse, joyeuse, qui est celle du *hacker*. »⁴⁸ La majorité des *hackers* ont donc une « folle envie de bidouiller » (Aka42) et sont aussi animés par un appétit d'exploration. C'est ce qu'explique Nicolas Auray : « autour de leur démarche et de leurs pratiques, se configure aujourd'hui un nouveau rapport à la cité marqué par le triomphe de l'inquiétude exploratoire. »⁴⁹ Il compare les *hackers* à des universitaires par leurs soucis de fiabilité et d'objectivité quasi-scientifique, bien que selon lui, les *hackers* semblent davantage marqués par un plus grand degré d'ouverture que la communauté académique.

La poursuite d'un but commun

On considère également le groupe social (secondaire) par la poursuite d'un but précis que ses membres auraient en commun. Et dès lors, nous pouvons noter une motivation souvent déclarée et donc *a priori* partagée par la majorité des *hackers* : celle de partager l'information. Sur les quatorze personnes interrogées, lorsque la question porte sur les critères définissant un *hacker*, celui qui rassemble le plus de répondants c'est cette volonté de voir l'information sur Internet libre. En effet, 72,4% des personnes interrogées le considèrent comme un critère décisif. C'est ce que déclare Adrien lors de notre rencontre au sein d'*Electrolab*, un *hackerspace* situé dans la ville de Nanterre : « si on n'a pas accès à l'information dont on a besoin pour améliorer un système, comment pourrait-on le réparer ? »

Il semblerait que cette motivation commune qu'ont les *hackers* de voir l'information sur Internet gratuite et disponible pour tous, trouve racine d'abord dans plusieurs mythes que nous détaillerons dans la seconde partie de ce mémoire. Par ailleurs, nous émettons l'hypothèse que les textes fondateurs du *hacking* ont permis la généralisation au sein du groupe de certains principes tels que le partage de l'information. Selon Durkheim lorsqu'il analyse la volonté, il suppose qu'un phénomène est général car il est collectif, et non l'inverse. C'est donc un état de groupe qui se répète chez les individus car il s'impose à eux.

⁴⁶ La Quadrature du Net [En ligne], 2018, [consulté le 20 décembre 2017]. Disponible sur : <https://www.laquadrature.net/>

⁴⁷ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.28.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Nicolas Auray, « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes* 2002/1 (n° 8), p. 178.

Il est dans chaque partie parce qu'il est dans le tout et non l'inverse.⁵⁰ Cette volonté de partager l'information est bien dans le « tout » avant d'être dans chaque « partie ». Les textes fondateurs du *hacking* dont nous avons analysé les éléments de langage insistent sur ce principe et ont forgé un état d'esprit qu'on retrouve maintenant chez la majorité des *hackers*. Steven Levy, journaliste et spécialiste du domaine de l'informatique, a explicité les six principes du *hacker* dans son ouvrage *L'éthique du Hacker*, dont le premier est que l'accès à l'information se doit d'être libre.⁵¹ Aaron Swartz, militant et défenseur des libertés numériques a dédié toute sa vie à combattre pour la liberté de l'information et de la connaissance. John Perry Barlow a écrit la déclaration d'indépendance du cyberspace pour permettre à Internet d'être et de rester « le new home of mind » [la nouvelle maison de l'esprit]⁵²

La communication entre hackers

La communication est un des modes d'expression de la relation qui lit deux êtres psychologiques et sociaux. Selon les termes de Becker, les *hackers* rassemblent ainsi certaines caractéristiques de ce qu'est une *culture*. Il suggère « qu'une culture apparaît à chaque fois qu'un groupe de personnes se trouve confronté à un même problème, dans la mesure où les membres de ce groupe sont capables d'entrer en interaction et de communiquer les uns avec les autres. »⁵³ En effet, les *hackers* ne communiquent pas pour créer un lien social mais pour trouver des réponses quant à des problèmes liés au *hacking*. C'est ce qu'explique Sherry Turkle, professeur de sociologie dans le département des sciences et des technologies au *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), dans son ouvrage *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, « la pratique de l'informatique et l'investissement affectif important mis dans la communication avec les machines semble corollaire d'un certain détachement par rapport aux réseaux habituels de sociabilité. »⁵⁴ Ils entrent en relation car ils sont confrontés à un problème et ils cherchent une personne capable de les aider à le résoudre.

Par ailleurs, les membres d'un groupe social peuvent être en relation directe, vivre dans un même espace ou être complètement séparés. Il semblerait *a priori* et en nous concentrant sur les réponses des *hackers* via le questionnaire, qu'ils n'ont pas besoin d'un lieu

⁵⁰ Emile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Editions Payot & Rivages, 2009, p.69.

⁵¹ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.38

⁵² John Perry Barlow, « A Declaration of Independance of Cyberspace », 1996. Texte intégral disponible sur le site de l'Electronic Frontier Foundation.

⁵³ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.104.

⁵⁴ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.103.

physique pour se retrouver et échanger leurs idées. Au contraire, selon John Perry Barlow, plus ils sont éloignés les uns des autres, plus ils sont effectifs : nous allons nous disperser partout sur la planète, de manière que personne ne puisse arrêter nos idées. »⁵⁵ Les échanges restent électroniques et le fait de se voir « de visu » n'est pas un critère déterminant le lien social. Même s'il y a certains moments de rencontre physique, les échanges sont essentiellement électroniques. La plupart communiquent instantanément au travers des IRC, *Internet Relay Chat*, protocole de communication textuelle sur Internet qui permet à des groupes ou des individus de communiquer entre eux. Aussi, la plupart des *hackers* ne se connaissent pas sous leur vraie identité. Non qu'ils la dissimulent, ils ont créé une identité spéciale sur le réseau, pour leur sociabilité « virtuelle ». Par exemple, lorsqu'on demande à une des personnes interrogées leurs noms ou pseudos, l'un d'entre eux répond : « aucun *hacker* ne te donnera une réponse ». Ainsi, l'informatique et le virtuel sont les traits saillants de la culture *hacker* et un *hacker* ressent moins le besoin de sociabiliser « physiquement » qu'une personne *lambda*. Il réplique sur sa vie quotidienne, les éléments existants dans Internet : « le cyberspace est fait de transactions, de relations et de pensées, circulant un flot ininterrompu sur nos canaux de communication. Notre monde est à la fois partout et nulle part mais il ne se trouve pas là où vivent les corps. »⁵⁶

Pourtant, lorsqu'on se rend à l'*hackerspace* de Nanterre, on remarque que certains *hackers* aiment se retrouver dans un lieu commun pour échanger sur l'informatique. Une seule règle selon Mareike Peter : l'application dans la vie physique des règles d'Internet : « On donne un peu d'argent et en échange, on peut utiliser le matériel, explique-t-elle. On y vient avec ses idées et ses projets. C'est ce qu'on appelle la 'neutralité de la plate-forme', la neutralité du Net appliquée aux infrastructures : accès égal, participation égale et pas de barrière à l'entrée. »⁵⁷ Philippe Breton explique même que la place d'un individu dans une salle, son positionnement spatial dans la pièce apporte du sens quant à son implication dans le groupe. Par exemple, un expert/habitué et un débutant ne se positionneront pas de la même manière dans l'*hackerspace*. Notre visite à Nanterre confirme l'argument de Breton : les habitués sont au centre de la salle, prennent la parole plus aisément et sont davantage à proximité des ordinateurs. A l'inverse, les débutants se tiennent à l'écart, sont spectateurs et attendent les ordres pour toucher les appareils.

⁵⁵ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvert, 2013, p.7

⁵⁶ John Perry Barlow, « A Declaration of Independance of Cyberspace », 1996. Texte intégral disponible sur le site de l'Electronic Frontier Foundation.

⁵⁷ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvert, 2013, p.131.

Une mémoire commune

Bien qu'en majorité, le *hacker* encourage l'effort collectif, c'est un individualiste : la joie intérieure propre à la création est l'un des critères de motivation les plus importants chez les hackers (cinq sur quatorze déclarent *hacker* juste pour le *fun*). L'égo semble être un autre critère déterminant : « se trouver en haut de l'échelle du *hacking* était un stimulant vertigineux pour l'égo, et Friedkin pensait l'avoir atteint. »⁵⁸ C'est aussi ce qu'explique Sébastien Harispe, lors de notre entretien téléphonique. Selon lui, si la plus grande motivation de programmer des logiciels libres est le partage envers la communauté, il ne faut pas croire que tous les *hackers* ont cette volonté. Prouver ses capacités techniques est selon lui une autre motivation répandue chez les *hackers*.

C'est aussi pourquoi le *hacker* a le sentiment d'être toujours parfaitement autonome et refuse d'accepter que son groupe social influence en partie ses propres manières d'agir. Lorsqu'on interroge des *hackers* sur l'existence d'une éthique des *hackers*, de caractéristiques ou principes communs entre les *hackers*, la plupart s'indignent. Aka42 : « J'ai l'impression que tu me poses des questions comme s'il y avait une bible du *hacker*, mais non... Enfin moi je ne crois pas ! » Ils leur semblent qu'on les diminue toutes les fois qu'on leur fait sentir qu'ils ne dépendent pas seulement d'eux-mêmes. C'est aussi pourquoi ils réfutent l'idée de répondre aux principes énoncés par certains journalistes, scientifiques ou *hackers* : « je n'ai pas envie de faire partie d'une secte qui doit suivre une éthique dictée par le grand manitou des *hackers*. »⁵⁹ Ainsi, si les *hackers* sont nourris par les mêmes idéaux, ils refuseront d'admettre que ces idéaux leur ont peut-être été imposés par des courants, des acceptations plus fortes que leur propre individualité.

Pourtant, un fait social se reconnaît au pouvoir de coercition externe qu'il exerce sur les individus⁶⁰ et pour que des individus fassent partie d'un même groupe social, il faut qu'ils aient une identité, une mémoire et une culture communes. Les souvenirs définissent l'identité. En effet, selon Durkheim, la majorité des phénomènes sociaux nous vient par cette voie : celle de la transmission et la mémoire. Il suppose que « l'habitude collective n'existe pas seulement à l'état d'imminence dans les actes successifs qu'elle détermine mais par une formule qui se transmet de bouche en bouche, qui se fixe même par l'écrit. »⁶¹ Ainsi, même si certains *hackers* comme Aka42 ne savent pas qui sont les pères fondateurs de l'éthique *hacker*, ces

⁵⁸ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.105-106.

⁵⁹ Voir annexes.

⁶⁰ Emile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Editions Payot & Rivages, 2009, p.70.

⁶¹ Emile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Editions Payot & Rivages, 2009, p.67.

mêmes personnes, ont mis en place, au travers de discours, de revendications et de pratiques, une morale partagée par la majorité des *hackers*. Tout comme pour les règles juridiques, morales ou dictons populaires, ce n'est pas parce qu'on ne se souvient pas de son auteur, qu'on ne se souvient pas du contenu des textes. Nous pouvons émettre l'hypothèse que la volonté vécue comme personnelle chez les *hackers* de libérer l'information prend finalement racine dans des mythes fondateurs d'Internet. Les « récits marchent devant les pratiques sociales pour leur ouvrir un champ »⁶² et les récits de John Perry Barlow, Eric Raymond ou The Mentor (voir annexes) semblent donc avoir contribué à la mise en place d'une mémoire partagée par les *hackers*, avec des valeurs et croyances intrinsèques à la culture d'Internet. Autre exemple : Steward Brand, créateur, à la fin des années 1960, d'une encyclopédie de la contre-culture, le *Whole Earth Catalog*, a également contribué à forger le mythe de la libre information avec sa formule : *Information wants to be free*, reprise près de quarante ans plus tard par *Wikileaks*. Ainsi, c'est au fondement même de son imaginaire que la « République des Informaticiens »⁶³ imaginait ce medium comme le moyen de décentraliser l'information.⁶⁴ Selon Dominique Cardon également, les premiers *hackers* « ont établi un code déontologique qui valorise l'autonomie, la liberté de parole, la gratuité, le consensus, la tolérance. Ce faisant, les inventeurs de l'Internet ont matérialisé un ensemble de valeurs qui exercent un effet persistant sur la forme du réseau, sur son organisation (libertaire) et sur ses pratiques (solidaires). »⁶⁵ Mais s'il existe une mémoire commune, ce sont les anciennes générations qui les transmettent aux nouvelles. C'est ce que souligne la porte-parole du Chaos Computer Club : « des règles à avoir en tête, transmises aux plus jeunes par les plus aguerris. »⁶⁶

Si les *hackers* semblent avoir une mémoire commune forgée par les textes fondateurs de la culture *hacker*, reste à croire qu'entre les différentes communautés de *hacking*, il y a débat. En effet, au sein-même du large groupe social que forment les *hackers*, existent différentes communautés, telles que *Anonymous*, *Lizard Squad*, *Chaos Computer Club*, *Telecomix*, etc. On peut noter des différences fondamentales sur des questions liées à « ce que devrait être Internet... » Pour les cyberpunks par exemple, « *privacy for the weak, transparency for the powerful* »⁶⁷ (la vie privée pour les faibles, la transparence pour les puissants). Il y a donc d'un côté les partisans de la transparence totale, « qui considèrent que

⁶² Pierre Vallin. « Michel de Certeau, des notes de lecture », *Recherches de Science Religieuse*, vol. tome 91, no. 4, 2003, pp. 553-570.

⁶³ Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, 2001, Paris, La Découverte, coll. « Sciences Societ », 2001, p.24.

⁶⁴ Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, 2001, Paris, La Découverte, coll. « Sciences Societ », 2001, p.32.

⁶⁵ Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, 2001, Paris, La Découverte, coll. « Sciences Societ », 2001, p.27.

⁶⁶ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvert, 2013, p.35.

⁶⁷ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvert, 2013, p.71.

la vie privée est une illusion et qu'il faut l'ouvrir»⁶⁸ ; et d'autres qui revendiquent l'anonymat, comme les membres du *Chaos Computer Club*. Jörg Blumtritt, le porte-parole de la section berlinoise du Parti pirate allemand affirme : « ce sont deux points de vue extrêmes, mais c'est intéressant d'observer la manière dont ils dialoguent. »⁶⁹ Comme le rappelle Sébastien Harispe, lors de notre entretien téléphonique : il n'existe pas qu'une seule typologie de *hackers*, et bien qu'ils puissent faire partie d'une même culture, peuvent cohabiter plusieurs modes de pensée. Mais s'ils forment un groupe social et une culture à part entière, comment considérer cette culture ? Est-elle « alternative » ?

⁶⁸ *ibid.*

⁶⁹ *ibid.*

C. LES HACKERS : CULTURE ALTERNATIVE ?

Il semblerait ainsi que les *hackers* forment un groupe social dans lequel se forge une identité groupale, de par la poursuite d'un but commun, la croyance en une mémoire partagée et les liens qui se créent au sein du groupe (reconnaissance par les *pairs*, communication entre les membres). Nous tâcherons maintenant de savoir si la culture *hacker* peut être considérée comme une culture alternative, une contre-culture. Ted Nelson, pionnier américain des technologies de l'information, sociologue est considéré par Steven Levy comme « une pure créature de l'Éthique des *hackers* » ; « son attitude fût d'une influence majeure pour le développement culturel et scientifique du laboratoire d'intelligence artificielle. »⁷⁰ Il a contribué à l'invention des termes relevant du domaine de l'informatique, par exemple les notions d'*hypertexte* et d'*hypermédia*. Il a aussi publié plusieurs ouvrages tels que *Computer Lib* ou *Dream Machines*, considérés comme des manuels de contre-culture informatique selon Levy.⁷¹ Ainsi, si nous reprenons les termes de Levy, peut-on réellement considérer les *hackers* comme une contre-culture de l'informatique ?

Les hackers la contre-culture des années 1960

Nous devons, dans un premier lieu, définir ce qu'est une contre-culture. Théodore Roszak, l'un des premiers sociologues à s'être penché sur le phénomène, considère la contre-culture comme : « cette chose indéfinissable qu'on appelle "l'esprit du temps" [qui] continue à solliciter l'attention et à réclamer une définition »⁷² Difficile donc de définir la contre-culture si ce n'est qu'elle n'existerait que sur une période fixe. La contre-culture serait donc une mode, un mouvement, qui consolide et illustre « l'esprit du temps » présent. Dès lors, les *hackers* des années 1960 ont effectivement été influencé par les mouvements culturels et sociaux qui se bouscuaient aux Etats-Unis et en Europe. Dominique Cardon l'affirme : « l'esprit du web plonge ses racines dans la contre-culture américaine des années 1960, »⁷³ celle des Merry Pranksters par exemple, qui veulent mettre « une tablette de LSD dans le ventre de l'Amérique ». ⁷⁴ Cette culture plonge ses racines dans une mouvance communautaire, « une atmosphère culturelle qui nimbe la baie de San Francisco »⁷⁵. Cela

⁷⁰ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.108.

⁷¹ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.12.

⁷² Théodore Roszak, *The Making of a Counter Culture*, Berkeley, University of California, 1995, p.71.

⁷³ Dominique Cardon, *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Seuil, coll. « La république des idées », 2010, p.17.

⁷⁴ *ibid.*

⁷⁵ *ibid.*

aurait influencé la manière dont les pionniers du web se sont imaginés l'outil qu'ils étaient en train d'inventer : un espace émancipé dans lequel il est possible de refaire « communauté ». ⁷⁶ Le media est donc empreint d'un imaginaire commun à celui de la contre-culture américaine, c'est-à-dire : liberté d'expression ou réinterprétation du rêve américain.

Par ailleurs, les auteurs de *Contre-cultures* argumentent l'idée que l'informatique et Internet permettent à la contre-culture de trouver un terrain pour se développer. La contre-culture étant une notion moderne ne surgissant que dans les années 1960, la technologie aurait, selon eux, permis d'opposer à la culture une réponse globale. L'apparition de la contre-culture va de pair avec la démocratisation de la création, lié à l'essor technologique : « on assiste désormais à la mise en place d'un *dispositif*, qui structure l'éclosion des singularités et préfigure une contre-société. ⁷⁷

En outre, Cardon et Broca s'accordent sur les nombreuses similitudes entre les modes de pensée des contre-cultures des années 1960 et celles des *hackers* ⁷⁸ et sur l'importance de certaines figures comme Steward Brand. En effet, si liens entre contre-culture et culture *hacker* sont attestés, c'est en partie car Steward Brand a contribué à connecter les deux mondes. Le rôle incertain de Brand, mais son influence indéniable justifie les réseaux musclés qu'il a assidûment construit entre la culture hippie des années 1960 et celle des *hackers* et premiers informaticiens. Il a, par exemple, publié la première édition du *Whole Earth Catalog*, considéré par Steven Levy comme un des journaux de référence de la culture *hacker* (avec notamment le *People's Computer Company*). Beaucoup ont vu dans ce catalogue une préfiguration sur papier du web hypertexte étant donné que les articles étaient d'abord lus puis commentés pour ensuite réédités par la communauté. ⁷⁹ Cet ouvrage est considéré comme représentatif de la contre-culture des années soixante et Steward Brand illustre la cyberculture s'inspirant de la contre-culture. Dans son discours d'ouverture de l'Université de Stanford en 2005, Steve Jobs compare le *Whole Earth Catalog* au moteur de recherche Google en expliquant que c'est un ouvrage phare de son époque : « Quand j'étais jeune, il y avait un livre fascinant appelé le *Whole Earth Catalog*, qui était l'une des bibles de ma génération... C'était une sorte de Google de poche, trente-cinq ans avant que n'apparaisse *Google*. C'était idéaliste et débordant d'outils ingénieux et d'idées géniales. » ⁸⁰

⁷⁶ Ibid.

⁷⁷ Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, Caroline Rollant-Diamond, *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*, Paris, Editions Syllepse, 2015, p.43.

⁷⁸ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager clandestin, 2013, p.115.

⁷⁹ Dominique Cardon, *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Seuil, coll. « La république des idées », 2010, p.23.

⁸⁰ Nicolas Danet, Frédéric Bardeau, *Anonymous – Peuvent-ils changer le monde*, Paris, FYP Editions, 2011, p.12-13.

Un autre magazine, *Wired*, magazine de référence sur les technologies et leur impact sur la société est parfois cité lorsqu'on évoque les thématiques de contre-culture et de *hacking*. Ce magazine dont le premier numéro a été publié en mars 1993 serait un « mélange de libertariens politiques, d'esthètes de la contre-culture et de « techno utopistes » californiens. »⁸¹ La vision de ses fondateurs, qui lancent la revue en 1990, reprend à son compte les revendications des activistes des années 1960, qui refusaient la hiérarchie au profit de la collaboration et des échanges entre pairs. En effet, les auteurs et éditeurs de *Wired* croyaient « qu'ils pourraient mettre à bas les hiérarchies, ébranler les entreprises et les gouvernements qui les avaient engendré » et les remplacer par une « société collaborative, de pair à pair, reliée par des flux d'information et d'énergie invisibles ». ⁸² Ils avaient pour objectif « l'avènement d'une nouvelle vision du monde »⁸³, traduction de leur esprit contre-culturel. Selon les auteurs de l'ouvrage *Contre-cultures !*, « une contre-culture traduit une hésitation du devenir, elle rend possible l'avènement d'une nouvelle vision du monde »⁸⁴.

Ainsi, les premiers *hackers* semblent avoir baigné dans la contre-culture des années 1960, mais rappelons que notre mémoire a pour mission de comprendre ce que sont et représentent les *hackers* contemporains. Est-ce justifié de considérer ce groupe social comme une culture alternative ?

Culture alternative, oppositionnelle, underground ?

Il existe nombreux synonymes pour désigner la contre-culture : *underground*, culture « alternative », culture « parallèle », anti-culture, culture « résistante », bohème, sous-culture... Comment peut-on définir ce que sont les *hackers* ? Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, et Caroline Rollant-Diamond nous donnent un élément de réponse : « contrairement aux sous-cultures (*subcultures*) [...] la contre-culture suppose une dépendance moins étroite aux structures sociales traditionnelles [...], une assimilation moins commode à la déviance et à la délinquance par les instances de contrôle social, une symbolique plus ouvertement politique et idéologique, et la mise en place de contre-institutions ou d'institutions parallèles telles que la presse *underground*, les réseaux

⁸¹ Edward Rothstein, « A Crunchy-Granola Path from Macramé and LSA to Wikipedia and Google ». The New York Times, The New York Times, 25 Septembre 2006. Disponible sur : <https://www.nytimes.com/2006/09/25/arts/a-crunchygranola-path-from-macrame-and-bsd-to-wikipedia-and-google.html>

⁸² Ibid.

⁸³ Ibid.

⁸⁴ Ibid.

d'échanges ou de vie collectifs, les coopératives ou les communautés. »⁸⁵ Dès lors, on peut remarquer que les *hackers* rassemblent plusieurs éléments distinctifs de ce que serait la contre-culture selon ces auteurs. En effet, les *hackers* ont mis en place plusieurs magazines de contre-culture (le *Whole Earth Catalog* par exemple), se sont appropriés des réseaux d'échanges comme les *Internet Relay Chat*, et se retrouvent dans des lieux de vie collective comme des *hackerspaces*.

Par ailleurs, nous devrions nous interroger sur l'effectivité du terme choisi, à savoir « alternatif ». En effet, « l'alternative repose sur la préférence pour un mode de vie différent qui ne réclame que la tolérance des institutions de la société globale, alors que l'opposition relève d'une option en faveur d'un mode de vie qui s'accompagne d'un engagement pour la transformation ou le renversement de la société. »⁸⁶ Les *hackers* étant souvent considérés dans la littérature comme étant le mouvement de résistance le plus important face à la logique commerciale qui se répand dans l'univers d'Internet⁸⁷, nous devrions ainsi les considérer telle une culture oppositionnelle. Par exemple, les *hackers* ont aidé à la création du logiciel libre pour contrer l'appropriation des standards développés par les grands éditeurs de logiciels. Tout de même, selon Heath et Potter dans *Révolte consommée, Le Mythe de la contre-culture*, les formes contres-culturelles ne se replient jamais totalement sur elles-mêmes au point de négliger toute dimension critique. Selon eux, elles ont rarement une vocation « exclusivement politique et subversive. »⁸⁸ Si elles ont une capacité à résister à une incorporation au sein de la culture dominante, cela varie en fonction du degré d'intégration et d'acceptation de cette dernière au sein de la société. C'est aussi le point de vue d'Howard Becker lorsqu'il analyse les comportements déviants : un *hacker* aurait *a priori* un comportement déviant lorsqu'il refuse de se soumettre à l'ordre dominant.

C'est pourquoi la culture *hacker* pourrait aussi être considérée comme un culture dite *underground* : « un mot qui fait penser au métro de Londres, ou à un souterrain [...] ; un nom quelque peu métropolitain pour désigner une nouvelle culture, un mode de vie, synonyme de résistance, de clandestinité, pour tous ceux [...] qui se battaient pour afficher leurs différences ».⁸⁹ La contre-culture tire sa force du secret. La culture *hacker*, entre marginalité

⁸⁵ Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, Caroline Rollant-Diamond, *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*, Paris, Editions Syllepse, 2015, p.13.

⁸⁶ Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, Caroline Rollant-Diamond, *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*, Paris, Editions Syllepse, 2015, p.14-15.

⁸⁷ Félix Tréguer. *Hacker l'espace public : la citoyenneté insurrectionnelle sur Internet*. Tracés : Revue de Sciences Humaines, ENS Editions, 2014.

⁸⁸ Joseph Heath, Andrew Potter, *Révolte consommée, Le Mythe de la contre-culture* (2004), traduit par Michel Saint-Germain et Elise de Bellefeuille, Paris, Naïve, 2005, p.85.

⁸⁹ Sam Bennett, *Rock'n'roll Circus*, Monaco, Editions du Rocher, 2010, p.48.

et clandestinité, se dissimule afin d'échapper le plus longtemps possible à la récupération et ainsi maintient son intégrité.

Marginalité et clandestinité

Selon Becker, la déviance se caractérise comme la somme de « processus par lesquels sont désignés comme étrangers à la société et en viennent eux-mêmes à se considérer comme tel. »⁹⁰ Par cela, on peut affirmer que les *hackers* ont un bas degré de confiance en la société qui représente pour eux davantage l'instabilité que la certitude.⁹¹ Un autre qualificatif de la déviance est la marginalité⁹² et selon Manuel Castells, les *hackers* sont effectivement des marginaux, pénétrés par un sentiment de supériorité sur le reste du monde.⁹³ Lorsqu'il s'intéresse aux musiciens de jazz, Becker définit la marginalité comme un critère saillant de la déviance. Cela n'implique en aucun cas une quelconque délinquance ou illégalité. Il dit : « leurs activités sont formellement légales mais leur culture et leur mode de vie sont suffisamment bizarre et non conventionnel pour qu'ils soient qualifiés de marginaux par les membres plus conformistes de la communauté. »⁹⁴

Dès lors, on remarque que les critères déterminant la déviance chez le musicien de jazz le sont tout autant pour les *hackers*. Par exemple, pour les *hackers*, comme pour les musiciens de jazz, leurs passions poussent ces individus à s'exclure de la société qui ne partagent pas les mêmes appétences pour le jazz ou l'informatique. Ceci a déjà été vérifié dans la première partie de ce mémoire : leur « état de pure concentration intellectuelle »⁹⁵ ou créatrice finit par déteindre sur leur vie quotidienne. Par exemple, au MIT, existait une salle d'outils (*Tool Room*) dans laquelle « des gens s'affalaient à tout heure de la nuit afin de discuter de choses très ésotériques pour le commun des mortels. »⁹⁶ C'était la manière des *hackers* de se rassembler et de communiquer sur le seul sujet qui les importe vraiment : l'informatique. Leurs vocabulaires se singularisent également. Les musiciens de jazz inventent le terme « cave » pour représenter « les personnes qui sont le contraire de tout ce que sont, ou devraient être, les musiciens. »⁹⁷ Chez les *hackers*, existe également un jargon qui leur permet de communiquer et d'exprimer exactement leur pensée (dans un langage

⁹⁰ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.145.

⁹¹ Zermani, Mounira. « Alfred Schütz : l'étranger et sa compréhension du groupe d'accueil », numéro 89, numéro 3, 2005, pp.99-103.

⁹² Christophe Bourseiller, Olivier Penot-Lacassagne, *Contres-cultures !*, Paris, CNRS Editions, 2013, p.56.

⁹³ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.66.

⁹⁴ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.103.

⁹⁵ Steven Levy, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.33.

⁹⁶ Steven Levy, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.80.

⁹⁷ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.109.

compréhensible par une minorité de personnes) : des mots comme « *winnitude* » (la gagne), « *greeblatful* », « *gronk* » (la panne), et « *foo* » (le fauche).⁹⁸ Autre critère essentiel concernant les carrières déviantes est le refus de travailler pour des organismes ou des personnes qui ne partagent pas leurs valeurs et leurs amours pour le jazz/l'informatique. En effet, le moins le *hacker* ou le musicien de jazz accepte de répondre aux attentes dites « *mainstream* » ou commerciales, au plus celui-ci suit une carrière déviante. C'est un dilemme fondamental pour les musiciens de jazz comme pour les *hackers* : il est difficile de gagner correctement sa vie et de préserver son intégrité artistique. C'est donc un choix qu'il fait en fonction de ses propres valeurs et celles de son groupe social. Ici, nous émettons l'hypothèse que plus les *hackers* et les informaticiens sont attachés aux valeurs de leur groupe (l'information sur Internet doit être libre) plus ils vont mettre en place des objets culturels comme le logiciel libre, qui leur permettent de préserver leur intégrité tout en rémunérant leur activité.

A la marginalité, s'ajoute la clandestinité : un *hacker* de Palo Alto affirme par exemple: « on était dans la clandestinité. Sans le vouloir, on voyait à long terme, on encourageait celui qui voulait se mettre à l'ordinateur, on écrivait des livres qui apprenaient aux gens à programmer, on équipait des lieux où les gens pouvaient jouer avec des ordinateurs et s'amuser. »⁹⁹ De cette citation, si on remarque que les *hackers* sont des clandestins, on remarque aussi qu'ils ont pour mission de démocratiser l'ordinateur. L'écriture de livres pour apprendre aux gens à programmer joue un rôle décisif quant à l'institution de mœurs dans le cyberspace mais nous reviendrons sur ce point plus loin.

Finalement, si les *hackers* affirment vouloir démocratiser leur culture, il semblerait que ce soit contredit par les usages. Lorsqu'on se rend dans un *hackerspace*, l'expert et le débutant n'ont pas la même situation géographique ou rôle dans les relations interpersonnelles. Aussi, selon Sébastien Broca, il est difficile de pénétrer un monde d'informaticiens : par exemple, posez une question évidente à un *hacker*, il répondra sèchement « RTFM »¹⁰⁰. Il semblerait donc que la culture *hacker* se confîne dans l'*underground*, la marginalité et la clandestinité. C'est d'ailleurs ce qui caractérise toutes les formes de contre-cultures.

⁹⁸ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.118.

⁹⁹ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.188.

¹⁰⁰ RTFM est, en anglais, le sigle de la phrase *Read the fucking manual* (littéralement « lis le putain de manuel »). Cette instruction est parfois donnée quand la réponse à une question peut être facilement trouvée dans un mode d'emploi.

L'image publique du hacker

Lorsque Amaelle Guiton affirme vouloir écrire un livre sur les *hackers*, un proche lui répond : « Sérieusement ? Les types qui piratent des numéros de carte bleue ? »¹⁰¹ Dès lors, elle se rend compte qu'« on était pas rendus ».¹⁰² Comme l'explique Guo dans son article sur la représentation des *hackers* dans l'espace public, le *hacker* est considéré (à tort) comme un pirate informatique.¹⁰³ Pourtant, dans chaque secteur, existent des personnes qui viennent contrer la motivation générale. En ce qui concerne le *hacking*, ces personnes sont appelées des *crackers*. Le terme vient du mot « craquer » : l'idée est de briser un code informatique, un mot de passe. Cette catégorie de pirates, bien qu'il agissent généralement seuls, forment un univers dominé par des figures de légende. Ici, on émet l'hypothèse que si les *hackers* sont considérés comme des marginaux, c'est essentiellement dû à une confusion permanente entre ce que sont un *hacker* et *cracker*. Castells explique que le courant principal de la culture *hacker* est très irrité par les *crackers*, « car ils marquent l'ensemble de la communauté du stigmate de l'irresponsabilité, amplifié par les médias. »¹⁰⁴ Pourtant, toujours selon Castells, « du point de vue théorique, les *crackers* et d'autre cyber-types [...] constituent des sous-cultures d'un univers *hacker* bien plus vaste et qui, dans l'ensemble, n'est pas subversif. »¹⁰⁵

Si les *hackers* défendent la décentralisation, ils ne sont pas motivés « par la fraude mais le plaisir de la découverte. »¹⁰⁶ Déjà en 1968-1969, le public « jugeait tous les programmeurs, *hackers* ou non, comme des savants fous échevelés, complotant pour la destruction du monde [...] La plupart des *hackers* décidèrent de ne pas rester sur cette impression. Mais en 1968 et 1969, que cela leur plaise ou non, ils durent lutter contre leur pitreuse image publique. »¹⁰⁷ Si les *hackers* forment une contre-culture, c'est donc essentiellement car ils sont détachés des « idées générales de notre société »¹⁰⁸ et prennent donc « l'apparence inquiétante d'une intrusion barbare ».¹⁰⁹

Aussi, un *hacker* est un marginal s'il a été considéré comme tel par autrui.¹¹⁰ On peut émettre l'hypothèse empruntée à Becker, que ce sont des « entrepreneurs de morale » (médias et gouvernements) qui consolident l'image déviante du *hacker*. C'est également un élément

¹⁰¹ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.21.

¹⁰² Ibid.

¹⁰³ Guo Boyu, *Why Hackers Become Crackers – An Analysis of Conflicts Faced by Hackers*, 2016, Disponible sur : <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/par/article/view/55681>

¹⁰⁴ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.55-56.

¹⁰⁵ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.55-56.

¹⁰⁶ Steven Levy, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.51.

¹⁰⁷ Steven Levy, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.140.

¹⁰⁸ Théodore Roszak, *Vers une contre-culture* (1968), Paris, Stock, 1980, p.59-60.

¹⁰⁹ Ibid.

¹¹⁰ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.103.

mis en avant par Potter et Heath, les pratiques sociales des *hackers* seraient neutralisés et étiquetées comme péjoratives, et cela serait mis en œuvre par des institutions de contrôle formel de la déviance. Ainsi, ces acteurs « proposent une interprétation dévitalisante et conservatrice »¹¹¹ de ces pratiques culturelles.

Le mythe de la contre-culture

Dans l'ouvrage *Révolte Consummée : Le mythe de la contre-culture*, les auteurs mettent à nu les mécanismes de récupération par le capitalisme des mouvements de l'anti-consummation dont l'émergence a pour résultat de créer de nouveaux marchés et de renforcer le système, au lieu de combattre ses perversions et ses excès. Ils donnent l'exemple d'*Adbusters*, fondé en 1989, qui est un périodique connu pour avoir lancé la Journée sans achat. Quatre ans plus tard, *Adbusters* utilise sa propre marque pour promouvoir sa gamme de chaussures de sport. La question est alors la suivante : ont-ils renié leur principes ? Selon les auteurs, ce n'est pas le cas car *Adbusters* n'a jamais eu de doctrine révolutionnaire. Cette anecdote a certaines similitudes avec la création d'*Apple* par deux *hackers*, Steve Jobs et Steve Wozniak, tous deux censés faire partie de la contre-culture informatique des années 1960. En effet, ils se rencontrent au sein du *Homebrew Computer Club*¹¹², le repère des *hackers* de la *Silicon Valley*. Or, aujourd'hui les produits fabriqués au sein de leur entreprise sont considérés comme étant les produits les plus fermés et les plus chers dans le marché des nouvelles technologies.

Si nous revenons sur l'idée d'appropriation culturelle, la récupération des symboles contre-culturels serait réductrice pour le groupe social. Cela peut se manifester par « le recyclage de pratiques initialement subversives engagé par des entreprises commerciales qui souhaitent exploiter un nouveau « filon » auprès d'un public plus large. »¹¹³ L'exemple de Facebook semble avoir toute sa place ici. En effet, dans une lettre pour des investisseurs, Mark Zuckerberg affirme que Facebook n'a jamais eu pour mission de devenir une entreprise mais d'accomplir une mission d'ordre social : faire du monde quelque chose d'ouvert et de connecté. Il décrit aussi la culture *hacker* comme étant ouverte et dans l'esprit de la

¹¹¹ Joseph Heath, Andrew Potter, *Révolte consommée, Le Mythe de la contre-culture* (2004), traduit par Michel Saint-Germain et Elise de Bellefeuille, Paris, Naïve, 2005, p.16-17.

¹¹² Le *Homebrew Computer Club* était un des premiers groupes d'informaticiens de la *Silicon Valley* qui s'est réuni du 5 mars 1975 à décembre 1986. Plusieurs pirates informatiques et entrepreneurs informatiques très connus ont émergé de ses rangs, y compris les fondateurs d'*Apple Inc.* L'échange d'idées ouvert lors de ses réunions bihebdomadaires et la newsletter du club ont contribué à lancer la révolution des ordinateurs personnels.

¹¹³ Joseph Heath, Andrew Potter, *Révolte consommée, Le Mythe de la contre-culture* (2004), traduit par Michel Saint-Germain et Elise de Bellefeuille, Paris, Naïve, 2005, p.16-17.

méritocratie. Cette lettre illustre le paroxysme du phénomène décrit par Potter et Heath : alors que Facebook fait son entrée en bourse et vend ses actions aux prix de 38 dollars pièce (la valorisation de l'entreprise dépasse celle de Disney)¹¹⁴, son fondateur reprend les codes d'une culture anti-consommatrice pour trouver de nouveaux investisseurs.

Ainsi, la contre-culture serait un mythe, qui aurait trompé une énorme quantité de gens, « avec des conséquences politiques incalculables. »¹¹⁵ Selon les mêmes auteurs, les contre-cultures font partie de la culture globale, et en allant contre des principes sociétales, ils finissent par les accepter : « en définitive, l'idée de la contre-culture repose sur une erreur. Au mieux, la rébellion contre-culturelle est une pseudo-rébellion : un ensemble de gestes spectaculaires [...] qui font oublier l'urgence de bâtir une société plus juste. »¹¹⁶ Selon Guy Debord, dans *La société du spectacle*, « ce que nous devons faire, c'est reconnaître que toute la culture, toute la société, est un rêve éveillé – à rejeter en bloc » et « le militantisme politique traditionnel est inutile ». Pourtant, il semblerait tout de même que les *hackers* ne soient pas totalement dans une utopie de rejet de la société. Par exemple, en créant le mouvement du logiciel libre, Richard Stallman, *hacker* et activiste politique, ne tente-t-il pas d'instituer de nouvelles mœurs au sein d'un environnement difficile ? Ainsi, au lieu de contre-culture, devrions-nous les considérer tels des militants politiques ? Pour comprendre ce phénomène, nous analyserons la théorie de l'« utopie concrète ».¹¹⁷

Pour conclure cette première partie, nous avons remarqué comme le monde des *hackers* est divers et varié mais la première hypothèse de ce mémoire peut quand même être affirmée : les *hackers* forment un groupe social, régit par des valeurs, des normes et des relations au sein du groupe. Castells résume cette idée que certaines choses réunissent les membres de la communauté : « la foi commune dans le pouvoir de l'informatique en réseau, et la détermination à conserver ce pouvoir technologique le statut de bien collectif – au profit pour le moins de leur communauté. »¹¹⁸ C'est ce que nous allons étudier de plus près dans la deuxième partie de ce mémoire.

¹¹⁴ Auteur inconnu, « Facebook fait son entrée en bourse ». Le Monde, Le Monde, 18 Mai 2012. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/05/18/facebook-fait-son-entree-en-bourse_1703410_651865.html

¹¹⁵ Joseph Heath, Andrew Potter, *Révolte consommée, Le Mythe de la contre-culture* (2004), traduit par Michel Saint-Germain et Elise de Bellefeuille, Paris, Naïve, 2005, p.29.

¹¹⁶ Joseph Heath, Andrew Potter, *Révolte consommée, Le Mythe de la contre-culture* (2004), traduit par Michel Saint-Germain et Elise de Bellefeuille, Paris, Naïve, 2005, p.27-28.

¹¹⁷ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager clandestin, 2013, p.13.

¹¹⁸ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.69.

II. « CODER LA LIBERTÉ »¹¹⁹ : L'ÉTHIQUE DERRIÈRE LA PRATIQUE

La deuxième partie de ce mémoire, toujours à travers un angle sociologique, se concentre sur la valeur qu'accorde les *hackers* à la programmation. Notre but ici est d'analyser ces êtres sociaux ainsi que les discours qui les accompagnent pour savoir dans quelles mesures peut-on considérer le *hacker* tel un entrepreneur de morale. Nous n'avons pas pour objectif d'émettre une analyse géopolitique d'Internet, ni de considérer trop longuement les débats autour de la régulation du média, ni même les rapports de force entre les acteurs qui composent son écosystème. Nous porterons très brièvement un regard sur les controverses juridiques et politiques autour des thématiques telles que la neutralité du web, ou la gouvernance d'Internet, seulement car celles-ci permettent de voir émerger deux logiques : celle de l'application du droit positif existant¹²⁰, défendue par exemple par l'ancien président de la République, Nicolas Sarkozy lors de l'inauguration du e-G8, le 24 mai 2011 ; et celle qui dénonce la manière dont les Etats transposent leur droit à Internet. Ainsi, selon Treguet, « face à l'approche positiviste-légaliste, les mouvements de la société civile héritiers des utopies pirates du cyberspace incarnent la seconde logique ».¹²¹ C'est sur celle-ci que nous porterons un long regard, celle des défenseurs de la culture libre, des militants de la transparence. Si nous avons considéré ci-dessus les pouvoirs politiques ou les médias comme des « entrepreneurs de morale », le *hacker* n'incarne-t-il pas le même rôle pour l'institution de mœurs, seulement différentes de celles promues par le « monde politique traditionnel »?¹²² Ne tentent-ils pas d'investir le cyberspace d'un code de conduite et système de valeurs ? L'analyse des *netiquettes*¹²³ sera, entre autres, une méthode d'analyse nous permettant de vérifier ce point.

¹¹⁹ Gabriella Coleman, *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton, Princeton University Press, 2013.

¹²⁰ Félix Tréguer. *Hacker l'espace public : la citoyenneté insurrectionnelle sur Internet*. Tracés : Revue de Sciences Humaines, ENS Éditions, 2014

¹²¹ Ibid.

¹²² *Hacking : le pouvoir de la bidouille*. 2015. Animée par Caroline Brouée. Diffusée le 2 avril 2015. France Culture. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-2eme-partie/hacking-le-pouvoir-de-la-bidouille>

¹²³ "Netiquette" fait référence à l'étiquette Internet. Cela signifie simplement l'utilisation de bonnes manières dans la communication en ligne, telles que le courrier électronique, les forums, les blogs et les sites de réseaux sociaux... Les netiquettes se veulent être le moyen de clarifier la communication non verbale sur Internet. C'est une règle informelle puis une charte qui définit les règles de conduite et de politesse recommandées. Il s'agit de tentatives de formalisation d'un certain contrat social pour l'Internet.

A. HACKER OU MAKER ? LA CULTURE DU FAIRE

Avant de considérer le *hacker* comme un militant politique et d'insinuer que le politique a investi les réseaux d'Internet, rappelons l'étymologie même de « *hacker* » : le terme nous vient de la langue française et du mot « hache ». Un *hacker* est un individu doté de la capacité et de la volonté de fabriquer un meuble avec une hache. *Hacker* signifie « bidouiller, modifier, bricoler ». Selon Numendil, interrogé par Amaelle Guiton, le *hacker* a pour motivation de détourner un objet de sa première nécessité : « j'aime bien prendre l'exemple des baguettes chinoises. *A priori*, ça sert à manger. Si tu en fais un truc pour tenir une lampe, tu les détournes de leur finalité d'origine. Eh bien voilà, tu as *hacké* une paire de baguettes chinoises. »¹²⁴ Selon Ijon, l'un des pilier de C-base, le célèbre *hackerspace* berlinois déguisée en station spatiale : « quand il voit un objet qu'il ne connaît pas, le *hacker* ne se demande pas : qu'est-ce que c'est ? La question qu'il se pose, c'est : qu'est-ce que je peux faire avec ça ? »¹²⁵

Aussi, au sein de la littérature dont l'intérêt porte sur les *hackers* et aux phénomènes qui les accompagnent, on retrouve de nombreuses acceptions comme quoi la culture *hacker* et la culture du faire se recourent. Par exemple, Michel Lallement, professeur du Conservatoire national des arts et métiers (CNAM), dans son ouvrage *Âge du faire*, s'adonne à une analyse ethnographique précise des *hackers* au sein d'un *hackerspace* de San Francisco : il décrit les origines historiques ainsi que les multiples impacts du « faire » (*make*) dans l'économie et la société. Il recueille aussi les propos des *Noisebridgiens* (*we do things, we make stuffs*) qui lui permettent de venir à la conclusion que les *hackers* sont « des bricoleurs, des puristes et des utilisateurs qui mettent les mains dans le cambouis. »¹²⁶

¹²⁴ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvert, 2013, p.22.

¹²⁵ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvert, 2013, p.13.

¹²⁶ *Hacking : le pouvoir de la bidouille*. 2015. Animée par Caroline Brouée. Diffusée le 2 avril 2015. France Culture. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-2eme-partie/hacking-le-pouvoir-de-la-bidouille>

Et si le hacker était un maker ?

Michel Lallemand, lors d'un interview à France Radio l'affirme : *hacker* ou *maker*, les termes sont équivalents. Pourtant, le terme *hacker*, contrairement à *maker* est majoritairement connoté négativement. Selon Tim Jordan, professeur au King's College à Londres, *hacker* et *hacking* sont des « mots-valise » de par leur multiples significations et du manque de consensus quant à la définition de ce terme. Etienne Candel, quant à lui, parle d' « images agissantes » convoquées par les métaphores fortes entre *hacking* et pirate informatique. Ainsi, la circulation terminologique du terme *hacker* influence, en partie, les représentations que l'on peut se faire de celui-ci. Pourquoi alors s'embarrasser de ce terme lorsqu'on souhaite qualifier un groupe de personnes passionnées de bidouillage informatique ? Le *hacking* étant souvent considéré comme le piratage de systèmes informatiques, pratique subversive affranchie de la légalité, pourquoi ne pas définir les *hackers* que nous étudions ici comme des *makers*, c'est-à-dire comme « des spécialistes du faire, occupés à bonifier le monde autrement que par la flibuste. »¹²⁷ L'imprécision sémantique serait alors soulevée et leur représentation dans les médias traditionnelle peut-être plus positive ?

C'est, en effet, une des causes citées par Lallemand lorsqu'on lui demande comment est apparu le terme *maker*. Selon lui, si le terme permet de mieux appréhender une réalité sociale, l'apparition de celui-ci est bien plus ancienne qu'il n'y paraît. Le *maker* (de « make » ou « faire » en français) serait revenu au devant de la scène sociale que très récemment, dans les années 2000, au moment où Dale Dougherty s'en empare pour créer le *Make Magazine*. Selon Lallemand, le terme *maker* se serait justement imposé pour se démarquer du *hacker* et redonner un sens positif aux activités auxquelles ils s'adonnent. Tout comme les *hackers* que nous essayons d'analyser ici, les *makers* sont des personnes motivées par l'idée de « donner de l'intelligence aux gestes de la main »¹²⁸ et créer des objets dotés d'une certaine esthétique.

¹²⁷ Michel Lallemand, *Age du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, coll. « Couleur idées », 2015, p.342.

¹²⁸ *Faire ailleurs et autrement*. 2018. Animée par Sylvain Bourmeau. Diffusée le 12 mai 2018. France Culture. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/emissions/la-suite-dans-les-idees/la-suite-dans-les-idees-du-samedi-12-mai-2018>

Le hacker : usager innovateur

Ainsi, le *hacker* (comme le *maker*) pourrait être considérés comme des usagers innovateurs. C'est ce que considère Eric von Hippel, chercheur au MIT. Tout comme nous l'avons illustré ci-dessus, le *hacker* peut être considéré tel un usager innovateur car il « peut interpréter le sens ou les modes d'emploi des technologies mises à disposition », détourner des fonctionnalités et adapter des outils pour qu'ils répondent à ses besoins spécifiques. Dès lors, si le *hacker* crée un nouveau produit, et que ce produit trouve des utilisateurs pour lesquels il a créé de la valeur alors on peut considérer son invention telle qu'une innovation. Depuis plusieurs années, certains chercheurs comme Von Hippel, Lallemand ou Cardon étudient ces dynamiques d'innovation par l'usage. Dominique Cardon parle d'innovations ascendantes dans le sens où celles-ci ne proviennent pas des laboratoires de R&D (innovation descendante) mais du cerveau d'un utilisateur, qui en tentant de répondre à un problème spécifique qu'il rencontre, crée un objet technique. Celui-ci est innovant si l'objet trouve un autre utilisateur que celui qui l'a spécialement créé. Lallemand donne l'exemple d'un objet créé dans l'enceinte du *hackerspace Noisebridge* à San Francisco : un kit permettant d'éteindre toutes les télévisions dans un rayon de cinquante mètres (*TV-B-Gone*). L'objet ayant reçu un bel accueil auprès du public et ayant été par la suite commercialisé, on peut parler d'innovation. Von Hippel constate que ces innovations sont issues d'un processus coopératif et communautaire réunissant d'abord un premier cercle : les usagers innovateurs puis un cercle plus large : les proches qui apportent progressivement leurs contributions aux innovations. Les usagers innovateurs s'engagent directement dans la production d'innovations mais seulement à partir de services mis à leur disposition dans leur environnement proche. Comme l'explique Cardon, motivés par la recherche concrète d'une solution à un problème pratique, ils vont chercher puis bidouiller et ainsi résoudre le problème en question. Contrairement aux innovations sortant des laboratoires de R&D, ces « innovations horizontales » ne visent pas à répondre aux besoins de clients ciblés mais à leurs propres besoins. Au lieu d'intégrer l'utilisateur final dans le travail de conception, le besoin et la solution sont coprésents dans le contexte d'utilisation.

Cette approche de l'« innovation horizontale » a largement été influencée par Michel de Certeau qui, dans son ouvrage *L'invention du quotidien*, décrit la lecture comme un « braconnage » au travers duquel le lecteur, introduit sa propre intimité et son propre univers dans le texte de l'auteur. Josiane Jouët étudie aussi l'appropriation des technologies et démontre que la manière dont l'utilisateur lit une notice est beaucoup plus imprévisible que les

prescriptions initiales d'utilisation. Si l'innovation ascendante est donc possible dans de nombreux secteurs, selon Von Hippel et Cardon, les technologies de l'information apportent une grande possibilité d'innovations qui viennent du bas. Cela s'explique par la capacité de l'information à circuler librement et sans coût entre les usagers, rendant ainsi inutile la médiation des grandes industries dans l'innovation et la diffusion des nouvelles technologies.¹²⁹ Nous pouvons prendre exemple sur le développement du logiciel libre que les auteurs considèrent comme offrant un modèle ayant rompu avec le modèle traditionnel de l'innovation en construisant un cadre favorisant l'innovation par l'usage.

« Le mouvement du logiciel libre a ainsi réussi à doter les processus d'innovation ascendante d'une cohérence organisationnelle et normative spécifique tout en démontrant, par l'exemple, qu'ils présentaient des caractéristiques fonctionnelles de performance et de qualité équivalentes, si ce n'est supérieures, à l'innovation "propriétaire". La General Public Licence (GPL), sans doute l'innovation la plus radicale qui puisse s'imaginer en matière de morale de la coopération, fait de la protection de l'ouverture du code une obligation à l'extension des potentialités coopératives. Elle protège ainsi la diffusion horizontale de l'innovation en obligeant ceux qui cherchent à se l'approprier, à développer leurs services en bordure du processus d'amélioration collective et continue du bien commun. Et elle s'oppose ainsi au modèle "propriétaire", qui marque la frontière entre concepteurs et usagers en ôtant à ces derniers la liberté de participer à la continuation de l'innovation. »¹³⁰

Ainsi, si selon Cardon, le mouvement du libre a une cohérence normative et organisationnelle, c'est car le développement de ce type de logiciels permet la participation ouverte d'un grand nombre de programmeurs et d'utilisateurs.¹³¹ Ainsi, Von Hippel propose l'utilisation du concept de concepteur-utilisateur : « si un utilisateur souhaite une nouvelle fonctionnalité dans l'outil, il n'a qu'à la produire individuellement ou en s'alliant à une communauté de développeurs. »¹³²

¹²⁹ S. Proulx et S. Couture (2006) Pratiques de coopération et éthique du partage à l'intersection de deux mondes sociaux : militants du logiciel libre et groupes communautaires au Québec in J.M. Penalva, éd., Intelligence Collective. Rencontres 2006, Les Presses de l'École des Mines de Paris, Paris, p. 137-152.

¹³⁰ Ibid.

¹³¹ Ibid.

¹³² Ibid.

Définir l'innovation

Pourtant, l'innovation n'est pas qu'une affaire de technique. Selon Jacques Fontanille, dans *Ce qu'innover veut dire* : « un objet ou une idée ne sont innovants que lorsque, en tant que signes, ils occupent une place visible, sensible, positive et inattendue dans le champ des valeurs. »¹³³ Il considère l'innovation comme un changement positif, dont « on apprécie le rythme l'ampleur et la portée »¹³⁴ et qui a une incidence durable sur l'avenir. En terme de changement de valeur, l'innovation se concrétise lorsqu'elle réussit à devenir indispensable : elle invente de la valeur et « déplace la valeur d'un objet à un autre ou complète la valeur de l'objet en suscitant une dimension autre que celle envisagée au départ. »¹³⁵ Si on reprend le kit *TV-B-Gone* créée par les *hackers* de *Noisebridge*, cette idée qui a sûrement requis des compétences techniques indéniables, qui a sûrement fait beaucoup parlé d'elle n'a pourtant pas créé un changement sociétal. Les gens continuent de regarder la télévision donc difficile de considérer cet objet comme une innovation.

La « docratie »

Aussi, les *hackers* évoquent régulièrement l'idée de « *docratie* » (du verbe *to do*), au sens où chaque contributeur choisit les tâches qui lui agréent et contrôle les modalités de leur accomplissement. Sébastien Broca donne l'exemple du projet Debian qui est allé jusqu'à écrire ses principes dans sa constitution. Il explique ainsi qu'au sein de Debian, une personne qui fait un travail est aussi fondée à prendre toutes les décisions concernant celui-ci : un « développeur individuel peut prendre n'importe quelle décision technique ou non technique en rapport avec son propre travail »¹³⁶.

¹³³ Jacques Fontanille, « Ce qu'innover veut dire ». Sciences humaines, numéro 88, 1998.

¹³⁴ Ibid.

¹³⁵ Ibid.

¹³⁶ Debian, « Constitution du projet Debian », version 1.4 ratifiée le 7 octobre 2007, [consulté le 31 août 2018]. Disponible sur : <http://www.debian.org/devel/constitution>

Do It Yourself : transformation de la politique par le faire

Ainsi, à première vue, les *hackers*, n'ont pas pour mission d'investir le cyberspace de contrôles politiques. Pour la majorité des *hackers* interrogés dans le cadre de notre formulaire, *hacker* c'est bidouiller. Un des sondé affirme être devenu *hacker* à force de fabriquer des objets par lui-même. Cette activité se nomme le *Do It Yourself* et regroupe la transformation d'objets considérés socialement inutiles et le recyclage de produits de la surconsommation.¹³⁷ En sont à l'origine car « désireux de répéter l'histoire de la conversion spectaculaire du grand public à l'Internet marchand aux cours des années 1990 »¹³⁸, certains magazines tels que *Make* ou *Wired* qui ont assidûment promu la fabrication personnelle. C'est aussi le cas du *Whole Earth Catalog* qui avait pour ambition de redistribuer du pouvoir aux individus, en développant leur indépendance.¹³⁹

Le *DIY*, tout comme le *hacking*, sont des activités où l'expérience individuelle est forte et excluante : selon Broca, le partage est impossible avec ceux qui ne veulent pas vivre cette expérience. Aussi, le concept de *DIY* « se trouve [...] être une base fondamentale constitutive des contre-cultures contemporaines. »¹⁴⁰ Par exemple, la culture *punk* s'est accompagnée du slogan favorisant ces principes techniques. L'esprit général de ce mouvement est que la création technique est désormais à la portée de tous.¹⁴¹

Si certains s'adonnent à la fabrication personnelle juste pour le « fun »¹⁴² ou car « ils aiment créer » (9,1%), nombreux sont ceux qui lient leur amusement à une remise en cause du modèle dominant de la production et de la consommation. C'est ce qu'affirme Adrien, membre d'Electrolab, lorsqu'on lui demande ses motivations : « je suis passionné du *DIY*, j'aime bien bidouiller, comme on dit ici, retaper des vieux meubles par exemple, et apprendre à fabriquer des trucs, j'aime l'idée de redonner vie à des objets, c'est mieux pour l'environnement tout ça et c'est quand même mille fois plus sympa que d'aller chez Ikéa. » Ici, Adrien rend compte comment le *DIY* s'impose comment le moyen de se réapproprier des savoir-faire « dont la production industrielle et la société de consommation auraient dépossédés les individus. Il s'agirait de fabriquer pour ne pas acheter, de créer plutôt que de

¹³⁷ Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, Caroline Rollant-Diamond, *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*, Paris, Editions Syllepse, 2015, p.445.

¹³⁸ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.153.

¹³⁹ Herman Nya Ngongang. *Le contrôle sur l'Internet*. Mémoire de Master en Sciences de la Communication, Montréal, Université de Montréal, 2013, 108p.

¹⁴⁰ Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, Caroline Rollant-Diamond, *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*, Paris, Editions Syllepse, 2015, p.444.

¹⁴¹ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.147.

¹⁴² Linus Torvald, *Just for fun*, New York, Harper Business, 2002, 256p.

consommer, et de faire soi-même au lieu de déléguer. »¹⁴³ Comme l'évoque aussi Adrien, le DIY est aussi un moyen de répondre aux questions environnementales. Le but étant pour les *hackers* de se réappropriier leurs propres outils et d'échapper ainsi aux structures contraignantes de la société de consommation en créant soi-même ce qui manque.¹⁴⁴

Ainsi, le *DIY* rejoint les deux penchants favoris du *hacker* : si à l'origine, le *DIY* correspond à un « simple manuel » de construction de meubles dans un but de « loisir créatif », cette activité apparaît aussi comme un rejet et une adaptation du monde capitaliste. »¹⁴⁵

Finalement, si les *hackers* sont des bidouilleurs, nous devons rappeler que chaque pratique est dotée de significations et de valeurs intrinsèques à celle-ci. Aussi, lorsque le *hacker* s'adonne à des activités tels que le *DIY*, il a aussi pour but le rejet de la société de consommation, de la politique et des normes sociétales. Ainsi, nous allons maintenant analyser les valeurs intrinsèques à ces pratiques de *hackers*, et ainsi aux mythes structurant l'éthique *hacker* et plus spécialement celui de la société de communication : l'information doit être libre, gratuite et disponible.

¹⁴³ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.157.

¹⁴⁴ Herman Nya Ngongang. *Le contrôle sur l'Internet*. Mémoire de Master en Sciences de la Communication, Montréal, Université de Montréal, 2013, 108p.

¹⁴⁵ Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, Caroline Rollant-Diamond, *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*, Paris, Editions Syllepse, 2015, p.444.

B. LES HACKERS OU LE MYTHE DE L'INFORMATION LIBRE

Dans la première section du mémoire, en analysant le lien social entre les *hackers*, nous avons remarqué que la mémoire commune permet de réaliser ce lien. Nous avons présumé que certains textes fondateurs (disponibles dans les annexes du mémoire) des premiers *hackers* ont joué un rôle quant à l'éthique *hacker* qui se répertorie chez chacun d'entre eux individuellement. Mais si des textes ont influencé certains *hackers*, il semblerait que les mythes structurant notre société ont aussi contribué à façonner les idéaux de ces premiers *hackers*. Ici, nous analyserons les liens entre les *hackers* et la culture libre pour ensuite utiliser les mythes liés à la communication comme une clé de compréhension de cette obsession qu'ont les *hackers* de voir l'information libre. Nous souhaitons évoquer ce que sous-tendent, consciemment ou inconsciemment, ces actions mises en place par *hackers* et membres de la communauté du libre. L'utopie de la démocratisation globale de l'information qui les anime pourrait bien trouver ses racines dans les prédispositions des théories cybernétiques¹⁴⁶ ou comme l'a développé Philippe Breton, dans l'utopie de la société de communication. Par leurs discours et leurs pratiques, ils contribuent, eux aussi, à l'alimentation du mythe de la libre circulation des savoirs.

Hackers et logiciel libre

Selon Gabriella Coleman, la liberté de l'information constitue la valeur centrale de l'éthique *hacker*, voire même leur obsession.¹⁴⁷ Castells considère la liberté comme la composante essentielle de sa vision du monde et de ses pratiques.¹⁴⁸ En effet, sur les quatorze personnes interrogées dans le cadre de ce mémoire, plus de la moitié considère la volonté de partager l'information, comme étant le premier critère pour définir un *hacker*. Selon les *hackers*, ce critère serait plus décisif que des capacités techniques et informatiques. « Pas mal de gens dans la communauté *hacker* ont cette idée d'Internet comme d'un espace où l'information doit être libre de circuler sans être altérée, de son origine à sa destination, explique KheOps, de *Telecomix*. Parallèlement à ça, beaucoup d'entre nous ont un attachement à la liberté d'expression, à la possibilité de s'informer via des sources diverses, de découvrir sans cesse de nouvelles personnes, de nouvelles idées. » Ce passage du

¹⁴⁶ Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

¹⁴⁷ Gabriella Coleman, *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton, Princeton University Press, 2013.

¹⁴⁸ Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, p.63.

technique au politique est particulièrement présent dans les communautés de développement du logiciel libre.

Certains auteurs, comme Yewei Lin, reconnaissent que la « culture *hacker* » est à l'origine du logiciel libre et que les *hackers* et membres de la communauté du logiciel libre entretiennent un lien étroit. Selon Broca, par exemple, les *hackers* se définissent dans la grande majorité comme des libristes.¹⁴⁹ Aussi, notons que le logiciel libre a été lancé dans les années 1980, sous l'impulsion d'un *hacker*, Richard Stallman. Le mouvement apparaît afin de protéger les logiciels dans un contexte où celui-ci commence à devenir une valeur économique indéniable. On parle alors de logiciel « libre » car il n'est soumis à aucune contrainte : copie, modification, transformation et distribution. Selon Sébastien Broca, qui analyse l'utopie derrière le logiciel libre, ce n'est pas une création ex nihilo.¹⁵⁰ Elle hérite de l'histoire (racontée par Steven Levy) des *hackers* authentiques, du MIT ou de Stanford et témoigne des valeurs spécifiques à cette communauté (partage de l'information, ouverture, transparence).

Pourtant, pouvons-nous affirmer que les *hackers* sont des militants du libre parce qu'un membre de la communauté a mis en place un tel mouvement ? En outre, sur les quatorze personnes interrogées, dix affirment que la mise en ligne des travaux sur un forum spécialisé est une caractéristique du *hacker*, mais lorsqu'on leur demande si individuellement, ils s'adonnent à cette pratique, seulement deux personnes affirment que oui. Aussi, les travaux publiés en *open source* ne sont pas seulement le fruit de la communauté des *hackers*. Comme le rappelle Sébastien Harispe, de nombreux universitaires publient leurs travaux en *open source* afin de trouver des solutions à des problèmes scientifiques. Ces personnes publient en *open source* mais ne se considèrent pas comme des *hackers*. En outre, le logiciel libre s'est démocratisé. Comme le rappelle Sébastien Broca dans sa thèse, s'il s'agissait à l'origine d'un mouvement marginal, auquel peu de gens au sein du monde informatique prédisaient un quelconque succès, on ne peut aujourd'hui que constater que certains des programmes parmi les plus performants et les plus utilisés au monde sont des logiciels libres.¹⁵¹ Dès les années 1990, des « géants » de l'informatique comme IBM commencent à investir dans le logiciel libre. Cela pose alors la pertinence des valeurs sous-jacentes au logiciel libre, surtout lorsque une entreprise telle Microsoft est première administratrice de plateforme comme *Github*.

¹⁴⁹ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.23.

¹⁵⁰ Sébastien Broca. L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. P.115.

¹⁵¹ Sébastien Broca. L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. P.102.

Comment peut-on alors considérer le logiciel libre comme une revendication politique dans le cyberspace ?

Le logiciel libre : utopie concrète ou mythe contemporain ?

Si nous pouvons questionner l'efficacité du logiciel libre comme moyen de revendiquer l'éthique des *hackers*, il a bien été créé dans un mouvement de contestation et de réaction à un âge d'or (nous analyserons ce point plus tard dans le mémoire) perdu de la programmation. Broca pose cependant la question suivante : peut-on considérer le logiciel libre comme étant seulement tourné vers le passé ?¹⁵² Selon Nicolas Auray, oui : « le militantisme du logiciel libre est inspiré par un soupir nostalgique continu, qui se prend à regretter le monde de jadis ». Selon Broca, ce n'est pas si simple. Si Richard Stallman a profondément déploré la disparition des pratiques de partage du code source, et le type de relations sociales qui y était lié au sein du laboratoire d'intelligence artificielle du MIT, il ne s'est pas résigné à cet état de fait.¹⁵³ La création du logiciel libre doit donc être considérée comme une initiative menée par des informaticiens, qui entendaient résister concrètement « à ce qui entreprenait de les séparer de ce qui leur était commun ».¹⁵⁴ Ainsi, le mouvement du logiciel libre ne s'est-il pas contenté d'affirmer que l'information devait circuler librement, il a construit les outils juridiques (en particulier la GPL) permettant à des collectifs de développeurs de mettre en œuvre cet idéal dans leurs pratiques de programmation logicielle.¹⁵⁵ Les *hackers* ont ainsi trouvé le moyen de d'incarner leurs valeurs telles que l'autonomie dans le travail ou la défense de la circulation de l'information à travers le logiciel libre et ses composantes (code informatique, licences, textes législatifs).¹⁵⁶

Sébastien Broca reprend la formule d'Ernst Bloch pour considérer le logiciel libre comme l'incarnation d'une utopie concrète. Dans le langage courant, le terme « utopie » renvoie toujours à des projets sans espoir de réalisation telle une approche irréaliste et « non scientifique ».¹⁵⁷ Le logiciel libre, quant à lui, peut être considéré telle une utopie concrète car il se donne pour but de réduire le hiatus entre le possible et le réel, et implique par conséquent

¹⁵² Sébastien Broca. L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. P.123

¹⁵³ Sébastien Broca. L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. P.60

¹⁵⁴ Sébastien Broca. L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. P.14

¹⁵⁵ Sébastien Broca. L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. p.51-52

¹⁵⁶ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.26.

¹⁵⁷ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.16.

un « ensemble de pratiques. »¹⁵⁸ Broca définit l'utopie concrète comme « l'inclusion de tout activité submersive faisant signe vers un avenir plus désirable. »¹⁵⁹ L'utopie concrète est l'incarnation d'actions et d'un ensemble de pratiques ; est critique et fait ressortir des aspects du monde social soi-disant « inacceptables » ; se veut être une vision positive du monde et témoigner de certaines aspirations propres à une époque donnée.

Selon d'autres théories en Sciences de l'Information et de la Communication, comme celles amorcées par Clément Lhommeau, les logiciels libres et *open source* ont contribué à faire naître une « mythologie » de la collaboration distribuée. Selon l'auteur, ces logiciels, en influençant les discours managériaux et intéressant de nombreux universitaires, sont ainsi « devenus emblématiques des réalisations prodigieuses liées à l'interconnexion par Internet [...] et des modes de collaboration amenés à triompher dans la nouvelle 'économie de la connaissance' ». » Selon lui, le « système de faits » se transforme en « système de valeurs », ce qui constitue précisément pour Roland Barthes une des caractéristiques principales des mythologies contemporaines.¹⁶⁰

Une origine : le mythe de la société de communication

A plusieurs reprises dans ce mémoire, nous avons fait référence aux mythes fondateurs des utopies d'Internet. En effet, nous voulons prouver que la volonté de voir l'information libre, partagée par *hackers* et membres de la communauté *open source*, plonge ses racines dans plusieurs mythes qui fondent l'utopie de la société de communication. Pour Philippe Breton, l'utopie de la communication se caractérise par le fait que « le système de valeur qui s'est construit autour de la communication s'est progressivement affirmé comme une alternative possible aux idéologies et aux représentations classiques de l'Homme. »¹⁶¹ En effet, si la communication est l'utopie constitutive de notre société¹⁶², la technologie semble être le seul moyen de « lutter contre l'entropie qui menace le monde »¹⁶³ Selon plusieurs auteurs comme Flichy ou Wolton, les découvertes techniques en matières de communication ont toutes, du télégraphe au satellite, alimenté l'espoir d'un monde sans guerre.¹⁶⁴ Eric Dacheux en dénombre quatre : approfondissement de la démocratie, affranchissement des

¹⁵⁸ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager clandestin, 2013, p.18.

¹⁵⁹ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager clandestin, 2013, p.19.

¹⁶⁰ Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957, p. 241.

¹⁶¹ Philippe Breton, *Le culte de l'Internet*, Paris, La Découverte, 2012, p.45.

¹⁶² Ibid.

¹⁶³ Éric Dacheux, « Utopie et SIC », *Communication* [En ligne], Vol. 26/2 | 2008, mis en ligne le 09 octobre 2009, consulté le 16 septembre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/communication/835> ; DOI : 10.4000/communication.835

¹⁶⁴ Ibid.

barrières spatio-temporelles, accès libre et individualisé au savoir. Ce serait les quatre valeurs utopiques que l'on retrouve dans Internet et elles semblent se nourrir des prouesses technologiques des outils de communication inventés depuis deux siècles.¹⁶⁵ C'est aussi l'argument principal de Breton dans son ouvrage « La société de communication » dans lequel il dénonce la nouvelle religiosité enveloppant les discours euphoriques, apparus suite à l'essor de l'Internet grand public.¹⁶⁶

L'Internet-centrisme

Evgeny Morozov, chercheur et spécialiste des implications politiques et sociales du progrès technologique et numérique développe la notion d'Internet-centrisme : c'est « à la fois le contexte de l'action sociale et le principal acteur social, une structure et une infrastructure, à la fois une force déstabilisatrice et la seule forme architecturale stable. Cette perspective historique a imaginé l'Internet comme une force révolutionnaire autonome engagée dans une bataille rangée avec les institutions qui datent d'avant sa création. Internet est à la fois la cause des conflits et la seule solution. » L'Internet, parce qu'il permet une certaine forme d'interconnexion entre les hommes et fait circuler de l'information d'un bout à l'autre de la planète, se trouve en quelque sorte survalorisé : de plus en plus d'acteurs lui accordent le « pouvoir » de changer la société et de l'améliorer. Cet Internet-centrisme dénoncé par Evgeny Morozov est encore une illustration de l'utopie de la communication. Internet, comme paradigme du mythe de la « société de la communication » serait ce qui est ouvert, transparent, horizontal.

¹⁶⁵ Ibid.

¹⁶⁶ Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

La cybernétique

Cette utopie de la démocratisation globale de l'information qui anime les *hackers* pourrait bien trouver ses racines dans les théories cybernéticiennes¹⁶⁷ (par exemple dans l'ouvrage *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*¹⁶⁸) de Norbert Wiener. Selon l'auteur, ceux responsables de la perpétuité du monde sont les chercheurs et ingénieurs. On peut ainsi émettre l'hypothèse que ces individus seront emprunt d'un sentiment de responsabilité quant à la protection du monde et « investis d'une grande légitimité pour prendre en charge les affaires du monde ».¹⁶⁹ Le rôle de ces individus montera en puissance lorsque Wiener affirmera que : « c'est la responsabilité des scientifiques comme créateurs d'évaluer les circonstances politiques et sociales qu'ils jugent les plus appropriées pour mettre ou non le résultat de leur travaux dans les mains des dirigeants politiques. »¹⁷⁰ En outre, la conviction de Norbert Wiener reposait aussi sur l'idée que l'information étant la clé de compréhension du monde, sa circulation la condition du progrès humain, elle ne devrait pas être marchandisée car elle risquerait alors de ralentir sa transmission et diminuer son utilité sociale.

L'utopie des pionniers

Finalement, selon Théodore Roszak également, le concept d'information a « l'extraordinaire capacité de séduction au sein des sociétés contemporaines ». Mais l'historien américain va plus loin dans sa réflexion en décrivant de manière très précise l'utopie des pionniers du web qu'il présente comme un mélange inédit de deux formes traditionnellement opposées : les utopies technophiles (celles de Francis Bacon ou de H.G. Wells), et les utopies prônant un retour à des modes de vie communautaires et préindustriels (celles de William Morris ou de Charles Fourier). Theodore Roszak montre ainsi que la nouvelle société imaginée par les jeunes *hackers* californiens des années 1970 est fondée autant sur l'égalité d'accès à l'information permise par les ordinateurs, que sur la reviviscence de modes d'organisation sociale décentralisés et à échelle humaine : « une culture globale de

¹⁶⁷ Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

¹⁶⁸ Norbert Wiener, *Cybernetics*, New-York, Wiley and Sons, 1948, p.158.

Wiener est considéré comme le fondateur de la cybernétique. Il la définit comme la science du contrôle et des communications. Elle est « vouée à la recherche des lois générales de la communication, qu'elles concernent des phénomènes naturels ou artificiels, qu'elles impliquent les machines, les animaux, l'homme ou la société ».

¹⁶⁹ Philippe Breton, *Le culte de l'Internet*, Paris, La Découverte, 2012, p.45.

¹⁷⁰ Steve Heims, *John Von Neumann and Norbert Wiener*, Cambridge, MIT Press, 1982, p. 334.

villages électroniques intégrés dans un environnement naturel »¹⁷¹. Ce faisant, il moque la naïveté et l'irréalisme de cet utopisme (qu'il estime pourtant porté par de bons esprits).

Ainsi, nous avons essayé de rendre compte des origines de la motivation qu'ont les *hackers* de voir l'information libre au sein du cyberspace. Etre motivé par le libre, c'est vouloir avoir accès à l'information nécessaire afin de bidouiller mais c'est également un critère de distinction du groupe, intrinsèque à l'éthique des *hackers*, et s'est transmise de générations en générations grâce, en partie aux discours de ses fondateurs ; la troisième est qu'elle prend racine dans les mythes de la communication tels que la cybernétique. D'un point de vue politique, cette utopie est présentée par Lhommeau comme un « anarchisme rationnel »¹⁷², « marqué par une méfiance envers l'État voire par un refus de la loi, considérée comme une entrave à la libre circulation de l'information. »¹⁷³ Elle promeut ainsi des formes d'autorégulation, qui apparaissent largement infra-politiques et antidémocratiques, notamment dans leur visée déraisonnable de bannir toute forme de conflictualité sociale.¹⁷⁴

¹⁷¹ Théodore Roszak, *The Making of a Counter Culture*, Berkeley, University of California, 1995, p.231.

¹⁷² Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

¹⁷³ Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

¹⁷⁴ Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

C. LE HACKER COMME ENTREPRENEUR DE MORALE ?

Rappelons que la deuxième hypothèse qui structure ce mémoire est de savoir si le *hacker* est un entrepreneur de morale. Par cela, nous reprenons la théorie de Becker en ce qui concerne les normes, les « croisades morales » et le rôle qu’y jouent les « entrepreneurs de morale. »¹⁷⁵ En effet, pour qu’une norme soit établie et mise en vigueur, cela suppose que quelqu’un prenne l’initiative de l’instaurer. Faire appliquer une norme suppose donc un esprit d’entreprise et implique un entrepreneur. Il faut aussi que ceux qui souhaitent voir la norme appliquée attirent l’attention des autres sur l’infraction. Une fois rendue publique, celle-ci ne peut plus être négligé : « il faut que quelqu’un crie au voleur »¹⁷⁶ Pour cela, il faut qu’il y trouve un avantage, un intérêt personnel qui le poussera à prendre cette initiative. Selon Becker toujours, il existe un prototype de créateurs de normes : « c’est l’individu qui entreprend une croisade pour la réforme des mœurs. Il se préoccupe du contenu des lois. Celles qui existent ne lui donnent pas satisfaction parce qu’il subsiste telle ou telle formes de mal qui le choque profondément. Il estime que le monde ne peut pas être en ordre tant que des normes n’auront pas été instituées pour l’amender. »¹⁷⁷ Selon cette citation, il semblerait, en effet, que les *hackers* en pointant du doigt les gouvernements qui souhaitent réguler Internet et en voulant instaurer des coutumes au sein du cyberspace, soient des « entrepreneurs de morale ». Pour mieux comprendre ce phénomène, plusieurs éléments doivent être abordés ici : le numérique est-il un territoire comme les autres dans lequel peut s’instituer des normes ? Quel rôle porte le *hacker* quant à la définition de la politique au sein d’Internet ? Ainsi, dans de chapitre, nous avons pour mission d’analyser le *hacker* sous un prisme politique et de comprendre pourquoi et comment il institue sa morale dans le numérique. Pour lever toute ambiguïté, rappelons que nous n’analyserons pas le concept d’*hacktivisme*¹⁷⁸. Bien qu’il « consiste à aller au-delà du *hack* technologique pour comprendre – et *hacker* – les processus politiques »¹⁷⁹, le but de l’*hacktivisme* est de revendiquer des droits socio-politiques en dehors du cyberspace. Nous voulons interroger ici la politique au sein même de celui-ci.

¹⁷⁵ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.131.

¹⁷⁶ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.146.

¹⁷⁷ Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, p.171.

¹⁷⁸ Le terme apparaît pour la première fois sous la plume d’un hacker américain Omega, membre du groupe *Cult of the Dead Cow*. En 1999, ils lancent *Hacktivism* regroupant *hackers*, avocats et militants des droits de l’homme, avec l’idée de mettre à la disposition des dissidents des régimes autoritaires les outils qui leur permettront d’échapper à la censure et la surveillance.

¹⁷⁹ [twitter.com/Juliagruppen].

La prééminence des inscriptions morales

Selon Nicolas Auray, les *hackers*, lorsqu'ils se politisent, sont en train de mettre en place une « modalité extrêmement originale pour instituer des régulations dans l'espace de la Cité. »¹⁸⁰ Ils tentent de régler les usages du cyberspace (l'auteur l'appelle « la cité du logiciel ») en valorisant un type particulier de régulation « par la prééminence des inscriptions morales. »¹⁸¹ La vision politique des *hackers* serait fondée sur une régulation par l'institution morale. L'auteur considère ainsi que les *hackers* tentent d'instituer des mœurs au sein du cyberspace « en soudant les reins et les cœurs ». En effet, nous devons considérer les actions politiques du *hacker* comme des actions révolutionnaires, voulant ébranler les systèmes politiques plus « classiques ». Auray démontre que les *hackers* n'utilisent pas des moyens répressifs mais des moyens moraux pour « réaliser leur projet de société égalitaire et frugale ». Il compare leurs volontés au projet civil de Robespierre : « obéir aux lois, cela n'est pas clair ; car la loi n'est autre chose que la volonté de celui qui impose ».¹⁸² En effet, leur opposition à l'ordre social nous donne une clé pour considérer le *hacker* tel un anarchiste.

Hackers : anarchistes ou communistes ?

Le titre de l'ouvrage¹⁸³ de Michel Lallemand est évocateur : le *hacker*, imprégné par la culture du *faire*, est aussi un anarchiste. Par anarchie, nous entendons ici un état d'un milieu social sans gouvernement, pouvoir, hiérarchie ou commandement. En somme, pas d'autorité unique, mais cela n'implique pas forcément le chaos ou le désordre. En effet, Steven Levy considère les *hackers* comme des « anarchistes productifs, qui rappelaient l'atmosphère déstructurée du laboratoire d'intelligence artificielle ou du *Homebrew Computer Club*. »¹⁸⁴ Il considère également le style de vie des *hackers* comme anarchique et « bon enfant, consacré à la productivité ».¹⁸⁵ Dans leur article « *Cyber Disobedience : Presenting Online Anarchy* », Jeff Shantz et Jordon Tomblin démontrent que les *hackers* représentent une forme d'anarchisme organisationnel (sinon philosophique). Ils s'organisent de manière horizontale, participative et décentralisée. Chez les « *hackers authentiques* » par exemple : « fidèle à la philosophie *hacker*, le club n'exigeait aucune inscription préalable, ni de

¹⁸⁰ Nicolas Auray, « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes* 2002/1 (n° 8), p. 178.

¹⁸¹ Nicolas Auray, « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes* 2002/1 (n° 8), p. 178.

¹⁸² Louis Antoine de Saint-Just, *Fragments d'institutions républicaines*, Paris, Nouv. Ed, 2003, p.38.

¹⁸³ Michel Lallemand, *Age du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Le Seuil, coll. « Couleur idées », 2015, 448p.

¹⁸⁴ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.371.

¹⁸⁵ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.140.

cotisation préalable et n'étais pas de chef. »¹⁸⁶ Selon les auteurs, cette organisation correspond peut-être davantage aux souhaits de liberté personnelle par des individus soucieux de justice sociale. Les *hackers* défient le pouvoir, défendent la décentralisation et ont une tendance antiautoritaire¹⁸⁷. Selon eux, il existe une évidente supériorité d'un système décentralisé, sans donneur d'ordres.¹⁸⁸ C'est ce qu'affirme Eric Raymond dans « Comment devenir un hacker »¹⁸⁹ : « les *hackers* sont naturellement antiautoritaires. Quiconque peut vous donner des ordres peut vous empêcher de résoudre les problèmes qui vous fascinent. Etant donné la façon dont les esprits autoritaires fonctionnent, ils trouveront toujours un prétexte stupide pour le faire. Vous devez donc combattre les comportements autoritaires partout où vous les rencontrez, de crainte qu'ils ne vous réduisent au silence, vous et les autres *hackers*. »¹⁹⁰

Les *hackers* ont aussi une hostilité à la fois envers l'État et le marché. Cet anarchisme est décrit par Lhommeau comme « rationnel »¹⁹¹, « marqué par une méfiance envers l'État voire par un refus de la loi, considérée comme une entrave à la libre circulation de l'information. »¹⁹² Elle promeut ainsi des formes d'autorégulation, qui apparaissent largement infra-politiques et antidémocratiques, notamment dans leur visée déraisonnable de bannir toute forme de conflictualité sociale.¹⁹³ D'un autre point de vue, celui de Lallemand, si les *hackers* se réclament de l'anarchie, avec un anti modèle absolu (celui de la bureaucratie de la grande entreprise) et prétendent d'avoir qu'une seule règle (être excellent devant les autres), il semble que les réalités soient différentes lorsqu'il se rend à *Noisebridge*. Lallemand explique que lorsqu'on « vit dans cette communauté, on réalise qu'il existe une multitude de micro règles, qui concernent aussi bien l'emprunt d'un livre que l'étiquette qu'il faut mettre sur la nourriture stockée dans le réfrigérateur collectif. »¹⁹⁴

Selon Tomblin et Shantz, les mouvements de *hackers* peuvent aussi être perçus comme « communistes », non dans le sens stalinien mais qui provient du terme « commun ». Richard Barbrook invente un terme spécifique et parle de « cyber-communisme » teinté de

¹⁸⁶ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.224.

¹⁸⁷ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.41.

¹⁸⁸ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.224.

¹⁸⁹ Voir annexes

¹⁹⁰ Voir annexes

¹⁹¹ Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

¹⁹² Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

¹⁹³ Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

¹⁹⁴ Michel Lallemand, *Age du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, coll. « Couleur idées », 2015, p.342.

pensée libertaire, qui vient d'en bas et fait fi des partis et des structures politiques traditionnels. »¹⁹⁵ En effet, les *hackers* considèrent Internet comme une ressource partageable et seraient contre la capitalisation de la donnée et des entreprises qui tentent d'effacer les « communs numériques » pour investir le web de profitabilité. En citant Squire, ils considèrent que de plusieurs manières, le *hacking* est une contestation de ce principe. Par exemple, *Diggers*, *Levelers* et *Ranters* sont des communautés de *hackers* qui ont mis en place des actions pour réclamer la mise en commun du web et contrer les efforts de privatisation de celui-ci. Ils expriment ainsi leur résistance aux autorités institutionnelles. Nicolas Auray qualifie aussi le *hacker* d'un « hybride improbable d'éthos universitaire, dont il partage le commun désintérêt pour les choses « économiques » et de communisme primitif, dont il partage la volonté de tout mettre en commun. »

Un contre-pouvoir quant à la régularisation et législation d'Internet

Amaelle Guiton voit dans les *hackers* un « peuple numérique qui défend son territoire »¹⁹⁶ C'est ce qu'affirme Okhin, membre actif au sein du cluster Telecomix : « on se retrouve sur une guerre de positions idéologiques. Ce n'est pas quelque chose qu'on a voulu, c'est quelque chose qu'on nous impose. C'est Internet qui est agressé. Du coup, on utilise Internet pour se défendre. » Ainsi, nous pouvons aussi considérer les hackers tel un contre-pouvoir quant à la régulation et législation d'Internet. C'est ce qu'affirme Mel Vadeker : « représentant un esprit révolutionnaire, c'est un contre pouvoir qui lutte contre les dérapages totalitaires de systèmes d'informations modernes. »¹⁹⁷ Miguel Benasayag et Diego Sztulwark affirment dans leur ouvrage « Du contre-pouvoir » que le pouvoir institutionnel, l'Etat, a un rôle de gestionnaire qui constate surtout ce qu'il ne peut pas faire en se confrontant au réel. Pour eux « le politique », c'est-à-dire la capacité à imaginer le monde de demain, est tenu par les contre-pouvoirs. Ils ont un rôle fondamental par le biais d'actions militantes dans l'évolution des aspirations de la société. Pour Ludovic François et François-Bernard Huyghe, les *hackers*, en tant que contre-pouvoir, s'ils ont une capacité à faire adhérer et à diffuser leurs idées, ont alors le pouvoir d'agir sur les esprits et les représentations du monde et ainsi de faire évoluer la société dans un sens ou dans l'autre. Ainsi, ils auraient la possibilité de voir Internet investie d'idéologie et de politique conforme à leurs normes et codes de conduite.

¹⁹⁵ Antonio Casilli, *Les liaisons numériques : Vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Editions Seuil, 2011, p.297.

¹⁹⁶ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.45.

¹⁹⁷ Mel Vadeker, *Communautés de hackers et contre-pouvoirs*, Disponible sur : <http://vadeker.net/articles/hackers.html> [consulté le 10 janvier 2018].

Comme nous l'avons explicité dans l'introduction de la seconde partie, il y a débat quant à la gouvernance d'Internet qui est soumise à deux logiques radicalement différentes : « en bref, il y a un conflit entre les défenseurs de la liberté individuelle et la régulation centrée sur l'Etat. »¹⁹⁸ Généralement, « les défenseurs du multipartisme s'alignent sur les défenseurs de la liberté sur Internet, et, les partisans de la gouvernance intergouvernementale promeuvent davantage la régulation et le contrôle de l'Internet ». ¹⁹⁹ Une grande partie du débat sur la gouvernance de l'Internet visait initialement à comprendre si le medium devait être considéré comme un autre outil de communication dont la régulation pourrait être intégrée à des formes plus traditionnelles de télécommunication, ou si, en raison de ses caractéristiques particulières, il y avait un besoin plus spécifique de systèmes de réglementation - qui serait défini comme *multi-stakeholderism* (la traduction littérale serait « multipartisme »). Mueller donne une définition de ce que cette notion implique : « il y a une division idéologique entre deux problèmes distincts. Le premier est la forme institutionnelle appropriée de la gouvernance de l'Internet, l'autre concerne les aspects de fond de la politique de communication. En ce qui concerne les formes de gouvernance, les États plus jeunes et les États autoritaires favorisent un rôle prééminent pour les souverains dans la politique de communication et s'appuieraient sur la négociation d'accords intergouvernementaux pour la gouvernance mondiale. L'autre partie, qui n'est pas dirigée par des acteurs spécifiques du secteur technique, des entreprises et, dans une certaine mesure, de la société civile, soutient les institutions Internet organiquement développées, qui représentent une gouvernance transnationale et une approche participative, ouverte et ascendante. »²⁰⁰

¹⁹⁸ Pohle, J. & Morganti, L. (2012) The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN). Origins, Stakes and Tensions. *Revue Française d'études Américaines*, 4(134), p.29-46.

¹⁹⁹ Pohle, J. & Morganti, L. (2012) The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN). Origins, Stakes and Tensions. *Revue Française d'études Américaines*, 4(134), p.29-46.

²⁰⁰ Citation originale : *“there is an ideological division between two distinct issues. The first is the appropriate institutional form of Internet governance, the other pertains to the substantive aspects of communications policy. With respect to governance forms, younger states and authoritarian states favour a pre-eminent role for sovereigns in communications policy, and would rely on the negotiation of intergovernmental agreements for global governance. The other side, which is led not by specific states but by private sector actors in the technical community, business, and to some extent civil society, supports the organically developed Internet institutions, which represent transnational governance and more open, bottom-up, participatory institutional mechanisms.”* Mueller, M (2013) *Are we in a Digital Cold War?* [En ligne]. Disponible sur: <http://www.Internetgovernance.org/wordpress/wp-content/uploads/DigitalColdWar31.pdf> ; p. 8.

Les hackers comme entrepreneurs de morale ?

Ainsi, précédemment, nous avons rapidement étayé l'idée que les *hackers* sont criminalisés et perçus comme des dissidents du cyberspace parce qu'ils cherchent ou réussissent à donner gratuitement aux internautes ce que les entreprises cherchent à capitaliser.²⁰¹ Nous avons aussi remarqué que les instances qui criminalisent les *hackers* sont des entrepreneurs de morale car ils créent des normes et des codes contraires à ce que les *hackers* font, produisent ou représentent. Nous pouvons ici évoquer les pouvoirs publics, les entreprises ou les médias traditionnels. Mais les *hackers* ne tentent-ils pas eux aussi de criminaliser les actes gouvernementaux ou commerciaux et d'instituer des normes au sein du cyberspace. Ainsi, nous pouvons aussi les considérer comme des entrepreneurs de morale, simplement que la morale est différente que celle des pouvoirs publics tentent de voir émerger. En effet, le *hacker* n'est pas un simple bidouilleur et « l'expérience technique façonne une vision du monde. »²⁰² Selon Serge Proulx et Sébastien Couture, les *hackers* donneraient les codes des années à venir.²⁰³ En effet, il semblerait qu'ils jouent sur l'organisation sociale dans son ensemble, en inventant de nouveaux modes de vie qui nous décentrent des manières de gouverner classique. Ils peuvent donc être considérés comme des entrepreneurs de morale pour plusieurs raisons. Premièrement, ils considèrent le cyberspace comme leur propre espace personnel. Foster et McChesney l'affirment : « The early internet was seen by its users as 'theirs' ». ²⁰⁴ C'est pourquoi ils veulent l'investir de leurs propres systèmes de valeur. Deuxièmement, pour être entrepreneur de morale, il faut y trouver un intérêt personnel qui pousse à prendre cette initiative. Pour les *hackers*, il semblerait qu'ils mettent en place des discours d'autolégitimation de leurs activités. Broca donne l'exemple de Stallman qui a cherché à expliquer ses pratiques, mais surtout à les justifier, à démontrer leur légitimité, et à convaincre que leur enjeu était peut-être plus important.²⁰⁵

En prônant une volonté de mettre les ressources sur Internet en commun, ou en souhaitant qu'Internet s'autorégule, sans qu'il n'y ait de pouvoir supérieur qui prenne toutes

²⁰¹ Jeff Shantz, Jordon Tomblin, *Cyber Disobedience : Re://Presenting Online Anarchy*, New York, John Hunt Publishing, 2014, Disponible sur : https://books.google.fr/books?id=nRjtBAAAQBAJ&pg=PT5&hl=fr&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false

²⁰² Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, p.40-41.

²⁰³ S. Proulx et S. Couture (2006) Pratiques de coopération et éthique du partage à l'intersection de deux mondes sociaux : militants du logiciel libre et groupes communautaires au Québec in J.M. Penalva, éd., *Intelligence Collective. Rencontres 2006*, Les Presses de l'École des Mines de Paris, Paris, p. 137-152.

²⁰⁴ Jeff Shantz, Jordon Tomblin, *Cyber Disobedience : Re://Presenting Online Anarchy*, New York, John Hunt Publishing, 2014, Disponible sur : https://books.google.fr/books?id=nRjtBAAAQBAJ&pg=PT5&hl=fr&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false

²⁰⁵ Sébastien Broca. *L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software*. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012.

les décisions, le *hacker* peut être considéré comme un acteur politique, proche des concepts anarchiste et communiste. C'est aussi un contre-pouvoir, dans le sens où il bataille avec les gouvernements publics en ce qui concerne la régulation d'Internet. Ayant la capacité et la volonté de changer les mœurs, on peut considérer le *hacker* comme un entrepreneur de morale, au sein du cyberspace. A force de discours et de pratiques, il souhaite instaurer un code de conduite au sein du cyberspace, qui repose sur leurs propres valeurs. En effet, on aura remarqué qu'au sein du groupe des *hackers*, il semble qu'il s'y joue davantage que des histoires de code. Ils véhiculent des valeurs²⁰⁶, étroitement liées à des pratiques, qui raisonnent hors du cercle des *hackers* mais au sein du cyberspace.

Mais peut-on affirmer que tous les *hackers* sont engagés politiquement ? Selon Michel Lallemand, il y a une vraie tension sur ce point. Selon lui, en Californie par exemple, l'identité *hacker* se déchire entre *crackers*, pirates de l'informatique et *makers*, simples bidouilleurs d'objets en tout genres. Seulement les plus politiques d'entre eux veulent *hacker* la société et la transformer par le bas. Pourtant, si seulement une minorité de *hackers* sont considérée comme des militants politiques, il semblerait que le *hacker* a la capacité d'entreprendre une « croisade morale » et semble souvent s'adonner à cette activité. Par l'action concrète et le « faire », les *hackers* jouent sur les systèmes de représentation.

²⁰⁶ Voir annexes sur les netiquettes.

III. LA CULTURE *HACKER* AU SEIN DES MODÈLES DE REPRÉSENTATIONS AUTOUR D'INTERNET

Après avoir analysé la culture *hacker* et la manière dont elle raisonne au sein du groupe social, nous allons maintenant essayer de prouver que celle-ci raisonne hors du cercle social et ce, de manière répandue. Dans cette troisième et dernière partie, nous allons donc voir quels secteurs sont influencés par la culture *hacker*. Dans quelles mesures, la culture *hacker* joue-t-elle un rôle sur les comportements des autres utilisateurs d'Internet ?

Comme Serge Proulx l'affirme : en tant qu'utilisateurs lambda, nous nous approprions les valeurs d'Internet forgées par la culture *hacker*. Ce groupe social, selon Proulx, donne ainsi les codes des années à venir. En ce sens, ce sont des entrepreneurs de morale, mais dans quel périmètre les *hackers* exercent-ils une influence ? Nous verrons comment certains chercheurs ont prouvé que la culture *hacker* est à l'origine d'une nouvelle éthique de travail, pour ensuite rendre compte comment l'*ethos* du libre influence les mentalités quant à l'industrie culturelle et la consommation des œuvres culturelles. Ceci ayant permis la mise en place d'une économie du don *high tech* et d'une culture du *remix*, c'est-à-dire, une culture dans laquelle on apprécie et encourage les travaux dérivés d'œuvres existantes combinant plusieurs techniques et matériaux. Finalement et plus généralement, nous rendrons une dernière fois compte des discours des « *hackers* authentiques », et des discours récemment devenus dominant au sein de l'actualité technologique pour mettre en lumière le caractère révolutionnaire qu'accompagne ces discours et comment cela se profile pour rendre compte des années 1970 et 1980 comme étant « l'âge d'or du numérique ».

A. VERS UNE NOUVELLE ETHIQUE DU TRAVAIL ?

Selon Michel Lallemand, les *hackers* ont un certain rapport au travail, que nous devons ici analyser, pour mieux comprendre comment il se propage, plus globalement, au sein de nos sociétés.

Plaisir, esthétique et efficacité

Lallemand qualifie le rapport au travail des *hackers* de « grammaire du travail » dans lequel « l'ennui et les corvées sont de mauvaises choses ». Il explique que lorsqu'un *hacker* fait quelque chose, c'est qu'il en a envie. C'est donc du ressort de la passion ou du plaisir. En effet, selon Eric Raymond, les *hackers* ne devraient jamais « s'ennuyer ou devoir se livrer à des corvées stupides et répétitives »²⁰⁷. Ainsi, il explique que le *hacker* automatise le plus possible les tâches ennuyeuses. La seule raison pour laquelle on peut voir un *hacker* s'adonner à une tâche qui l'ennuie, c'est lorsqu'elle lui sert réellement d'exercice pour acquérir une compétence, impossible d'obtenir autrement. Ainsi, selon les deux auteurs, le *hacker* agit par choix et par plaisir.

Le plaisir est donc devenu constitutif de l'identité *hacker*. Pourtant, Gabriella Coleman démontre que ce plaisir n'est pas toujours posé et contrôlé mais produit fréquemment chez lui un état obsessionnel. Comme nous l'avons explicité dans la première partie du mémoire, les *hackers* arrivent souvent à un état que Levy appelle celui de la « pure concentration intellectuelle »²⁰⁸ qui, selon lui, finit par déteindre sur sa vie quotidienne. C'est aussi ce qu'explique Serge Proulx qui considère l'informatique comme l'un des domaines où la coupure entre la vie privée et la vie professionnelle est la plus difficile à opérer²⁰⁹ : « le sommeil n'est pas un obstacle. Tout se passe comme si la mémoire continuait à travailler toute seule et que lorsqu'elle atteint une passe cruciale, suffisamment importante, elle envoie un discret signal de réveil de la conscience. Voilà donc notre informaticien debout brusquement dans la nuit, à la recherche d'un papier et d'un crayon, concentré pour ne pas perdre son idée... »²¹⁰ Nous pouvons aussi donner l'exemple de la *hackeuse* Cameron Howe, dans la série *Halt Catch Fire*²¹¹ qui reste enfermée trois jours dans son bureau afin de

²⁰⁷ Voir annexes

²⁰⁸ Steven Levy, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.34

²⁰⁹ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.89

²¹⁰ Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, p.89-90

²¹¹ *Halt and Catch Fire* est une série télévisée américaine créée par Christopher Cantwell et Christopher C. Rogers. La série dépeint le point de vue d'un initié fictif sur la révolution de l'ordinateur personnel des années 1980 et, plus tard, sur la croissance du World Wide Web au

trouver la solution d'un problème informatique. L'auteure Gabriella Coleman évoque, quant à elle, Rainer Maria Rilke, prise d'une grande passion lorsqu'elle s'adonne à ses activités intellectuelles. Cette forme de plaisir se rapproche, selon Coleman, de ce que Roland Barthes, en 1975, dépeint d'un bonheur ou d'une jouissance : un plaisir si complet, captivant et enveloppant, qu'il a la capacité de faire disparaître toute conscience de soi. Cet état de bonheur dans le jargon des *hackers* s'appellerait selon Coleman le *deep hack mode*.²¹²

Mais si le principe de plaisir est central chez les *hackers*, il cohabite avec le souci d'efficacité. Lallemand décrit cet individu comme quelqu'un d'efficace et explique qu'au sein de la communauté des *hackers*, il est possible de créer une méritocratie fondée sur l'efficacité technologique. Dans le blog du *hacker*, il est expliqué qu'un *hacker* est efficace car il est multitâche et organisé.²¹³

Aussi, le *hacker* a pour motivation de rendre son travail esthétique. Selon Lallemand, cette importance accordée à l'esthétique est une opposition au monde industriel qui trouve des échos dans l'histoire. Dans le monde ouvrier, faire bien est une exigence morale. C'est une tradition venue du 19^{ème} siècle, notamment chez les Britanniques : Lallemand donne l'exemple de William Morris, qui avait fait, selon lui, de belles choses. Chez les *hackers*, il y a, aussi, cette volonté de faire de belles choses : de faire un beau code informatique par exemple. Il faut transformer le travail pour en faire un geste artistique. Steven Lévy rappelle que pouvoir créer de la beauté et de l'art avec un ordinateur est un des principes de l'éthique des *hackers*. Il cite par exemple, le programme musical créé par le *hacker* Samson dont le code possédait une beauté abstraite.

Réalisation de soi

Sébastien Broca démontre aussi qu'un *hacker* ne voit pas le travail comme une fin en soi. Le travail n'est, par conséquent, pas considéré comme un moyen d'assurer sa subsistance ou sa richesse. L'important, comme indiqué précédemment, serait le plaisir autour du travail, et donc la satisfaction personnelle éprouvée dans la réalisation d'une tâche vécue comme intrinsèquement intéressante et gratifiante.²¹⁴ Le travail s'intégrerait ainsi à une dynamique générale de réalisation de soi, en vertu d'une réduction des formes de subordination

début des années 1990. Le titre de l'émission fait référence à l'instruction de code machine automatique HCF, dont l'exécution empêcherait l'unité centrale de traitement de fonctionner ("attraper" était une exagération humoristique).

²¹² Gabriella Coleman, *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton, Princeton University Press, 2013.

²¹³ Le Blog Du Hacker [En ligne], 2018, [consulté le 5 décembre 2017]. Disponible sur : <https://www.leblogduhacker.fr/7-qualites-dun-hacker-tres-efficace/>

²¹⁴ Pekka Himanen, *L'éthique hacker*, Paris, Exils, 2001.

hiérarchique. Par exemple, le programmeur allemand Stefan Merten décrit ainsi les motivations des contributeurs au logiciel libre à travers la notion de « déploiement de soi » (en allemand : *selbstentfaltung*).²¹⁵ Pourtant, rappelons ici que le *hacker* en tant que bénévole n'a pas des motivations différentes qu'un bénévole dans un autre secteur. Le sociologue italien Maurizio Lazzarato souligne que ce type de travail ne s'échange avec rien, « sinon le désir de communiquer, d'agir ensemble, de se socialiser et de se différencier, non par l'échange de services, mais par des relations « sympathiques » ». ²¹⁶

Autonomie et gestion du temps

Sébastien Broca considère aussi l'histoire des *hackers* comme étant d'abord celle de la promotion d'une certaine autonomie dans le travail.²¹⁷ En effet, selon Lallemand, le *hacker* réinvente deux formes d'autonomie : l'autonomie au travail et l'autonomie du travail. La première renvoie l'idée de décider soi-même de la façon de s'organiser. Ceci est rendu possible par la flexibilité des horaires d'ouverture de *Noisebridge* : ouvert vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept. La seconde renvoie à la possibilité de s'affranchir du marché ainsi que des grandes puissances financières et bureaucratiques. Les *hackers* visent donc à s'émanciper dans le travail et lutter contre l'aliénation, pourtant promu par les bureaucrates. Selon Broca, la revendication d'autonomie dans le travail apparaît comme un prolongement du discours antibureaucratique et autogestionnaire des années 1950, 1960 et 1970.²¹⁸ Aussi, la division du travail s'effectue par principe méritocratique. Pour les *hackers*, en effet, les différences de statut au sein d'un collectif ne sont acceptables que si elles émanent de la validation par les pairs des mérites individuels et qui s'expriment par le travail.²¹⁹ Broca rappelle aussi que la valeur d'autonomie du travail promue par les *hackers* peut être interprétée de deux manières différentes : d'une part, de sa dimension émancipatoire et utopique ; et d'autre part, de son aspect idéologique dans la mesure où elle évoque distinctement les discours de légitimation du capitalisme contemporain.

Ainsi, l'informatique fait naître une nouvelle figure ontologique, celle du *hacker*, en référence à la philosophie aristotélicienne. L'éthique du *hacker* selon Pekka Himanen, s'oppose à l'éthique protestante qui est à la base du capitalisme contemporain. Selon cette

²¹⁵ Stefan Merten, « Logiciel libre et éthique du développement de soi », *Multitudes*, numéro 8, avril 2002, en ligne : multitudes.samizdat.net/Logiciel-libre-et-ethique-du (consulté le 30 août 2018).

²¹⁶ Stéphane Mandard, « L'éthique hacker, nouveau paradigme ». *Le Monde*, Le Monde, 3 Mai 2002. Disponible sur : <http://www.multitudes.net/L-ethique-hacker-nouveau-paradigme/>

²¹⁷ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.24-25.

²¹⁸ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.27.

²¹⁹ Ibid.

dernière, le travail est défini comme une finalité morale dans laquelle s'en suit des valeurs de travail, d'épargne et de discipline. Selon les protestants, le travail est un devoir, menant à un bénéfice commun pour l'individu comme pour la société. À l'inverse, chez les *hackers*, l'éthique serait fondée sur une relation alternative non motivée par l'argent, mais par la passion, le jeu ou encore le plaisir.²²⁰ Selon Jolivet, qui analyse l'œuvre de Himanen, « le travail en œuvre dans ces communautés de *hackers*, tel qu'il se présente dans le projet Linux par exemple, est un travail directement coopératif et volontaire, dont la structure est celle d'un réseau horizontal ».²²¹ Il ajoute que « la société en réseau n'est pas seulement déterminée par le capitalisme, mais dans un degré à peu près égal par le "communisme scientifique" ».²²²

Aussi, pour le *hacker*, le travail ne doit jamais occuper le centre de ses activités. Il donne priorité aux distractions et à la créativité individuelle.²²³ Le *hacker* serait celui qui a réussi à retourner le « principe d'optimisation du temps » : « plutôt que d'étendre jusque dans la sphère privée du loisir et des foyers les impératifs de productivité et la pratique des compétences utiles au travail, le *hacker* est celui qui parvient à adopter une organisation du temps plus holistique. »²²⁴ Dans la version *hacker* du temps libéré, différentes séquences de la vie comme le travail, la famille, les amis, les loisirs, sont mélangés avec une souplesse de telle sorte que le travail n'occupe jamais le centre. C'est également ce que pointe Himanen dans son analyse : « un *hacker* peut rejoindre ses amis au milieu de la journée pour un long déjeuner ou pour prendre une bière le soir avant de reprendre son travail tard dans l'après-midi ».²²⁵

²²⁰ Pekka Himanen, *L'éthique hacker*, Paris, Exils, 2001.

²²¹ Stéphane Mandard, « L'éthique hacker, nouveau paradigme ». Le Monde, Le Monde, 3 Mai 2002. Disponible sur : <http://www.multitudes.net/L-ethique-hacker-nouveau-paradigme/>

²²² Stéphane Mandard, « L'éthique hacker, nouveau paradigme ». Le Monde, Le Monde, 3 Mai 2002. Disponible sur : <http://www.multitudes.net/L-ethique-hacker-nouveau-paradigme/>

²²³ Nicolas Auray, « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes* 2002/1 (n° 8), p. 171-180.

²²⁴ Ibid.

²²⁵ Pekka Himanen, *L'éthique hacker*, Paris, Exils, 2001, p.47.

Des conséquences sur nos manières de travailler ?

Finalement, il semblerait que la manière de travailler des *hackers* est « originellement circonscrite à un groupe social singulier et ultra-minoritaire mais se propage vers d'autres secteurs, à l'image de l'éthique protestante qui, selon Weber, a fait son chemin en partant des entreprises créées par des protestants pour finir par dominer l'esprit du capitalisme ». ²²⁶ En effet, Himanen considère l'éthique *hacker* comme une innovation sociale, susceptible d'avoir une portée qui dépasse largement les limites de l'informatique. » ²²⁷

L'analyse d'André Gorz est quelque peu différente, de par le fait que, selon lui, les *hackers* sont des dissidents : leur éthique serait porteuse d'une rupture avec toutes les formes capitalistes d'organisation du travail, y compris les plus récentes qui exhortent à chacun à devenir l'entrepreneur de lui-même. ²²⁸ Les deux auteurs s'accordent, tout de même, sur la visée émancipatrice de l'éthique *hacker*.

Comme le rappelle Michel Lallemand, l'apparition d'espaces comme les *hackerspaces* ou les *fablabs* change la vision évolutionniste qu'on avait du travail, avec l'idée de celui-ci comme étant de plus en plus immatériel. On passait de l'agriculture à l'industrie puis aux services. Cette vision est contestée, il existe un besoin de bidouiller de la matière, un besoin de faire avec ses mains même quand on est diplômé. L'autre revendication de ce mouvement est la forte culture de l'objet. Pour les *hackers*, la technique est un moyen d'émancipation sociale. ²²⁹ Cette culture rend compte des micro-innovations sociales qui se développent dans notre propre société. Il s'agit de créer, à côté des espaces dominés, des espaces de coopération libre qui ressemblent à des pépinières d'entreprises où les gens vont développer gratuitement des projets, sans contrainte du marché. Dans le monde, on compte environ mille espaces de ce type, dont une centaine en France. Selon Lallemand, ce serait complètement émergent. ²³⁰

De manière plus générale, dans le monde du travail, la culture du travail chez les *hackers* a conduit à privilégier les revendications dites « qualitatives » (conditions de travail, souplesse dans l'organisation) aux « quantitatives » (salaire, nombre de jours de congés payés). ²³¹ Le but étant de retrouver du sens dans son travail. Aujourd'hui, les sociologues du travail ont ainsi mis en valeur le passage d'une éthique du devoir à une éthique de l'épanouissement.

²²⁶ Pekka Himanen, *L'éthique hacker*, Paris, Exils, 2001, P.66-67.

²²⁷ Ibid.

²²⁸ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.110.

²²⁹ Michel Lallemand, *Age du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, coll. « Couleur idées », 2015, p.245.

²³⁰ Michel Lallemand, *Age du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, coll. « Couleur idées », 2015, p.248.

²³¹ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.113.

L'éthique hacker et le néo-management

Selon Sébastien Broca, l'éthique *hacker* n'a pas émergé ex-nihilo et prend racine (comme évoqué dans la partie consacrée aux contre-cultures) dans le mode de pensée et la « critique antihierarchique des *sixties* ». ²³² L'éthique *hacker* va aussi de paire avec les principes énoncés par le néo *management* (incorporation par le capitalisme de la critique antihierarchique). On définit le néo *management* comme la volonté de se réaliser, ou pour les entreprises, la nécessité de plus en plus forte de devoir offrir des rétributions symboliques et des conditions de travail vues comme épanouissantes. ²³³ Prenons exemple sur l'entreprise Google et le *Googleplex*, un gigantesque ensemble architectural situé dans la *Silicon Valley* dans laquelle les employés peuvent prendre leur repas et disposer d'un large nombre de services (entre autres : salle de gym, salle de massage, terrains de *beach volley* ou piscines chauffées). Le néo *management* tend ainsi à « déplacer la contrainte de l'extériorité des dispositifs organisationnels vers l'intériorité des personnes ». ²³⁴ Pour cela, l'employé doit adhérer au projet de l'entreprise et engager dans son travail des attentes autre que financières. Quant à elle, l'entreprise doit ouvrir des rétributions symboliques (reconnaissance, possibilité de diriger des projets) et des conditions de travail vues comme épanouissantes. C'est ce que démontre Broca lorsqu'il rend compte de l'investissement dans le travail : on tend de plus en plus à s'investir personnellement au travail. Les valeurs qui doivent régir l'entreprise sont les suivantes : « l'autonomie, la spontanéité, la mobilité, la capacité rhizomatique, la pluri-compétence, la convivialité, l'ouverture aux autres et aux nouveautés, la disponibilité, la créativité, l'intuition, la sensibilité, l'informel ». ²³⁵

Ainsi, force est de constater l'étroite convergence de l'éthique *hacker* avec les impératifs du « capitalisme cognitif » ²³⁶ et avec le nouveau discours managérial qui en a accompagné l'émergence. On y retrouve le même rejet des hiérarchies rigides de l'ère industrielle, au profit d'organisations en réseau, flexibles et adaptables, propres à stimuler la créativité des individus. Le libre, ainsi que l'éthique *hacker*, apparaissent emblématique de l'aptitude du capitalisme à réintégrer tout ce qui semble à un moment donné vouloir contester son hégémonie. Cela nous rappelle les arguments de Potter et Heath qui considèrent les valeurs promues par la contre-culture des années 1960 comme étant devenues le socle de la nouvelle idéologie libérale-libertaire portée par des secteurs plus dynamiques du capitalisme.

²³² Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.111.

²³³ Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy-en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, p.116-117.

²³⁴ Luc Boltanski et Eve Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, op., cit., p.135.

²³⁵ Antoine Bevort, « De Taylor au néo-management : quelle participation des salariés ? », *Participations*, vol. 5, no. 1, 2013, pp. 33-51.

²³⁶ Yann Moulier Boutang, *Le capitalisme cognitive. La nouvelle grande transformation*, Paris, Editions Amsterdam, 2007.

Ainsi, les *hackers* ont une manière de travailler, propre à leur culture, devenant de plus en plus populaire. L'ouverture de lieux de travail hybrides comme des *fablabs* le prouve tout particulièrement. En effet, la volonté des *hackers* de trouver du plaisir lorsqu'on travaille se généralise dans nos sociétés et selon Himanen, nous passons d'une éthique protestante à une éthique *hacker*. Le *hacker* est donc un personnage incontournable de nos sociétés occidentales sur lequel nous prenons exemple pour bâtir des manières de travailler dans lesquelles l'épanouissement personnel est primordial.

B. L'ECONOMIE DU DON *HIGH TECH* ET LA CULTURE DU « *REMIX* »

Nous voulons comprendre dans ce chapitre, dans quelles mesures, la culture *hacker* joue un rôle quant aux formes de cultures et d'économie dominantes sur Internet. Nous allons essentiellement et précisément étudier l'ouvrage de Lawrence Lessing qui analyse comment la culture du « *remix* » en encourageant les œuvres dérivées, peut être considérée à l'ère numérique. Lawrence Lessing, qui considère le *remixage* comme un concept souhaitable pour la créativité humaine, a fondé en 2001, les *Creative Commons*, une organisation américaine à but non lucratif dont l'objectif est d'élargir l'éventail d'œuvres remixées, de leur donner un statut légal afin de pouvoir les mettre à la disposition du public. La culture du *remix* étant inspirée des logiciels libres et *open source* car ils encouragent la réutilisation et le *remixage* de logiciels, nous verrons comment elle est également très liée à la culture d'Internet et des *hackers* ainsi qu'aux pratiques numériques des internautes.

La culture de « lecture / écriture » et ses conséquences

Dans son ouvrage *Remix*, Lawrence Lessing reprend la théorie de John Philip Sousa (comparu devant le Congrès en 1906 pour discuter de la réforme du droit d'auteur) et détermine deux types de culture : la première est la culture en « lecture seule » (*read only*).²³⁷ Elle signifie que l'objet culturel ou l'information est fournie par un professionnel. Il existe un flux à sens unique, qui va de la source professionnelle vers le récepteur, dû à la nette séparation des rôles entre le producteur du contenu et le consommateur de celui-ci. Ainsi, Lessing explique que ces consommateurs ou citoyens ordinaires « lisent » leur culture en l'écoutant ou en lisant des représentations de celles-ci. Pourtant, la lecture n'est pas suffisante. Pour Sousa comme pour Lessing, accéder à la culture, ce n'est pas seulement la consommer naïvement mais c'est aussi y prendre part. On doit donc ajouter à la culture lue, une culture écrite (en anglais : *read/write culture*)²³⁸, dans le sens où l'on recrée la culture d'abord lue (passivement) en utilisant plusieurs outils. Si nous prenons l'exemple de la musique, la lecture serait le fait de l'écouter, l'écriture, de la créer. L'outil utilisé peut être celui que le professionnel utilise (par exemple le violon) ou fourni par la nature (par exemple les cordes vocales). Lessing argumente que la culture du *remix* permettrait à la culture de « lecture /

²³⁷ Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, p.30.

²³⁸ Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, p.30.

écriture » d'émerger plus facilement au sein de la société. Celle-ci peut être considérée comme la possibilité d'effectuer un grand mélange d'œuvres existantes afin de recréer un autre objet culturel. Nous pouvons prendre l'exemple de l'œuvre de Marcel Duchamp *L.H.O.O.Q.*, un exemple bien connu de *remixage* de l'œuvre de Leonard De Vinci *Mona Lisa*. Aussi, comme le professeur au MIT, Henry Jenkins, l'affirme dans son ouvrage : l'histoire de l'art américain du 19^{ème} siècle pourrait être raconté par le mélange, l'assortiment et la fusion de diverses traditions folkloriques des différentes populations autochtones et immigrantes.²³⁹

En outre, selon Lessing, l'émergence des technologies de production en série et de duplication analogique a intrinsèquement permis au modèle de la culture de lecture seule de se développer et ainsi limiter le rôle du consommateur dans sa consommation des médias. Pourtant, il affirme tout de même que la technologie numérique n'a pas les mêmes contraintes « naturelles » que ces autres technologies de production en série. À l'inverse, Internet permet et encourage le développement de la culture de « lecture / écriture » que Sousa chérissait tant et tout particulièrement celle de la culture amateur.²⁴⁰ Selon Flichy également : l'accroissement du niveau moyen de l'instruction et les nouveaux outils offerts par Internet permettent de définir de nouvelles formes de pratiques, celles des amateurs, « ces passionnés qui ne sont ni des novices, ni des professionnels mais de brillants touche-à-tout ».²⁴¹

Lessing considère les technologies numériques comme le moyen de fournir les outils nécessaires à la relance de la culture de « lecture / écriture » et à la démocratisation de la production, parfois appelée web 2.0. Nous définissons le web 2.0 comme « un ensemble de tendances initié par un ensemble de pratiques, mobilisé par un ensemble d'outils »²⁴². Cette définition est assez vaste mais elle permet de rendre compte des dimensions sociale et technique. Le participatif est au cœur du web 2.0 et de notre analyse : l'utilisateur d'Internet serait aujourd'hui capable de « tracer sa propre écriture sur l'écran où paraît la production de l'autre »²⁴³. Dans l'ouvrage *La Démocratie Internet*, Dominique Cardon fait référence à quatre manières de prendre la parole en public, dont deux qui émergent avec la démocratisation d'Internet : la sphère publique restreinte lorsqu'un professionnel parle d'une personnalité ; l'espace public lorsqu'un professionnel parle d'un quidam (ici nous sommes dans le mode de culture le plus classique, celui de la lecture seule), mais Internet a, en effet, permis de nouvelles prises de parole : celle du web participatif lorsqu'un amateur parle d'une

²³⁹ Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, p.32.

²⁴⁰ Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, p.32.

²⁴¹ Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur*, Paris, Editions Seuil – La République des Idées, 2010.

²⁴² Nicolas Auray, « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes* 2002/1 (n° 8), p. 171-180.

²⁴³ Ibid.

personnalité (c'est le cas du blog) ainsi que celle du web en clair-obscur lorsqu'un amateur parle d'un quidam (c'est le cas d'un post sur les réseaux sociaux qui impliquent une de mes connaissances mais qui n'est pas particulièrement connu ailleurs que de ce cercle). Lessing prend justement l'exemple des blogs, qui ont redéfini notre relation avec l'industrie du contenu, nous permettant d'accéder à du contenu non professionnel généré par d'autres utilisateurs. La rubrique «commentaires» qui a suivi a permis aux lecteurs de dialoguer avec les contributeurs amateurs. Le «marquage» des blogs par les utilisateurs en fonction du contenu fourni la couche nécessaire pour que les utilisateurs puissent filtrer les contenus en fonction de leur intérêt. S'il ne fait aucun doute que de nombreuses publications en ligne pour amateurs ne peuvent rivaliser avec la validité des sources professionnelles, la démocratisation de la culture numérique et l'écosystème de la réputation permettent aux amateurs de se faire reconnaître professionnellement.

Ainsi, à l'inverse de Lessing, qui prône les bienfaits de la *remix* culture, d'autres critiques comme Andrew Keen contestent l'idée d'une culture de « lecture / écriture » déclarant que « la plupart des contenus partagés - quel que soit le nombre de fois qu'ils ont été liés, recoupés, annotés et copiés - étaient composés ou écrits par quelqu'un de la sueur de leur front créatif et l'utilisation disciplinée de leur talent. »²⁴⁴ En tant que tel, il oppose des sociétés telles que Time Warner et Disney qui « créent et produisent des films, de la musique, des magazines et de la télévision » avec des sociétés telles que Google. Il appelle ce dernier « un parasite » car « il ne crée pas de contenu propre » et « en termes de création de valeur, il n'y a rien en dehors de ses liens ». D'autres chercheurs considèrent que l'avènement de la culture amateur implique un phénomène d'« ubérisation » ou de disruption de certains secteurs professionnels et tirent ainsi la sonnette d'alarme. Par exemple, Damien Henry, un ancien élève du Master CTN pose la question : le graphisme peut-il se faire « ubériser »²⁴⁵ ? Par cela, il évoque le désarmement des professionnels de la création face au fleurissement de plateformes participatives et des « pro-am » (concept proposé par Alvin Toffler en 1980 puis repris par Patrice Flichy) :

« Un nouveau règne s'annonce, qui brouille toutes les frontières : celui du *pro-am* (professionnel-amateur), citoyen-acteur, expert autodidacte, créateur à part entière. »²⁴⁶

²⁴⁴ Andrew Keen, *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*, New York, Currency, 2007, 228 p.

²⁴⁵ Damien Henry, « *Crowdsourcing : le graphisme peut-il se faire ubériser ?* », Mémoire de master en communication et technologie numérique, sous la direction de Françoise Armand, Paris, CELSA, 2015, 195 p.

²⁴⁶ Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur*, Paris, Editions Seuil – La République des Idées, 2010.

Il semblerait donc qu'Internet et plus spécifiquement le web 2.0 aient permis aux internautes de reprendre leur culture en main et créer des œuvres culturelles plus facilement. Par exemple, la plateforme de musique *SoundCloud* permet à n'importe quel internaute de télécharger des morceaux de musique et ainsi de se faire connaître du grand public, sans avoir à passer par des labels de musique ou autres industries qui ne reconnaissent pas les amateurs. C'est aussi pourquoi on voit apparaître davantage d'artistes autoproduits ou indépendants, c'est-à-dire qui prennent toutes les décisions concernant leur carrière musicale. Par exemple, le rappeur américain Russ affirme que c'est quelque chose dont il a été fier tout au long de sa carrière, et qui lui a été permis grâce à la démocratisation des ordinateurs et d'Internet. Il a ainsi pu commencer sa carrière en partant d'un sous-sol, investir en lui et obtenir tous ces fans par son propre travail. Mais si la culture du *remix* est rendue possible grâce à l'avènement d'Internet et des nouvelles technologies, elle a de nombreux points communs avec la culture hacker, décrite précisément tout au long de ce mémoire.

Culture du remix et culture hacker

L'ambition qu'on voue à Internet de stocker une grande variété de contenus pour le plus grand nombre a permis à l'internaute de se réapproprier sa culture et de ne pas seulement la « lire ». Maintenant, un internaute sur Internet braconne les contenus disponibles sur les réseaux grâce à des outils spécifiques afin de créer un projet personnel. On parle alors de culture *web*. Ces nouvelles habitudes et comportements sont rendus possible grâce à la croissance rapide du nombre de contenus disponibles sur Internet ainsi que la croissance rapide du nombre d'utilisateurs²⁴⁷. Si Moreau considère ces nouvelles pratiques comme un « ensemble de représentations inédites et propres à Internet », il semblerait qu'elles aient de nombreuses similarités avec la culture *hacker*. En outre, la culture du *remix* prend racine dans la culture *hacker* : un *hacker* (tout comme un internaute sur le web 2.0) trouve une information sur Internet, l'utilise ou la détourne afin de répondre à son problème ou créer son objet culturel ou son innovation. Aussi, la culture *hacker* comme la culture web ont pour principe de fabriquer pour le plaisir et non pour l'argent.²⁴⁸ Si un amateur a maintenant la possibilité d'écrire un article sur des sites tels que *Medium*, il ne sera pas rémunéré pour celui-ci. Sa motivation est donc de se faire plaisir, de se faire reconnaître ou de participer à un débat

²⁴⁷ Google [En ligne], 2018, [consulté le 28 août 2018]. Disponible sur : https://www.google.fr/publicdata/explore?ds=d5bncppjof8f9_&met=y:it_net_user_p2&tdim=true&dl=fr&hl=fr&q=nombre+d%27internautes+dans+le+monde

²⁴⁸ Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, p.32.

qui lui tient à cœur mais ce n'est pas de capitaliser sur son article. Aussi, dans la culture du *remix* comme celle des *hackers*, l'important est de créer des objets et pour ce faire, il est possible d'utiliser tout ce qui est à leur disposition : une photographie, un morceau de musique, un bout de code... Le but est simplement de créer en se réappropriant les objets qui les entourent. Les *hackers* parlent justement de l'importance de ne pas avoir peur de la technologie mais, à l'inverse, de l'appréhender au mieux. C'est aussi ce qui semble se passer au sein de la culture *web* : je ne subis pas la culture, j'en fais partie. Aussi, lorsque Moreau demande dans un questionnaire dédié à des internautes la raison principale pour laquelle ils partagent et manipulent une représentation liée à un même internet, 20% des sondés affirment vouloir s'amuser, 17% qu'ils cherchent à amuser les autres et 17% qu'ils souhaitent partager une blague avec un cercle restreint de personne.²⁴⁹ Pour les internautes tout comme les *hackers*, il faut se faire plaisir, et rire. En effet, l'humour est un autre critère similaire entre la culture *web* et celle des *hackers*.

Par ailleurs, nous pouvons remarquer, à nouveau, une opposition entre ceux qui veulent rendre possible la culture du *remix* et donc le fait de transformer une œuvre sans en avertir le créateur de celle-ci et l'approche plus « traditionnelle » qui cherche à faire appliquer le droit d'auteur et donc le droit moral. Lorsque les médias attachés à la culture de la lecture seule ont vu arriver la possible distribution « gratuite » d'œuvres culturelles sur Internet, ils ont réagi sous la forme de gestion de droits numériques (DRM) qui impose des restrictions d'utilisation, qui selon Lessing, sont largement arbitraire.²⁵⁰ À l'inverse, en réponse à ce système de droits d'auteur qui a commencé à limiter les activités de partage et de *remixage* du *web*, Lessing fonde les *Creative Commons*, outils permettant d'activer la culture du *remix*, en permettant une diffusion équilibrée et équitable des œuvres créatives. Finalement, afin de simplifier le schéma des licences sur Internet : on remarque qu'émergent deux logiques radicalement différentes : la première celle des gouvernements et médias traditionnels qui sont des partisans du *copyright*, et du droit d'auteur ; la seconde celle des « pionniers du *web* » et des *hackers*, partisans du *copyleft* et de la culture du *remix*. Peut-on alors affirmer que les internautes se soient davantage approprié la culture des *hackers*, et donc celle du *remix* ? C'est ce qu'argumente Richard Barbrook, l'inventeur du terme de « cybercommunisme », En prenant l'exemple de l'échange gratuit de fichiers musicaux au

²⁴⁹ Nicolas Moreau, *Les Mêmes Internet : de 4chan aux agences de communication*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2010, p. 61.

²⁵⁰ Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, p.46.

format MP3 sur le Réseau, l'auteur considère les pratiques d'internautes comme étant investies de la culture *hacker*.²⁵¹

Ainsi, si les industries culturelles qui régulent, réglementent l'activité culturelle et dominant la production de celle-ci permettent à la culture du *remix* d'exister, elle peuvent également encourager la croissance des opportunités économiques pour les professionnels et l'amateur, et plus généralement tout ceux qui bénéficient de cette créativité.²⁵²

L'économie du don high tech

Dans cet esprit, Barbrook croit repérer dans cette généralisation de l'échange gratuit de fichiers musicaux grâce aux technologies de « poste à poste » (*peer to peer*), l'émergence d'une économie de « don et de pointe » ou du « don *high-tech* ». ²⁵³ Selon lui, ces pratiques transgressives qui mettent à mal les lois protégeant le droit d'auteur dans l'industrie musicale sont le signe de transformations économiques et sociales plus profondes véhiculées par la culture *hacker*. Lessing explique aussi que deux types d'économie cohabitent sur Internet : l'économie commerciale (promue par Netflix, Amazon ou Google) et l'économie du partage (promue par Wikipédia). L'économie du partage serait celle revendiquée par les militants du logiciel libre, et plus généralement les *hackers*. Barbrook voit dans l'avènement de l'économie du don *high tech*, un retour à la pensée de Proudhon : « La propriété intellectuelle, c'est le vol ! »²⁵⁴

Pourtant, si ce sont les *hackers* qui ont, en partie, permis la mise en place de cette économie du don, à travers par exemple l'utopie concrète du logiciel libre, « l'anarcho-communisme ne se limite plus aux intellectuels d'avant-garde. »²⁵⁵ Ce qui était autrefois révolutionnaire est aujourd'hui banal. La démocratisation d'Internet induit un échange facilité et gratuit de l'information. Si cette économie du don *high tech* trouve ses origines dans la culture *hacker* et les pratiques de ce groupe de personne qui souhaite voir sur Internet des échanges faciles et facilités par le réseau, gratuit et modifiable à la guise des internautes, « l'immense majorité des gens qui participent à l'économie du don *high tech* le font pour des

²⁵¹ Stéphane Mandard, « L'éthique hacker, nouveau paradigme ». Le Monde, Le Monde, 3 Mai 2002. Disponible sur : <http://www.multitudes.net/L-ethique-hacker-nouveau-paradigme/>

²⁵² Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, p.33.

²⁵³ Richard Barbrook, « Le cyber-communisme ou le dépassement du capitalisme dans le Cyberspace », *Multitudes* 2001/2 (n° 5), p. 186-199.

²⁵⁴ Pierre-Joseph Proudhon, *Qu'est-ce que la propriété ?*, Paris, Le Livre de Poche, Classiques de la philosophie, 2009, 445p.

²⁵⁵ Olivier Blondeau, Florent Latrive, *Libres enfants du savoir numérique: Une anthologie du Libre*, Paris, Editions de l'éclat, 2000, p.161.

raisons entièrement pragmatiques ».²⁵⁶ Ils sont loin de croire aux idéaux révolutionnaires promus par les *hackers* authentiques et contemporains. L'utilisateur n'est pas dans l'idéologie du don mais dans la pratique. L'utilisateur peut ainsi, acheter des marchandises en ligne sans renier des principes tenus par les *hackers*. Cependant, selon Blondeau et Latrive, ces mêmes utilisateurs « préfèrent habituellement s'échanger des dons »²⁵⁷ : « les utilisateurs du Net obtiendront toujours beaucoup plus qu'ils ne pourront jamais donner en retour. En donnant une chose bien faite, ils gagnent la reconnaissance de ceux qui téléchargent leur travail sur leurs ordinateurs. »²⁵⁸ Rappelons que la reconnaissance est aussi un critère déterminant la culture *hacker*. C'est aussi ce qu'identifie Peter Kollock en parlant de réciprocité : elle permet de récompenser l'autre en lui fournissant quelque chose d'une autre valeur. Ainsi, pour la plupart des gens, l'économie du don, promue par les communautés de *hackers*, n'est rien d'autre que la meilleure façon de collaborer dans le cyberspace. Nous émettons ici l'hypothèse que les *hackers*, ayant conscience de la forme du réseau et des possibilités qu'il offre, ont établi un code de conduite que les utilisateurs *lambda* peuvent suivre afin de pouvoir expérimenter le mieux possible cette technologie. Ainsi, Blondeau et Latrive explique que « dans l'économie mixte du Net, l'anarcho-communisme est devenue une réalité quotidienne »²⁵⁹

Dans les deux chapitres précédents, nous nous sommes intéressés aux répercussions de la culture *hacker* au sein des modèles de représentations autour d'Internet. Plus spécifiquement, sur les conséquences de la culture *hacker* au sein des nouvelles méthodes de travail (comme le néo *management* par exemple) ainsi que sur la renaissance de la culture « lecture / écriture » et l'émergence d'une économie du partage. Sans revendiquer une idéologie particulière ou se considérer eux-mêmes *hackers*, il semblerait que les internautes se soient appropriés les codes d'Internet, promus en partie par les communautés de *hackers*. Pour finir ce mémoire, nous allons rendre, une dernière fois, compte des discours des *hackers* et pionniers du web afin de démontrer qu'ils relèvent de la rupture et du révolutionnaire. Ceci nous permettant de savoir dans quelles mesures, ils influent sur un discours redevenu dominant ces derniers temps : Internet, « c'était mieux avant »²⁶⁰.

²⁵⁶ Olivier Blondeau, Florent Latrive, *Libres enfants du savoir numérique: Une anthologie du Libre*, Paris, Editions de l'éclat, 2000, p.161.

²⁵⁷ Ibid.

²⁵⁸ Ibid.

²⁵⁹ Olivier Blondeau, Florent Latrive, *Libres enfants du savoir numérique: Une anthologie du Libre*, Paris, Editions de l'éclat, 2000, p.162.

²⁶⁰ Michel Serres, *C'était mieux avant*, Paris, Manifeste, 2017, 76p.

C. FABRICATION DISCURSIVE D'UN « ÂGE D'OR » DU NUMERIQUE ?

Tout au long de ce mémoire, nous avons pu remarquer que les *hackers*, individuellement et au sein de leur groupe social, à force de pratiques rattachées à des principes et des convictions, ont mis en place un code de conduite qui « plane » au-dessus de ses membres, et parfois même en dehors du cercle des *hackers*. S'ils n'ont pas forcément conscience de faire partie d'un groupe social et d'adapter leurs pratiques en fonction de certaines normes lorsqu'ils s'adonnent au *hacking*, les *hackers* ont bel et bien des caractéristiques similaires (valeurs, modes de vie, croyances et personnalités) qui les rassemblent au sein du groupe. Tel que nous l'avons défini dans l'introduction générale, le *hacker* est un individu doué de capacités techniques, qui souhaite prouver à sa communauté son ingéniosité mais semble aussi être emprunt de valeurs propre à un espace qui revendique comme étant le sien (le cyberspace) ou du moins, comme étant un espace partageable et partagé, mais qui selon lui, se retrouve, à tort, gouverné par États ou entreprises privées.

S'il semblerait que les *hackers* ont joué un rôle quant à certains modèles de représentation d'Internet (culture web) et plus généralement de la vie sociale (nouvelle éthique de travail), reste à savoir si leurs discours et leurs pratiques ne sont pas la cause de la floraison d'articles relevant du fantasme et du révolutionnaire. Plus généralement, en rappelant continuellement que les informaticiens ont établi un code déontologique qui valorise « l'autonomie, la liberté de parole, le gratuit, le consensus, la tolérance »²⁶¹, les médias ne sont-ils pas en train de forger un « âge d'or » du numérique ?

Nous ne prétendons pas réaliser une analyse critique de tous les discours qui ont pu être tenus concernant Internet. Il s'agit avant tout de souligner la nécessaire prise de distance face aux expressions utilisées empreintes d'imaginaires puissants et marquées par un discours du fantasme du potentiel transformateur, voire révolutionnaire du Net.

²⁶¹ Dominique Cardon, *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Seuil, coll. « La république des idées », 2010, p.8.

Des discours utopiques tenus par les hackers

Selon Fred Turner, l'utopie d'Internet prend surtout racine dans les textes qui ont accompagné sa création. Il explique que les perceptions que nous avons de l'ordinateur et d'Internet ne sont pas le fruit du travail des ingénieurs informaticiens qui les ont construit, ni même les personnes qui utilisent ces objets, mais des idéologues qui ont écrit à son propos. L'histoire est écrite par des écrivains et ce sont eux qui jouent le plus grand rôle quant aux utopies qui ont accompagnées la mise en place de l'ordinateur et d'Internet. Turner fait référence aux journalistes qui ont transformé l'ordinateur d'une menace personnelle à un moyen de se libéraliser et de faire émerger une réelle utopie digitale.²⁶²

Pourtant, si selon Levy, la morale des *hackers* ne s'est pas exprimée par un pesant manifeste²⁶³, les *hackers* ayant une affinité pour le monde de l'informatique, ont souvent écrit à son propos, dans le but de démocratiser la discipline. En effet, tout porte à croire que les *hackers* ont joué ici les trois rôles que décrit Turner : ils ont construit le réseau, ils l'ont également utilisé et écrit à son propos. Levy décrit *Dymax* comme le repaire des jeunes informaticiens et *hackers* dans lequel les individus menaient plusieurs activités afin de démocratiser l'ordinateur : « sans le vouloir, on voyait à long terme, on encourageait celui qui voulait se mettre à l'ordinateur, on écrivait des livres qui apprenaient aux gens à programmer, on équipait des lieux où les gens pouvaient jouer avec des ordinateurs et s'amuser. »²⁶⁴

En outre, nous avons le sentiment que les textes qui ont accompagné la démocratisation de l'ordinateur relevaient essentiellement du révolutionnaire. Par exemple, dans le manuel de contre-culture informatique de Nelson ou dans les poèmes cybernétiques de Richard Brautigan, l'impression que l'ordinateur va changer nos vies est un élément constant.²⁶⁵ Plusieurs causes ont poussées les *hackers* à tenir des discours sur le pouvoir révolutionnaire de l'ordinateur, la principale étant de légitimer leurs pratiques. C'est ce qu'explique Broca lorsqu'il évoque le mouvement du logiciel libre : dès son origine, les porte-paroles du mouvement et surtout Richard Stallman ont développé un discours d'autolégitimation.²⁶⁶ Autrement dit, Stallman aurait cherché à expliquer ses pratiques, mais surtout à les justifier, à démontrer leur légitimité, et à convaincre que leur enjeu était peut-être plus important. C'est aussi pourquoi nous considérons les *hackers* et membres du mouvement du logiciel libre

²⁶² Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Steward Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopism*, Chicago, University of Chicago, 2006.

²⁶³ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.12.

²⁶⁴ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.188.

²⁶⁵ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.189.

²⁶⁶ Sebastien Broca. *L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software*. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012. Français. P.59

comme des entrepreneurs de morale : ils tentent d'instituer leurs mœurs en développant des discours pour les légitimer.

*L'enthousiasme technophile*²⁶⁷

Nous l'avons abordé rapidement dans le deuxième chapitre de la deuxième partie du mémoire : la technologie semble être le seul moyen de « lutter contre l'entropie qui menace le monde »²⁶⁸ et lorsque l'ordinateur se démocratisa, la majorité des discours allait dans ce sens. C'est ce qu'on appelle la technophilie ou le fort enthousiasme pour la technique, pouvant aller jusqu'à l'exaltation. Fred Turner explique qu'hormis la légitimation de leurs pratiques, l'autre raison qui pousse les *hackers* à écrire des textes partisan de l'ordinateur et du réseau est la croyance presque religieuse que si nous suivons la technologie, nous sommes susceptibles d'aller « directement au ciel ». ²⁶⁹

Ainsi, les *hackers* sont intrinsèquement convaincus que « leur technologie doit transformer le monde, améliorer les conditions de travail, favoriser le dialogue et la communication, bouleverser les structures d'organisation... et en définitive être le support d'une société nouvelle. »²⁷⁰ L'ordinateur serait ainsi le moyen de révolutionner nos vies. Peter Samson, un *hacker* du MIT déclare : « notre motivation était à 20 ou 30% le plaisir de faire ce que nous savions faire, et de le faire bien. Et à 60% le pouvoir métaphorique de donner vie à une création appelée à nous survivre. C'est le pouvoir magique de la programmation. » Ils sont également persuadés qu'Internet en tant que réseau de réseaux est la solution aux problématiques d'accès à l'information.

²⁶⁷ Jacques Ullul, *La technique ou l'enjeu du siècle*, Paris, Economica, 2008, 423p.

²⁶⁸ Philippe Breton, *L'utopie de la communication*, Paris, La Découverte, 1988, p.145.

²⁶⁹ Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Steward Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopism*, Chicago, University of Chicago, 2006. Citation exacte en anglais : « Both extremes are one part technological determinism, and, unsurprisingly in the land of the technological sublime, one part religion. Each abandons nuance to persuade us that if we only follow the technology we are either all likely to go "direct to heaven" or "all going direct the other way" ».

²⁷⁰ Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Steward Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopism*, Chicago, University of Chicago, 2006

²⁷¹ Alain BRON, Vincent de Gaulejac, *La gourmandise du tapir*, Desclée de Brouwer, 1995, p.51.

Le mythe de l'âge d'or

De nombreux discours tendent à valoriser Internet, à ses débuts, comme la Terre libre de toute contrainte, sur laquelle fleurissent des pratiques dénuées de toute mauvaise volonté. De nombreux discours viennent raconter que, par la suite, ce serait devenue « un grille pain fasciste »²⁷¹. Pourtant, il semblerait que ce soit l'incarnation même du mythe de l'âge d'or, faisant partie du mythe des âges de l'humanité, avec l'âge d'argent, l'âge d'airain et l'âge de fer. En effet, l'âge d'or est un mythe de la mythologie grecque puis romaine qui désigne le « règne de Saturne », celui qui suit immédiatement la création de l'Homme alors que Cronos règne dans le ciel. C'est un temps d'innocence, de justice, d'abondance et de bonheur : « en l'absence de tout justicier, spontanément, sans loi, la bonne fois et l'honnêteté y étaient pratiquées. [...] La Terre elle-même, aussi, libre de toute contrainte, épargnée par la dent du hoyau, ignorant la blessure du soc, donnait sans être sollicitée tous ses fruits. »²⁷² La Terre jouit d'un printemps perpétuel, les champs produisent sans culture, les Hommes vivent presque éternellement meurent sans souffrance, s'endormant pour toujours. L'âge d'or symbolise donc le lapse de temps prospère et mythe, qui suit la création de la Terre. Il semblerait que ce soit un monde de paix car personne n'est venu régir l'espace en question.

Ainsi, dès qu'Internet rentre dans une phase classique de développement (politique, économique et sociale)²⁷³, on passerait à l'âge d'argent, un lieu moins parfait que l'incarnation de l'âge d'or, dans lequel apparaîtrait des lois et des régulations des pratiques.

Si à l'origine, l'âge d'or désigne le mythe du premier âge de l'humanité, il aurait « pleinement perdu son sens anthropologique au profit d'une valeur chronologique, et incarne désormais un lieu commun pour désigner l'acmé d'où procéderait une nécessaire dégradation ultérieure. »²⁷⁴ Nous allons, donc, émettre quelques arguments comme quoi des instances (médiatiques entre autres), en prônant le début d'Internet, fabrique un âge d'or du numérique.

²⁷¹ Titiou Lecoq, « Notre Mai-68 numérique est devenu un grille-pain fasciste ». Slate, Slate, 29 novembre 2013. Disponible sur : <http://www.slate.fr/monde/80483/nous-avons-tue-notre-internet>

²⁷² Extrait original du mythe de l'âge d'or.

²⁷³ Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, 2001, Paris, La Découverte, coll. « Sciences Societ », 2001, p.55

²⁷⁴ Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

L'âge d'or d'Internet

En ce qui concerne le numérique, quels sont les acteurs qui fabriquent l'âge d'or ? Les discours partisans des « *hackers* authentiques » dans les années 1990, ont permis de voir émerger des représentations sociales, utopiques et idéologiques d'Internet ainsi qu'un imaginaire, appelé par Flichy : « l' « autoroute de l'information »²⁷⁵. Mais selon Fantin et Le Hégarat, un âge d'or se crée *à posteriori* : « il sous-tend en creux une rupture avec le temps présent habitée par l'idée d'un déclasserement par rapport au passé. » Ainsi, il semblerait que la fabrication discursive de l'âge d'or d'Internet soit le travail des entreprises médiatiques. C'est effectivement une expression largement utilisée par différents médias tels que les musées (le musée de l'Orangerie a par exemple accueilli une exposition intitulée « L'Âge d'or de la peinture toulousaine »), mais aussi d'autres genres médiatiques comme le « documentaire, l'information, mais aussi bien sûr la fiction. »²⁷⁶

Plusieurs discours viennent, en effet, relèvent du fantasme d'un passé d'Internet ainsi que d'une mise en garde de son devenir. L'expression est, en outre, parfois franchement utilisée. Par exemple, Benoît Thieulin, président du Conseil national du numérique français, invité à l'émission « Place de la toile » affirme : « l'âge d'or d'Internet est derrière nous ».²⁷⁷ Il explique que « l'effervescence des premières années web, qu'on pourrait faire dater la fin avec l'appropriation massive des médias sociaux par le public, a fait son temps. »²⁷⁸ Par ailleurs, d'autres citations, sans expliciter le terme « âge d'or », évoque les mêmes fantasmes et frustrations. Rappelons que selon les auteurs qui ont théorisé ce phénomène, il n'y a pas besoin d'utiliser le mot pour parler du concept.²⁷⁹

« Quarante ans après ses premiers balbutiements, les gouvernements et les grands acteurs privés contrôlent toujours plus étroitement les échanges, rongent liberté d'expression et droit à la vie privée ».²⁸⁰

« A l'époque de Mozilla, le Web était une promesse, ce truc allait nous permettre de publier des articles, d'avoir accès à l'information, un champ des possibles s'ouvrait. »²⁸¹

²⁷⁵ Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, 2001, Paris, La Découverte, coll. « Sciences Societ », 2001, p.62.

²⁷⁶ Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

²⁷⁷ Le CNN, un an de présidence. 2014. Animée par Xavier de La Porte. Diffusée le 11 janvier 2014. France Culture. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/emissions/place-de-la-toile/le-cnn-un-de-presidence>

²⁷⁸ Ibid.

²⁷⁹ Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

²⁸⁰ Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013.

²⁸¹ Tristan Nitot, « Les internautes sont devenus le bétail de Google et Facebook » [consulté le 5 janvier 2018] Disponible sur : <http://www.ladn.eu/tech-a-suivre/data-big-et-smart/tristan-nitot-les-internautes-sont-devenus-le-betail-de-google-et-facebook/>

« Nous aussi on y a cru, on y a cru très fort qu'Internet allait être cet outil de mobilisation, d'innovation, de démocratisation, d'accès au savoir, reconnaît M. Knappenberger. Et ça l'a été ! Mais on n'avait pas vu venir le côté sombre. On assiste à la fin de cette ère. »²⁸²

« En quelques années, il [Internet] a connu une métamorphose qui, à titre personnel, me laisse encore ébahie. Internet est devenu exactement l'inverse de ce qu'il était. D'un réseau ouvert, il est devenu un réseau fermé. D'un espace de liberté, il est devenu un espace de surveillance.»²⁸³

On assiste donc, effectivement et rétrospectivement, à la fabrication discursive d'un âge d'or, dont la mission est de sublimer Internet, et ce, de manière radicale et quelques peu biaisée. Nicolas Auray écrit un article intitulé « le « mai 68 numérique » est-il (vraiment) devenu un « grille-pain fasciste » ? »²⁸⁴ en réponse à un article de novembre 2013, paru sur Slate. Il explique que « la question ne semble pas si tranchée. »²⁸⁵ Selon lui, l'auteur de cet article, Titiou Lecoc, n'est pas la première à exprimer une telle désillusion : « certains allaient jusqu'à considérer au début des années 1990 le réseau comme l'opérateur d'une véritable « mutation anthropologique ». »²⁸⁶ Pourtant, Auray démontre que de plusieurs points de vue (politique ou économique par exemple) ainsi de ce qu'on peut observer dans certaines pratiques culturelles, les valeurs d'Internet à ses origines ne sont pas totalement tombées en flambeau. Par exemple, le logiciel libre ne s'est jamais porté aussi bien que dans nos sociétés contemporaines. À l'inverse, déjà chez les *hackers* authentiques, le problème était l'hégémonie de grandes entreprises telles que IBM ou Microsoft et l'un des thèmes récurrents dans les conversations de *hackers* concernait « l'oppression révoltante d'IBM, ce colosse aux pieds d'argile qui régnait sur le monde de l'informatique. »²⁸⁷ Aussi, en 1998, le slogan était déjà « *Take back the Web* » (en français : reprenez le contrôle d'Internet).

²⁸² Morgane Tual, « L'esprit d'Aaron Swartz plane toujours sur le web ». Pixels, Le Monde, 23 mars 2017. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/23/quatre-ans-apres-son-suicide-l-esprit-d-aaron-swartz-plane-toujours-sur-le-web_5099539_4408996.html

²⁸³ Titiou Lecoq, « Notre Mai-68 numérique est devenu un grille-pain fasciste ». Slate, Slate, 29 novembre 2013. Disponible sur : <http://www.slate.fr/monde/80483/nous-avons-tue-notre-internet>

²⁸⁴ Dossier coordonné par Nicolas Auray *et al.*, « Éditorial. Le « Mai 68 numérique » est-il (vraiment) devenu un « grille-pain fasciste » ? », *Mouvements* 2014/3 (n° 79), p. 7-11.

²⁸⁵ Ibid.

²⁸⁶ Ibid.

²⁸⁷ Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, p.66.

Contrairement à la nostalgie, il n'y a rien de négatif dans l'âge d'or, et au sein des discours qui l'évoquent. On n'y spécifie aucune date, c'est seulement l'incarnation d'un passé qu'on vient regretter. Il y a donc un sentiment de gratification et valorisation d'un passé révolu : « dans un cadre médiatique, l'« âge d'or » est d'abord une formule d'une grande simplicité, aisément mobilisable pour catégoriser un phénomène ou une période. Elle est ainsi perçue comme un levier efficace pour conférer un sentiment de gratification, pour valoriser irréfutablement une période antérieure. »²⁸⁸ Effectivement, lorsqu'on demande aux *hackers* interrogés s'ils se sentent redevable des pionniers du web ou apprécient l'histoire d'Internet, ils affirment que oui.

Mais quelles sont les ambitions de ces discours ? Pourquoi vouloir incarner le passé comme un monde idéal révolu ? Si nous avons essayé de prouver que les *hackers* jouent un rôle quant à cette fabrication discursive, il semble que les médias traditionnels apprécient créer l'histoire. Selon Fantin et Le Hégarat, les médias prétendent dire le passé, l'incarner, ou encore le reconstituer et les évocations d'un âge d'or passé se multiplient dans les discours nostalgiques des sociétés contemporaines : « cela ne nous surprendra pas tant les médias constituent des écrans particulièrement propices au déploiement de représentations du passé. »²⁸⁹

Par ailleurs, une autre cause de cette floraison d'articles ayant pour motivation d'embellir le passé, s'incarne dans ce que Proust appelle « l'édifice intense du souvenir » : la nécessité de se rappeler du passé et de l'embellir lorsque le présent ne répond pas aux exigences attendues. On embellit l'histoire d'Internet car on n'apprécie pas ce qu'il incarne présentement : surveillance de masse, collecte des données, atteinte à la vie privée. Lorsque le centre de l'innovation dans la gouvernance internationale a rendu public l'édition 2016 d'un sondage mondial, mené par l'institut Ipsos, portant sur la confiance sur Internet, les réponses montrent un accroissement général des craintes pour la vie privée en ligne. Tous pays confondus, 57% des répondants se disent plus inquiets pour leur vie privée qu'il y a un an.²⁹⁰

Notons aussi que le souvenir de l'âge d'or « constituerait un repère partagé entre les générations successives, qu'elles cherchent à renouer avec lui ou qu'elles en fassent le pinacle de leur histoire pour s'en réclamer. »²⁹¹ En fabriquant un âge d'or du numérique, il y a la volonté de créer une mémoire et des souvenirs communs, et ce, de la manière la plus positive qu'il soit. Dans le dossier consacré sur l'âge d'or dans la revue « Le Temps des Médias »,

²⁸⁸ Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

²⁸⁹ Ibid.

²⁹⁰ Auteur inconnu, « Surveillance du Web : les français nettement plus méfiants ». Pixels, Le Monde, 18 avril 2016. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/18/surveillance-du-web-les-francais-nettement-plus-mefiants_4904418_4408996.html

²⁹¹ Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

Robène et Serre donnent l'exemple des punks : « le mouvement, se survivant à lui-même, réinventait l'être punk (*punk's not dead*) en ancrant ses propres transformations dans la référence mémorielle à un « passé toujours présent ». »²⁹² Selon les deux auteurs, « la construction médiatique de l'âge d'or du punk constitue donc, sans s'y réduire, un miroir dans lequel cette presse peut rêver à sa propre jeunesse. »²⁹³

Finalement, fabriquer un âge d'or, c'est aussi légitimer certaines pratiques. Si les médias produisent des âges d'or, cela sous-tend une volonté d'asseoir une légitimation de « raconter » l'histoire et ainsi une forme d'institutionnalisation, mais cela profite aussi aux *hackers*, informaticiens et plus globalement, tous les membres des professions liées à Internet. Fantin et Le Hégarat l'affirment : « proclamer un âge d'or profite à l'image de la profession. »²⁹⁴ Ils donnent l'exemple de la presse ou de la télévision : « on pense également à la télévision (étudiée par Géraldine Poels), média qui a longuement construit sa légitimité, et qui, par la voix de ses professionnels revendique, au mitan des années 1970, un premier âge d'or situé au temps des pionniers, dans les années 1950 et la première moitié des années 1960. »²⁹⁵

Nous avons ici voulu émettre quelques pistes quant à la possible fabrication discursive d'un âge d'or du numérique et cela semble se vérifier compte tenu de la définition de l'âge d'or inscrite dans le dossier à son propos dans la revue « Le Temps des Médias » : c'est essentiellement la valorisation d'un passé afin de mieux affronter le présent mais aussi la légitimation de toute une profession. Aussi, en créant un âge d'or du numérique, les *hackers* contemporains ont des bases sur lesquelles ils peuvent tenter de forger le cyberspace selon leurs valeurs et celles des anciennes générations. C'est également le moyen pour les *hackers* de créer une mémoire commune au sein du groupe social.

²⁹² Luc Robène, Solveig Serre, « Le punk est mort. Vive le punk ! La construction médiatique de l'âge d'or du punk dans la presse musicale spécialisée en France », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 124-138.

²⁹³ Luc Robène, Solveig Serre, « Le punk est mort. Vive le punk ! La construction médiatique de l'âge d'or du punk dans la presse musicale spécialisée en France », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 124-138.

²⁹⁴ Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

²⁹⁵ Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

CONCLUSION

Tout au long de ce mémoire, nous avons eu l'ambition d'observer les *hackers*, sous différents angles (sociologique, ethnographique, culturel et politique). Dans un premier lieu, nous avons voulu dégager les critères sociodémographiques afin de savoir s'il existe un archétype du *hacker*. Au sein de la littérature, s'il y a consensus pour affirmer que les *hackers* sont essentiellement des hommes, il semblerait que les avis divergent concernant d'autres critères sociodémographiques. Par exemple, Michel Lallemand comme Steven Lévy considèrent les *hackers* comme des personnes heurtées par le système scolaire, alors que les *hackers* interrogés ici semblent avoir poursuivi de longues études. En ce qui concerne le lieu de vie ou la nationalité, la prise en compte de ces critères n'a pas particulièrement servi l'analyse générale, hormis qu'ils nous ont permis de rebondir sur la communication entre les *hackers*, propre à leur groupe social. Par la suite, nous avons analysé les critères psychographiques, qui permettent de mettre en exergue des critères qualitatifs, à savoir les valeurs, croyances, personnalités et modes de vie des *hackers*. De ce côté, les *hackers* ont de nombreux points communs comme la croyance que l'ordinateur peut changer des vies, la presque addiction pour la programmation informatique, le choix des loisirs qui se tournent vers « la chose scientifique » ou informatique (*hacker*, créer des jeux vidéos, être sur l'ordinateur) ainsi que la volonté de voir l'information sur Internet être libre. Les causes de ce dernier phénomène ont été plus longuement étudiées dans le second chapitre de la deuxième partie, lorsque nous avons étudié les mythes structurant notre société, qui prône l'existence de structures sociales dans lesquelles il est parfaitement possible de communiquer et de s'informer.

Dans le second chapitre de la première partie, nous avons étudié les manières dont se forment un groupe social afin de savoir si les *hackers* ont des manières d'agir propre à leur communauté. Pour ce faire, nous nous sommes référés aux théories d'Emile Durkheim sur le fait social et les manières d'agir selon le groupe. En effet, si les *hackers* agissent de manière conforme à leurs personnalité et valeurs personnelles, nous avons voulu rendre compte de la « force supérieur » qui pousse les *hackers* à parfois agir autrement. Les *hackers*, comme la majorité des groupes sociaux, agissent en fonction de cette force, bien qu'ils n'en aient que plus rarement pleinement conscience, refusant d'admettre que leurs actions ne sont pas le résultat de leur propre volonté. Analyser les *hackers* au sein du groupe social a aussi permis de dégager une identité groupale ainsi que des points déterminants de la culture *hacker*.

Dans un troisième chapitre, nous avons essayé de caractériser et définir cette culture :

contre-culture, alternative, oppositionnelle ? En se référant à la théorie de la déviance d'Howard Becker, nous avons déterminé les causes qui viennent expliciter la non-conformité des comportements du *hacker*, ainsi que la réaction sociale qui suscitent leurs conduites. Selon les critères définis par Becker lorsqu'il analyse les musiciens de jazz, les *hackers* sont des individus déviants. Sachant qu'une personne est considérée comme déviante lorsqu'elle transgresse une norme, cela implique l'existence d'une norme qui le prohibe et donc d'un entrepreneur de morale. Cet entrepreneur de morale met en place un ensemble d'obligations et d'interdictions fondées sur un socle de valeurs visant à orienter le comportement des individus en société. Dans ce chapitre, l'entrepreneur semble être des acteurs « traditionnels » comme les gouvernements ou les entreprises. Nous pouvons ainsi conclure en affirmant la première hypothèse, comme quoi les *hackers* forment un groupe social. Effectivement, ils ont une identité ainsi que des motivations communes. De part leur volonté d'aller contre le système social « dominant », les *hackers* forment aussi une culture oppositionnelle, dans laquelle se constitue un espace de lutte pour l'émancipation et un lieu d'expérimentation de formes de souveraineté par le bas.

Dans la deuxième partie du mémoire, l'analyse a porté sur les pratiques des *hackers* ainsi que la morale en creux, afin de caractériser l'élément fondamental de la culture *hacker* : faire librement. Le premier chapitre a eu pour motif de rendre compte de la part de « faire » au sein de la communauté. En effet, lors de la lecture de différents articles et ouvrages, il était souvent mentionné que les *hackers* sont au cœur de la résistance numérique, mais nous avons souhaité prendre le temps d'un chapitre pour faire un rappel sur l'étymologie du terme « *hacker* » et sur le fait, qu'avant d'être un militant politique, un *hacker* est un bidouilleur, qui apprécie fabriquer et détourner les objets de leur motif principal. Seulement les *hackers* les plus engagés se tournent vers la politique. Dans ce chapitre, nous avons mentionné des lieux tels que les *hackerspaces* ainsi que des pratiques telles que le *DIY*. Si nous pouvons associer le *DIY* au bricolage et la débrouillardise, cela ne s'arrête pas là. C'est une philosophie de vie proche de celle proposée par les *hackers* (échange de connaissance, partage et diffusion de son travail, recyclage, détournement, auto-organisation). Ainsi, au-delà d'une simple volonté de récupération, le *DIY* constitue une autre voie politique en opposition au monde de l'ultra-consommation. Le *DIY* comme le *hacking* sont la preuve que des valeurs se greffent aux pratiques. Lorsqu'un *hacker* s'adonne à son activité, il n'a donc pas simplement la volonté de faire. Il renvoie un système de valeurs qu'il est nécessaire d'analyser et démontre que la politique peut être transformée par le faire.

Le deuxième chapitre de la deuxième partie du mémoire prend le temps de comprendre les origines de la libre circulation de l'information comme étant la valeur la plus communément associée à la culture *hacker*. Nous avons d'abord utilisé le logiciel libre pour penser les phénomènes qui l'entourent car celui-ci n'est pas qu'un objet mais une concentration de pratiques devenues centrales dans l'analyse de l'*ethos* des *hackers*. En effet, les *hackers* engagés politiquement s'engagent aussi dans la communauté du logiciel libre afin de trouver une solution concrète à une idéologie voire utopie. C'est pourquoi nous avons repris la notion d'Ernst Bloch d'utopie concrète, transposée au logiciel libre par Sébastien Broca. Nous avons ainsi rendu compte du logiciel libre comme étant le moyen concret de répondre à une utopie plus générale. Nous avons aussi rappelé que cette volonté prend racine dans des formes culturelles et intellectuelles plus anciennes, comme par exemple les espoirs de transformation sociale associés aux technologies numériques et ce, depuis la cybernétique ou d'autres mythes fondateurs, évoqués dans ce chapitre.

Après avoir identifié l'éthique derrière la pratique des *hackers*, soit la volonté d'être libre en faisant ou de faire librement, nous avons souhaité pousser l'analyse plus loin pour savoir si le *hacker* est un acteur politique. S'ils ne sont pas tous des militants politiques (les hackers les plus engagés politiquement s'appellent des *hacktivistes*), leurs pratiques en sont tout de même empreintes. Par exemple, les communs numériques sont produits avec une vision politique particulière : celle de la mise en commun, du partage et de la collectivité. En outre, les *hackers*, même s'ils ne s'engagent pas politiquement, s'organisent du point de vue idéologique. Celle-ci s'apparente au cyber-anarchisme ou communément appelé « cyber-collectivisme ». Plus globalement, cette partie a eu pour mission de venir affirmer ou infirmer notre deuxième hypothèse, qui considère le *hacker* comme un entrepreneur de morale. En considérant la diversité des usages et la pluralité des normes sociales, nous pouvons distinguer les normes formelles (comme un règlement intérieur), des normes informelles (comme la coutume ou la morale). Ainsi, si le *hacker* a été considéré comme un déviant au sein de la société, qu'en est-il à l'intérieur du cyberspace ? Notre affirmons ici l'hypothèse comme quoi le *hacker* est un entrepreneur de morale, c'est-à-dire un individu qui a la volonté et la capacité d'investir Internet de normes informelles. En prenant l'exemple des netiquettes, nous remarquons qu'ils ont créé un code de conduite qui raisonne en dehors de leur cercle social.

Finalement, la troisième partie de ce mémoire a focalisé l'analyse sur les mœurs instituées par les *hackers* au sein du cyberspace mais aussi de la société. Si les *hackers* sont des entrepreneurs de morale, c'est qu'ils ont la capacité de faire adopter ou maintenir une norme et ainsi persuader les internautes de la moralité de leurs actions. Dans le premier chapitre,

nous avons rendu compte de la manière dont le *hacker* joue un rôle sur les différentes collectivités qui se constituent à l'occasion du travail. En premier lieu, si le *hacker* souhaite bidouiller, il a aussi l'ambition de répondre à un problème. Pourtant, à l'inverse des laboratoires de Recherche et Développement qui tentent de cibler les usages et les besoins, l'innovation vient par le bas. C'est en réglant un problème qu'ils rencontrent personnelle qu'ils peuvent répondre à un besoin plus large, et ainsi créer une innovation. Cette méthode de travail commence à voir le jour, ailleurs que dans le cercle des *hackers*, grâce à des espaces comme les *fablabs* qui encouragent cette méthode. En outre, le *hacker*, en quête de plaisir au travail, met aussi en place une nouvelle éthique qui prône le fait de s'amuser en travaillant et de trouver des qualités dans son travail qui soient différentes que la rémunération salariale. Il encourage ainsi le développement de nouvelles manières de gérer les équipes, comme par exemple le *néo-management*.

Le deuxième chapitre de notre troisième partie se consacre aux mœurs instaurées au sein du cyberspace et plus spécialement à la manière dont les *hackers* ont participé à l'émergence de la culture du *remix* et de l'économie du don *high tech*. Nous avons montré que la volonté de voir le web comme un espace commun des *hackers*, a, en parti, été réalisée dans les pratiques des internautes : le web n'étant pas une économie de marché, mais une économie du don, sur lequel les internautes échangent des objets informatiques gratuitement tous les jours. Nous pouvons donner l'exemple des mêmes Internet, élément d'une culture repris et décliné en masse sur Internet, qui se transmet d'un individu à l'autre. Ainsi, Richard Barbrook considère ces phénomènes comme une «révolution sans héros» car ce sont les internautes, collectivement, qui ont permis à cette culture du web, proche de celle des *hackers*, d'émerger. C'est également le cas de la culture du *remix* qui permet à des *pro-am* de développer leurs compétences et de faire reconnaître celles-ci au sein de la communauté web.

Le troisième et dernier chapitre du mémoire a eu pour motivation de mettre en perspective les discours des *hackers* et de prouver qu'en revendiquant une idéologie du web et en faisant l'apogée d'Internet à ses débuts, les *hackers* ont partiellement contribué à la fabrication discursive d'un âge d'or du numérique. D'autres éléments rentrent évidemment en jeu comme la volonté de légitimer leurs activités ou de faire valoir une mémoire commune et trans-générationnelle. Nous avons argumenté nos propos grâce aux théories offertes par Emmanuelle Fantin et Thibaut Le Hégarat qui définissent l'âge d'or, dans un dossier consacré au phénomène. Ainsi, la troisième hypothèse structurant ce mémoire peut être partiellement affirmée. Si la culture des *hackers* semble effectivement jouer un rôle quant aux différentes représentations d'Internet et pratiques d'internautes, nous n'avons malheureusement pas

entrepris d'entretiens avec des utilisateurs, ni même mis en place une autre méthode d'analyse permettant de vérifier cette hypothèse. Il semblerait judicieux de pousser l'analyse quant à cette troisième hypothèse, qui pourrait faire l'objet d'un mémoire à part entière.

Si nous avons démontré partiellement que la culture *hacker* joue un rôle quant aux représentations autour d'Internet, nous n'avons pas détaillé les causes de ce phénomène. Pour aller plus quant à la recherche initiée ici, nous devrions prendre un bref instant pour souligner la montée en puissance du terme « *hack* » en dehors des cultures informatiques et technologiques. Ainsi, peut-on considérer le terme comme étant l'objet d'une réappropriation de la part d'un groupe plus large que celui que forment les *hackers* étudiés ici ? Nous pouvons prendre l'exemple du *hackaton*. Si à ses débuts, le *hackaton* est un événement dans lequel des programmeurs et autres personnes impliquées dans le développement de logiciels collaborent, le terme a par la suite été réutilisé dans d'autres secteurs : culturel, bancaire ou institutionnel. Nous pouvons alors poser la question suivante : le *hacking* s'institutionnalise-t-il, se normalise-t-il ? Nous pouvons citer d'autres exemples que nous offre l'actualité : une école d'informatique ouvre au Maroc et s'appelle *The Hacking Project* ; Marc Zuckerberg veut diriger son entreprise *The Hacker Way* ; une nouvelle discipline qui implique essentiellement des techniques de marketing apparaît en 2010 et prend le nom de *Growth Hacking* ; et de nombreux contenus sur des réseaux sociaux impliquent des *life hacks*. Comment alors expliquer que le *hacking* prenne une place de plus en plus significative au sein de nos sociétés ? Nous émettons ici l'hypothèse que c'est en parti dû à l'émergence du pouvoir des technologies numériques dans notre vie quotidienne. Une autre hypothèse serait que la culture populaire véhicule une image positive du *hacker*. Cette thématique pourrait faire l'objet d'un travail de recherche : étudier le rôle de la pop culture au sein des modèles de représentation autour du *hacking*, en étudiant par exemple des œuvres culturelles comme *Mr. Robot* ou *Watchdogs*. Il n'est cependant pas certain que le *hacking* ait réellement pris une place prépondérante dans nos sociétés. Si nous portons un regard aux statistiques proposés par le moteur de recherche *Google Trends*, les termes « *hack* », « *hacking* », et « *hacker* » étaient tous les trois plus populaire entre 2004 et 2007 qu'aujourd'hui.

D'autre part, ce mémoire a aussi entrepris l'analyse de la position du *hacker* au sein de la gouvernance d'Internet. Ont été prises en considération les deux visions antagonistes (de La Chapelle parle de guerre froide) concernant la manière d'élaborer des principes, normes, règles propres à façonner les usages au sein du cyberspace. Les réglementations font l'objet de divers débats entre les parties prenantes où se confrontent des visions différentes sur la

manière d'organiser Internet. Une grande partie du débat visait initialement à comprendre si Internet devait être considéré comme un outil de communication dont la régulation pourrait être intégrée à des formes plus traditionnelles de télécommunication, ou si, en raison de ses caractéristiques particulières, il y avait un besoin plus spécifique de systèmes de réglementation. Finalement, ce qui ressort globalement de ce mémoire est qu'Internet est extrêmement considéré comme un outil de puissance de par les différentes parties prenantes ainsi qu'un enjeu majeur des relations géopolitiques. Ainsi, si nous avons analysé la division idéologique, il serait judicieux d'amorcer quelques pistes de réflexion concernant les tensions futures que présentent la gouvernance d'Internet et en particulier le contrôle des Etats-Unis, et le manque de pouvoir des pays en développement. C'est un enjeu majeur au sein de l'actualité comme le prouve les déclarations récentes de l'ONU qui demande à ce que tous les partis soient inclus dans la gouvernance d'Internet, de manière multipartite et dans le but de réduire la fracture numérique : « il est essentiel que les politiques de gouvernance d'Internet continuent à porter la liberté d'expression et la libre-circulation des informations » a déclaré Wu Hongbo, le secrétaire adjoint des Nations Unies pour les affaires économiques et sociales.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

Amaelle Guiton, *Hackers: au Coeur de la résistance numérique*, Vauvert, Au diable Sauvart, 2013, 245p.

Andrew Keen, *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*, New York, Currency, 2007, 228 p.

Bernard Lacroix, Xavier Landrin, Anne-Marie Pailhès, Caroline Rollant-Diamond, *Les contre-cultures : genèses, circulations, pratiques*, Paris, Editions Syllepse, 2015, 526p.

Christophe Bourseiller, Olivier Penot-Lacassagne, *Contres-cultures !*, Paris, CNRS Editions, 2013, 314p.

Dominique Cardon, *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Seuil, coll. « La République des idées », 2010, 102p.

Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

Emile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Editions Payot & Rivages, 2009, 231p.

Howard Becker, *Outsiders. Etude de Sociologie de la Déviance*, Paris, Editions Métailié, 1985, 250p.

Jacques Ullul, *La technique ou l'enjeu du siècle*, Paris, Economica, 2008, 423p.

Joseph Heath, Andrew Potter, *Révolte consommée, Le Mythe de la contre-culture* (2004), traduit par Michel Saint-Germain et Elise de Bellefeuille, Paris, Naïve, 2005, 430p.

Jovan Kurbalija, *An Introduction to Internet Governance*, Genève, DiploFoundation, 2016, 252p.

Lawrence Lessing, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, The Penguin Press, 2008, 234p.

Linus Torvald, *Just for fun*, New York, Harper Business, 2002, 256p.

Manuel Castells, *La Galaxie Internet*, Paris, Fayard, 2002, 368p.

Michel Lallemand, *Age du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Le Seuil, coll. « Couleur idées », 2015, 448p.

Michel Serres, *C'était mieux avant*, Paris, Manifeste, 2017, 76p.

Nicolas Danet, Frédéric Bardeau, *Anonymous – Peuvent-ils changer le monde*, Paris, FYP Editions, 2011, 205p.

Olivier Blondeau, Florent Latrive, *Libres enfants du savoir numérique: Une anthologie du Libre*, Paris, Editions de l'éclat, 2000, 254p.

Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, 2001, Paris, La Découverte, coll. « Sciences Societ », 2001, 276p.

Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur*, Paris, Editions Seuil – La République des Idées, 2010.

Pekka Himanen, *L'éthique hacker et l'Esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, 2001, 219p.

Philippe Breton, *La tribu informatique*, Paris, Traversées, 1990, 190p.

Philippe Breton, *Le culte de l'Internet*, Paris, La Découverte, 2012, 128p.

Philippe Breton, *L'utopie de la communication*, Paris, La Découverte, 1988, 165p.

Philippe Breton, Serge Proulx, *L'explosion de la communication*, Paris, La Découverte, 2012, 384p.

Pierre-Joseph Proudhon, *Qu'est-ce que la propriété ?*, Paris, Le Livre de Poche, Classiques de la philosophie, 2009, 445p.

Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957, 288p.

Sam Bernett, *Rock'n'roll Circus*, Monaco, Editions du Rocher, 2010, 213p.

Sébastien Broca, *Utopie du logiciel libre*, Neuvy--en-Champagne, Editions Le Passager Clandestin, 2013, 288p.

Steve Heims, *John Von Neumann and Norbert Wiener*, Cambridge, MIT Press, 1982, 450p.

Steven Levy, *L'Ethique des hackers*, Paris, Globe, l'école des loisirs, 2013, 516p.

Théodore Roszak, *The Making of a Counter Culture*, Berkeley, University of California, 1995, 348p.

Yann Moulier Boutang, *Le capitalisme cognitive. La nouvelle grande transformation*, Paris, Editions Amsterdam, 2007.

ARTICLES SCIENTIFIQUES

Antoine Bevort, « De Taylor au néo-management : quelle participation des salariés ? », *Participations*, vol. 5, no. 1, 2013, pp. 33-51.

Emmanuelle Fantin, Thibault Le Hégarat, « Présentation », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 6-15.

Éric Dacheux, « Utopie et SIC », *Communication* [En ligne], Vol. 26/2 | 2008, mis en ligne le 09 octobre 2009, consulté le 24 août 2018.

Félix Tréguer. *Hacker l'espace public : la citoyenneté insurrectionnelle sur Internet. Tracés : Revue de Sciences Humaines*, ENS Editions, 2014.

Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Steward Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopism*, Chicago, University of Chicago, 2006.

Gabriella Coleman, *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton, Princeton University Press, 2013.

Guo Boyu. *Why Hackers Become Crackers – An Analysis of Conflicts Faced by Hackers*, 2016.

Jacques Fontanille, « Ce qu'innover veut dire ». *Sciences humaines*, numéro 88, 1998.

Luc Robène, Solveig Serre, « Le punk est mort. Vive le punk ! La construction médiatique de l'âge d'or du punk dans la presse musicale spécialisée en France », *Le Temps des Médias*, Numéro 27, Janvier 2017, pp. 124-138.

Nicolas Auray, « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes* 2002/1 (n° 8), p. 171-180.

Dossier coordonné par Nicolas Auray *et al.*, « Éditorial. Le « Mai 68 numérique » est-il (vraiment) devenu un « grille-pain fasciste » ? », *Mouvements* 2014/3 (n° 79), p. 7-11.

Stuart E. Dreyfus. *The Five-Stage Model of Adult Skill Acquisition* [en ligne]. Bulletin of Science, Technology & Society. Berkeley : University of California, Berkeley, 2004, p.177-181. Format PDF. Disponible sur : <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0270467604264992> [consulté le 24 juin 2018].

Serges Proulx, Sébastien Couture. « Pratiques de coopération et éthique du partage à l'intersection de deux mondes sociaux : militants du logiciel libre et groupes communautaires au Québec ». *Intelligence Collective*. 2006, Les Presses de l'École des Mines de Paris, Paris, p. 137-152.

Nicolas Auray, « De l'éthique à la politique : l'institution d'une cité libre », *Multitudes* 2002/1 (n° 8), p. 178.

Pierre Vallin. « Michel de Certeau, des notes de lecture », *Recherches de Science Religieuse*, vol. tome 91, no. 4, 2003, pp. 553-570.

Richard Barbrook, « Le cyber-communisme ou le dépassement du capitalisme dans le Cyberespace », *Multitudes* 2001/2 (n° 5), p. 186-199.

Vivian Lagesen et Ulf Mellström, « Why is computer science in Malaysia a gender authentic choice for women? Gender and technology in a cross-cultural perspective », *Symposium Gender & ICT : Strategies of Inclusion*, Bruxelles, 2004.

Zermani, Mounira. « Alfred Schütz : l'étranger et sa compréhension du groupe d'accueil », numéro 89, numéro 3, 2005, pp.99-103.

ARTICLES PROFESSIONNELS

Auteur inconnu, « Facebook fait son entrée en bourse ». Le Monde, Le Monde, 18 Mai 2012. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/05/18/facebook-fait-son-entree-en-bourse_1703410_651865.html

Auteur inconnu, « Surveillance du Web : les français nettement plus méfiants ». Pixels, Le Monde, 18 avril 2016. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/18/surveillance-du-web-les-francais-nettement-plus-mefiants_4904418_4408996.html

Edward Rothstein, « A Crunchy-Granola Path from Macramé and LSA to Wikipedia and Google ». The New York Times, The New York Times, 25 Septembre 2006. Disponible sur : <https://www.nytimes.com/2006/09/25/arts/a-crunchygranola-path-from-macrame-and-bsd-to-wikipedia-and-google.html>

Stéphane Mandard, « L'éthique hacker, nouveau paradigme ». Le Monde, Le Monde, 3 Mai 2002. Disponible sur : <http://www.multitudes.net/L-ethique-hacker-nouveau-paradigme/>

Titou Lecoq, « Notre Mai-68 numérique est devenu un grille-pain fasciste ». Slate, Slate, 29 novembre 2013. Disponible sur : <http://www.slate.fr/monde/80483/nous-avons-tue-notre-internet>

Morgane Tual, « L'esprit d'Aaron Swartz plane toujours sur le web ». Pixels, Le Monde, 23 mars 2017. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/23/quatre-ans-apres-son-suicide-l-esprit-d-aaron-swartz-plane-toujours-sur-le-web_5099539_4408996.html

CONFERENCES ET EMISSIONS DE RADIO

Faire ailleurs et autrement. 2018. Animée par Sylvain Bourmeau. Diffusée le 12 mai 2018. France Culture. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/emissions/la-suite-dans-les-idees/la-suite-dans-les-idees-du-samedi-12-mai-2018>

Hacking : le pouvoir de la bidouille. 2015. Animée par Caroline Brouée. Diffusée le 2 avril 2015. France Culture. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-2eme-partie/hacking-le-pouvoir-de-la-bidouille>

Internet Society North American Bureau. 2014. *Internet 2025: Can we keep it open and evolving?* [Vidéo en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=a4JrYmprOiU&t=3495s>

Le CNN, un an de présidence. 2014. Animée par Xavier de La Porte. Diffusée le 11 janvier 2014. France Culture. Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/emissions/place-de-la-toile/le-cnn-un-de-presidence>

Penser l'émancipation Paris. (2014, 20 juin). *La révolution n'est pas un pique-nique. Analyse d'un dégrisement*. [Vidéo en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=4PEJISvVZaY>

THESES ET MEMOIRES DE MASTER

Clément Lhommeau, *Comment la charge idéologique des MOOC amène des acteurs à questionner de nouveau l'enseignement supérieur ? Analyse des enjeux, des circulations et de la valorisation symbolique du concept de Massive Open Online Course*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2013, 161 p.

Damien Henry, « *Crowdsourcing : le graphisme peut-il se faire ubériser ?* », Mémoire de master en communication et technologie numérique, sous la direction de Françoise Armand, Paris, CELSA, 2015, 195 p.

Herman Nya Ngongang. *Le contrôle sur l'Internet*. Mémoire de Master en Sciences de la Communication, Montréal, Université de Montréal, 2013, 108p.

Nicolas Moreau, *Les Mêmes Internet : de 4chan aux agences de communication*, Mémoire de Master en Médias Informatisés et Stratégie de Communication, Paris, CELSA, 2010, p. 61.

Sébastien Broca. *L'utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du free software*. Sociologie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2012.

SITES INTERNET

Debian, « Constitution du projet Debian », version 1.4 ratifiée le 7 octobre 2007, [consulté le 31 août 2018]. Disponible sur : <http://www.debian.org/devel/constitution>

Définitions Marketing [En ligne], 2015, [consulté le 05 août 2018]. Disponible sur : <https://www.definitions-marketing.com/definition/critere-socio-demographique/>

Définitions Marketing [En ligne], 2015, [consulté le 05 août 2018]. Disponible sur : <https://www.definitions-marketing.com/definition/critere-psychographique/>

Google [En ligne], 2018, [consulté le 28 août 2018]. Disponible sur : https://www.google.fr/publicdata/explore?ds=d5bncppjof8f9_&met_y=it_net_user_p2&tdim=true&dl=fr&hl=fr&q=nombre+d%27internautes+dans+le+monde

La Quadrature du Net [En ligne], 2018, [consulté le 20 décembre 2017]. Disponible sur : <https://www.laquadrature.net/>

Le Blog Du Hacker [En ligne], 2018, [consulté le 5 décembre 2017]. Disponible sur : <https://www.leblogduhacker.fr/7-qualites-dun-hacker-tres-efficace/>

ANNEXES

A. RETRANSCRIPTIONS DES ENTRETIENS.....	99
1. ENTRETIEN AVEC SÉBASTIEN HARISPE, PROFESSEUR-CHERCHEUR À L'ÉCOLE DES MINES D'ALÈS.....	99
2. ENTRETIEN AVEC AKA 42, <i>HACKER</i> ET INGENIEUR EN CYBERSÉCURITÉ.....	103
B. CORPUS DE L'ANALYSE DE DISCOURS.....	108
1. LE MANIFESTE DU <i>HACKER</i>	108
2. LA DECLARATION D'INDEPENDANCE DU CYBERSPACE.....	111
3. COMMENT DEVENIR UN <i>HACKER</i> ?	114
4. RFC 1855 (DOCUMENT OFFICIEL DES NETIQUETTES)	124
C. ANALYSE ETHNOGRAPHIQUE D'OBSERVATION <i>IN SITU</i> DU <i>HACKERSPACE</i>, ELECTROLAB.....	134
1. ANALYSE MÉTHODOLOGIQUE.....	134
2. DONNÉES D'OBSERVATION.....	137
D. CAPTURE D'ÉCRAN DU QUESTIONNAIRE.....	143

A. RETRASCRIPTIONS DES ENTRETIENS

1. ENTRETIEN AVEC SEBASTIEN HARISPE

Le 3 août 2018, par téléphone.

Fanny : Bonjour Sébastien, merci d'avoir accepté cette conversation téléphonique. Je t'interroge dans le cadre de mon mémoire et mon but est assez large : il est simplement de comprendre tes motivations lorsque tu publies tes travaux en *open source*.

Sébastien : Bonjour Fanny, je vais te répondre d'un point de vue scientifique, dans le cadre de ma profession d'enseignant-chercheur et de mes recherches à l'Université. Tu as peut-être préparé une série de questions ?

F : Oui, oui, oui. J'en ai préparé mais du coup je voulais aussi interroger les motivations personnelles et pas seulement professionnelles, du coup je ne suis pas sûre que toutes les questions te soient adressables mais on peut essayer. J'ai une première question qui est justement de savoir si tu publies tes travaux en *open source* ?

Sébastien : Oui, je le fais dans le cadre mes recherches scientifiques. Je dirai que c'est une charte déontologique en quelque sorte que je m'impose. Il n'y a pas d'obligation au niveau de la profession, tu peux publier des articles scientifiques sans forcément les mettre en *open source*. En terme de licence, on est très souvent tenu à l'utilisation d'une licence précise que propose le CNRS. Tu connais un peu les subtilités des différents types de licences ?

F : Pas vraiment, je connais surtout la différence entre la licence GPL et *open source*, mais je ne connais pas les différents types d'*open source*.

S : Quand tu définis du code en *open source*, la plupart du temps tu l'associes à une licence et cette licence va te donner l'exploitation éventuellement et va conditionner la réutilisation du code. Il y a des licences qui sont virales : comme il y a différentes versions, ça oblige toute personne qui va utiliser ce code à lui aussi du coup adosser son code à cette licence, c'est la qu'on parle de viralité, ce qui va être très contraignant pour des entreprises. Après, tu as des licences qui sont permissibles et tu peux faire utilisation du code dans un contexte industriel par exemple sans avoir à diffuser le code source qui se base sur l'*open source*. Tu vois, il y a différents types de licences qui peuvent restreindre l'utilisation du code dans le milieu industriel par exemple ou s'assurer aussi que la philosophie de partage est maintenue lors de la réutilisation de ton code.

F : Tu parles de philosophie de partage, penses-tu la partager ?

S : Par philosophie de partage, je veux parler de celles incorporées dans le code. Je partage la motivation de partager mes travaux, et encore une fois c'est une charte déontologique que je m'impose mais ce n'est pas obligatoire.

F : D'accord, mais tu n'as pas d'autres motivations lorsque tu entreprends cette démarche ?

S : Oui en effet, on peut discuter d'autres types de motivations. En fait, il y a des choses qui peuvent paraître étrange pour les personnes qui ne s'adonnent pas à cette pratique de vouloir ouvrir les codes des logiciels. Et il n'y a pas que de la volonté de partage, il y a sûrement beaucoup de développeurs qui utilisent l'open source pour se faire connaître, pour montrer leur ingéniosité.

F : Tu as parlé de plusieurs motivations mais tu n'as pas parlé du fait d'améliorer tes projets. Est-ce que le fait de mettre tes travaux en licence *open source* va faire que des gens vont pouvoir la réutiliser et peut être l'améliorer est aussi une de tes motivations ou est-ce que cela ne fonctionne pas de cette manière pour toi ?

S : Alors ça peut être en effet le cas, c'est intéressant, et c'est en partie le pourquoi du phénomène *open source* dans les grandes lignes. L'idée d'avoir un retour gratuit, bien que ce ne soit pas seulement ce qui les motive, je pense. C'est une définition qui est bien plus large mais ça peut, en effet, motiver ce choix là. Comme je te le disais, on développe, nous, une technique pour laquelle il est difficile d'espérer avoir des retours sur le code. Alors moi j'en ai déjà eu hein, des chercheurs qui ont contribué à mes projets en *open source* mais ce n'est pas ma motivation première. C'est un petit bonus. C'est, en effet, un point intéressant.

F : D'accord. J'ai « tilté » sur une expression utilisée, qui est celle de « communauté ». Tu as dit que tu pouvais aider ta communauté. Du coup, tu te sens faire partie de la communauté du logiciel libre ?

S : Je faisais plus référence à la communauté scientifique, en l'occurrence. Après oui, je m'inscris dans une communauté plus large, du fait que je publie mon code sous licence libre, mais je ne me lève pas le matin en me brossant les dents en me rappelant ça...

F : [rires]

S : Mais c'est, en effet, des choix de vie, des inspirations, comme le fait de travailler en université.

F : Est-ce que tu considère qu'une communauté peut être considérée comme un groupe social ? Et si oui, quels sont les critères selon toi qui ferait que oui ? Ce n'est pas très clair, pardon !

S : Concernant le groupe social, je ne sais pas ce que tu mets comme définition derrière... Qu'est-ce qui caractériserait les personnes motivées par cette démarche, je sais pas... Je

reviens sur la notion de partage, mais je ne sais pas trop quoi te dire là-dessus. Je ne pense pas qu'il y ait de caractéristiques arrêtées et les motivations peuvent être multiples. À nouveau, certains feront ça purement pour l'égo. Même dans une démarche de partage, on peut être individualiste en quelques sortes. Je considère mon travail comme étant d'une très grande qualité et je veux leur faire la démonstration en le publiant. Tu vois ? Ça peut même aller jusque là. Une démarche très individualiste peut être interprétée comme une démarche de partage, pour faire sa propre promotion. Mais je pense que ces personnes sont à la marge et que l'objectif principal reste le partage. Je pense que tu as connaissance de l'histoire de l'informatique, qui a très tôt était nourri par le partage, par des lignes de codes publiées et rendues publiques en quelques sortes pour des constructions qui continuent à se faire en considération de ces valeurs. L'histoire a nourrie la discipline.

F : Je dois passer à des questions plus spécifiques au hacker. Ma première question est est-ce que tu te considères comme un hacker ?

S : Non. Dans le contexte qu'on a mis en place, pas du tout. Sauf si récupérer des bouts de code à gauche et à droite c'est considéré comme du *hacking*... Mais dans le cadre de mon activité professionnelle, non je n'en suis pas un.

F : Est-ce que tu pourrais me donner une définition qui t'es propre à toi du *hacker* ? Pour toi, comment tu le considères ?

S : Euhh.. Pour moi, un *hacker* c'est quelqu'un qui veut s'affranchir aux éventuelles limites que posent l'informatique. Par exemple, il y a un cadre et tu veux trépasser ce cadre et ce, pour différentes raisons, hein. C'est la volonté de se mettre au défi et dépasser cette contrainte qui peut exister car tu sais qu'il y a un monde plus large qui peut exister, c'est une démarche de curiosité quoi.

F : Ainsi, selon toi la communauté du logiciel libre ne fait pas forcément partie de celle des *hackers*, mais est-ce que celle des *hackers* fait partie de celle du logiciel libre ?

S : Ah, mais surtout pas. Ce sont des mondes vraiment très différents. Il y a un gros business dans le monde du *hacking* sur la vente du code source permettant de démystifier de certaines failles, ce sont des codes qui sont utilisables. Les *black hats* par exemple, qui est la partie obscure des *hackers* en quelque sorte, que tu connais bien je suppose, fonctionnent clairement en code fermé. Ils vendent ces produits, tu le comprends bien ça ?

F : Oui, merci ! Finalement, nous avons deux philosophies antagonistes au sein du *hacking*, que l'on a deux manières de faire qui sont un petit peu différentes, mais quand tu parles des *hackers* qui participent à des *hackatons* par exemple, tu les considères comment ?

S : Ici il faut faire attention, ce que l'on appelle *hackaton* c'est plus des exercices intenses de développement visant à répondre à un objectif défini, donc ce n'est pas forcément du *hacking* au sens « dépasser un cadre ». Tu vois ?

F : Oui, mais tu as parlé de la partie obscure du *hacking*. Certains les appellent des *crackers*. Es-tu d'accord avec ce terme ?

S : Je ne connaissais pas ce terme, mais pourquoi pas, oui.

F : Pour ma part, j'analyse le *hacker*, au sein de mon mémoire, dans son sens très général, c'est-à-dire comme n'importe quelle personne qui est passionné d'informatique et qui s'attèle à toujours bidouiller et trouver des failles.

S : Je suis d'accord mais je pense qu'il y a aussi un caractère « *underground* » au *hacker*. Si je vis au sein de la société, je ne suis pas forcément un *hacker*, je suis un développeur. Il n'y a pas forcément de synergie entre les *hackers* et les membres de la communauté open source selon moi. Moi par exemple je suis un scientifique qui publie mes travaux en open source mais je ne me considère pas *hacker* pour autant.

F : D'accord, je prends note merci. Je pense que j'en ai terminé avec mes questions. Merci encore d'avoir accepté de participer à cet entretien.

2. ENTRETIEN AVEC AKA42

Le 5 août 2018, par téléphone.

Fanny : Hello Aka42, c'est bien ça ?

Aka 42 : [rires] oui oui c'est bien ça.

Fannt : Merci d'avoir accepté de répondre à mes questions !

Aka 42 : Pas de soucis.

F : Alors, allons-y. Ma première question est assez simple, je voudrais savoir comment tu définirais un *hacker* ?

Aka 42 : Euhh... dans quel contexte ?

F : Je travaille essentiellement sur le *hacker* dans un contexte de technologie numérique, mais tu es totalement libre de ta réponse. Je ne cherche pas du tout la réponse du dictionnaire, j'attends la tienne.

Aka 42 : Ah ok. Alors pour moi ben c'est bidouilleur ! Pour moi, t'es hacker si t'as une folle envie de bidouiller. Si tu t'en tiens à utiliser des trucs mais pas essayer de voir ce qu'il y a derrière, t'es pas un hacker, même si tu crois en en être un. Mais bon, le problème c'est qu'il y a plein de définitions de *hacker* maintenant mais pour moi c'est juste un bidouilleur enfaite, de la curiosité... Euh, ouai voilà.

F : Ok super merci pour ta réponse ! Et du coup, d'après cette définition, est-ce que tu te considères comme un hacker ?

Aka 42 : Ah oui carrément, si on parle des bidouilleurs, carrément ouais.

F : Et les membres de ton entourage, est-ce qu'ils te considèrent comme un *hacker* ?

Ouais... Oui oui carrément !

F : Est-ce que tu te souviens de la manière dont tu es devenu hacker ? Est-ce que tu pourrais m'expliquer comment cette envie est venue chez toi ?

Aka 42 : Euh. répète la question.

F : Comment es-tu devenu *hacker* en fait ?

Aka 42 : Ah, bah c'est juste un intérêt porté à l'informatique et l'électronique.

F : Depuis quand te considères-tu comme un *hacker* ?

Aka 42 : C'est arrivé super tôt ! J'ai toujours aimé l'informatique et j'ai toujours eu la folle envie de bidouiller des trucs. Bon après ça dépend, je peux aussi dire que ça fait trois quatre ans que je suis *hacker* parce que maintenant je m'investie vraiment.

F : Quels sont les critères pour toi pour devenir un hacker ? Penses-tu correspondre à ces critères ?

Aka 42 : Alors direct curiosité ! Les hackers c'est pas ce qu'on croit hein. C'est juste des mecs curieux et qui veulent apprendre.

F : Des mecs ? Seulement des mecs du coup ?

Aka 42 : Non, c'était une façon de parler mais tu as pas tort qu'il y a pas beaucoup de filles chez les *hackers*...

F : À quoi c'est dû, ça à ton avis ?

Aka 42 : Je sais pas...

F : D'accord, et du coup mis à part la curiosité, tu penses à d'autres choses ?

Aka 42 : Euh curiosité, envie d'apprendre, envie de fabriquer des trucs, d'être sur l'ordi... en gros c'est ça. Je dirai aussi que quelqu'un qui hack, c'est qu'il a la volonté mais surtout la connaissance. Tu dois être bon pour être hacker ou au moins être reconnu ainsi.

F : Quotidiennement, quelles sont tes pratiques qui te font penser que tu es un *hacker* ?

Aka 42 : Moi c'est surtout vraiment le bidouillage enfaite donc réparer des trucs entre autres et fabriquer pour le plaisir de fabriquer aussi !

F : Tu parles de plaisir, peux-tu expliciter un peu ?

Aka 42 : C'est comme la cocaïne presque... [rires] coder ça te donne un réel plaisir et quand tu commences, tu as du mal à t'arrêter. Ça me donne de l'énergie, me fait me sentir vivant, ça me rend heureux [rires].

F : Et quelles sont tes motivations ?

Aka 42 : [Rires]. Le *challenge* !

F : Est-ce que tu codes au moins 1h par jour ?

Aka 42 : Carrément oui.

F : Est-ce que tu communique tes travaux sur des forums spécialisés ?

Aka 42 : Oui sur Reddit et Github, la base [rires].

F : Est-ce que tu te rends dans des hackerspaces ?

Aka 42 : Euh ben oui aussi de temps en temps, mais pas tout le temps, c'est pas aussi important pour moi que de rester chez moi et coder, mais les hackerspaces j'ai essayé ouais et j'aime bien.

F : Pourquoi tu aimes bien ?

Aka 42 : Enfaite j'ai l'impression que tu te sens compris, les gens ils sont comme toi. Tu te retrouves avec des gens qui ont les mêmes loisirs que toi donc tu peux aller loin dans tes conversations, j'aime bien. Je le fais pas assez enfaite.

F : Et, est-ce que tu te rends à des conférences sur des thématiques liées au *hacking* ?

Aka 42 : Oui aussi oui.

F : Est-ce que tu fais partie d'une communauté de *hackers* comme anonymous ou chaos computer club par exemple ?

Aka 42 : Alors au ccc j'y vais chaque année, mais je fais pas partie de la communauté, je payes juste mon entrée quand il y a des trucs qui m'intéressent mais je fais pas partie de l'orga. J'ai des pote oui mais moi rien de tout ça, j'assiste juste aux conférences...

F : Et est-ce que tu penses faire partie de la communauté dite « du logiciel libre » ou « *open source* » ?

Aka 42 : Ah mais carrément oui, comme je t'ai dit je publie des articles et mes codes. C'est hyper important !

F : Pourquoi c'est hyper important ?

Aka 42 : Ben c'est hyper important car tu peux aider la communauté et ils peuvent aussi t'aider. C'est du donnant donnant et ca permet au réseau de rester ouvert.

F : Ok, pour toi c'est une philosophie ?

Aka 42 : Euh non... Pour moi c'est juste de la logique.

F : Penses-tu faire partie de la communauté « geek » ?

Aka 42 : J'aime pas le terme et je crois que ça veut rien dire. À choisir, je préfère dire « *nerd* ».

F : D'accord et penses-tu que ces trois types de communautés soient similaires ?

Aka 42 : Alors les *hackers* et *l'open source* oui pourquoi pas, je pense que si t'es bidouilleurs t'es défenseur de *l'open source*. Encore une fois, c'est juste de la logique. Mais je suis même pas sur qu'on puisse dire qu'il existe une communauté *nerd* finalement... C'est juste un adjectif qualificatif [rires].

F : Et pour toi « *open source* » ça signifie quoi ?

Aka 42 : Alors pour moi *l'open source*, c'est diffuser l'information.

F : Diffuser l'information ?

Aka 42 : Bah ouais, diffuser l'information gratuitement et librement.

F : Sais-tu comment Internet s'est développé et quelles sont ses origines ?

Aka 42 : Oui vite fait.

F : Est-ce que tu peux me l'expliquer avec tes propres mots ?

Aka 42 : Euhh.. oui, c'est le partage, l'armée américaine.

F : Peux-tu expliciter un peu plus ?

Non je suis pas capable, je connais pas le détail.

F : Et te sens-tu redevable des pionniers du web qui ont mis en place techniquement le réseau tel qu'on le connaît aujourd'hui ?

Aka 42 : Aha je ne les connais pas.

F : John Perry Barlow par exemple ?

Aka 42 : Je suis désolé mais je sais pas qui c'est... Et je ne vais pas te mentir, je m'en fou royalement en fait.

F : Et est-ce que tu apprécies-tu l'histoire d'Internet telle que tu me l'as raconté ?

Aka 42 : Ça m'intéresse pas... Ce qui est cool c'est qu'elle existe. Il y a des trucs qui ont été mis en place aujourd'hui, et ça me suffit.

F : Penses-tu connaître l' « éthique des *hackers* » ?

Aka 42 : Euh... t'entends quoi par *hacker* ?

F : On parle toujours des bidouilleurs...

Aka 42 : Si on parle toujours des bidouilleurs, alors je dirai que l'important c'est d'apprendre et de partager l'information...

F : Est-ce que tu as des principes en tête ?

Aka 42 : [Rires]. J'ai l'impression que tu me poses des questions comme s'il y avait une bible du *hacker* mais non... Enfin moi je crois pas... Pour moi le *hacker* il a envie d'apprendre et il veut pas que l'information soit cachée, mais en fait, chacun sa définition aussi !

F : D'accord, je comprends que tu ne penses pas qu'il y ait une bible ! Est-ce que tu penses quand même que les *hackers* ont de nombreux points communs ?

Aka 42 : Ah ça oui. Carrément oui oui oui... Tu vas au ccc et tu le vois direct. C'est flagrant. Ils ont une manière de penser, de parler, de s'habiller très similaire. Même l'humour, tu as vraiment un humour de geek !

F : Un humour de geek, tu veux dire quoi par là ?

Aka 42 : On est souvent dans le troll, parfois un peu dans l'humour noir. On fait aussi pas mal de blagues qui ont à voir avec l'informatique et la tech. Si t'es pas dans ce milieu, tu peux rien comprendre.

F : D'accord, justement en parlant d'humour et de divertissement. Cite-moi s'il-te-plait tes trois loisirs préférés.

Aka 42 : Aha bah geeker justement ! Geeker sur mon pc, ça grave et je dirai la musique aussi mais j'en ai pas de troisième en tête... D'ailleurs ça me fait penser que tu devrais regarder le film *The Internet Own Boy* !

F : Oui je l'ai vu, il est très enrichissant. C'est une des raisons qui m'ont poussé à aborder la thématique du hacking justement.

Aka 42 : Ouai lui c'est un vrai *hacker* mais c'est aussi un putain de militant politique.

F : Quel âge as-tu ?

Aka 42 : 34

F : Quelle est ta nationalité ?

Aka 42 : Tunisienne

F : Dans quelle ville habites-tu ?

Aka 42 : Kremlin Bicetre

F : Quel est ton sexe ?

Aka 42 : [Rires]. Maintenant ?

F : Euhh...

Aka 42 : Ça a changé tu sais ? Non j'rigole je suis un homme !

F : Quel est ton niveau d'études ?

Aka 42 : Bac +5.

F : Quelle est ta profession ?

Aka 42 : Je suis ingénieur en développement embarqué mais en ce moment là c'est pôle emploi en fait [rires].

F : Ok super merci beaucoup, c'est terminé. Tu as peut-être d'autres choses à me dire ?

Aka 42 : [Rires]. Je crois pas mais merci à toi !

B. CORPUS DE L'ANALYSE DE DISCOURS

1. LE MANIFESTE DU HACKER

RELEVÉ DES ÉLÉMENTS DE LANGAGE DES ACTEURS

The Mentor – 8 janvier 1986 – Phrack.org

(Traduction : NeurAlien, Moosh, ga3lig, goofy, zozio nocture (aka brandelune), Slystone, KoS, aKa, Martin, lamessen, Sky)

Ce qui suit a été écrit peu de temps après mon arrestation...

Un autre s'est fait prendre aujourd'hui, c'est partout dans les journaux.

« Scandale : Un adolescent arrêté pour crime informatique », « Arrestation d'un hacker après le piratage d'une banque »...

Satanés gosses, tous les mêmes.

Mais vous, dans votre psychologie de costume trois pièces et votre conscience technologique des années 50, avez-vous un jour pensé à regarder le monde avec les yeux d'un hacker ?

Ne vous êtes-vous jamais demandé ce qui l'avait fait agir et quelles forces l'avaient animé ?

Je suis un hacker, entrez dans mon monde...

Mon monde, il commence avec l'école... **Je suis plus éveillé que la plupart des autres enfants et les nullités qu'on nous enseigne m'ennuient...**

Satanés gamins, ce sont tous les mêmes.

Je suis au collège ou au lycée. J'ai écouté les professeurs expliquer pour la quinzième fois comment réduire une fraction.

J'ai bien compris. « Non Mme Dubois, je n'ai pas montré mon travail. Je l'ai fait dans ma tête ».

Satané gosse. Il a certainement copié. Ce sont tous les mêmes.

J'ai fait une découverte aujourd'hui. J'ai trouvé un ordinateur.

Attends une minute, c'est cool. Ça fait ce que je veux. Si ça fait une erreur, c'est parce que je me suis planté.

Pas parce qu'il ne m'aime pas...

Ni parce qu'il se sent menacé par moi...

Ni parce qu'il pense que je suis un petit malin...

Ni parce qu'il n'aime pas enseigner et qu'il ne devrait pas être là...

Satané gosse. Tout ce qu'il fait c'est jouer. Ce sont tous les mêmes.

Et c'est alors que ça arrive. Une porte s'ouvre...

Les impulsions électroniques déferlent sur la ligne téléphonique comme l'héroïne dans les veines d'un drogué.

Pour trouver dans un Forum le refuge contre la stupidité quotidienne.

« C'est ça... C'est ici que je dois être... »

Ici, je connais tout le monde... Même si je n'ai jamais rencontré personne. Je ne leur ai jamais parlé, et je n'entendrai peut-être plus parler d'eux un jour... Je vous connais tous.

Satané gosse. Encore pendu au téléphone. Ce sont tous les mêmes.

A l'école, on nous a donné des pots de bébé alors qu'on avait les crocs pour un steak...

Les morceaux de viande que vous avez bien voulu nous tendre étaient pré-mâchés et sans goût.

On a été dominé par des sadiques ou ignoré par des apathiques.

Les seuls qui avaient des choses à nous apprendre trouvèrent en nous des élèves de bonne volonté, mais ceux-ci étaient comme des gouttes d'eau dans le désert.

C'est notre monde maintenant... Le monde de l'électron et des commutateurs, la beauté du baud. Nous utilisons un service déjà existant, sans payer ce qui pourrait être bon marché si ce n'était pas géré par des profiteurs avides, et c'est nous que vous appelez criminels.

Nous explorons... et vous nous appelez criminels.

Nous recherchons la connaissance... et vous nous appelez criminels.

Nous existons sans couleur de peau, sans nationalité, sans dogme religieux... et vous nous appelez criminels.

Vous construisez des bombes atomiques, vous financez les guerres, vous assassinez et trichez, vous manipulez et vous nous mentez en essayant de nous faire croire que c'est pour notre propre bien... et pourtant c'est nous qui sommes les criminels.

Oui, je suis un criminel. Mon crime est celui de la curiosité.

Mon crime est celui de juger les gens selon ce qu'ils pensent et disent, pas selon leur apparence.

Mon crime est d'être plus malin que vous, quelque chose que vous ne me pardonneriez jamais.

Je suis un hacker, et ceci est mon manifeste.

Vous pouvez arrêter un individu, mais vous ne pouvez pas tous nous arrêter...

Après tout, nous sommes tous les mêmes.

The Mentor

2. LA DECLARATION D'INDEPENDANCE DU CYBERESPACE RELEVÉ DES ÉLÉMENTS DE LANGAGE DES ACTEURS

*John Perry Barlow – 8 février 1996 – Texte original sur le site web de l'EFF
(Traduction : Hache)*

Gouvernements du monde industriel, vous géants fatigués de chair et d'acier, je viens du **Cyberespace, le nouveau domicile de l'esprit**. **Au nom du futur**, je vous demande à vous du passé de nous laisser tranquilles. Vous n'êtes pas les bienvenus parmi nous. Vous n'avez pas de souveraineté où nous nous rassemblons.

Nous n'avons pas de gouvernement élu, et il est improbable que nous en ayons un jour, aussi je ne m'adresse à vous avec aucune autre autorité que celle avec laquelle **la liberté s'exprime**. **Je déclare l'espace social global que nous construisons naturellement indépendant des tyrannies que vous cherchez à nous imposer**. Vous n'avez **aucun droit moral** de dicter chez nous votre loi et vous ne possédez aucun moyen de nous contraindre que nous ayons à redouter.

Les gouvernements tiennent leur juste pouvoir du consentement de ceux qu'ils gouvernent. Vous n'avez ni sollicité ni reçu le nôtre. Nous ne vous avons pas invités. Vous ne nous connaissez pas, et vous ne connaissez pas notre monde. **Le Cyberespace ne se situe pas dans vos frontières**. Ne pensez pas que vous pouvez le construire, comme si c'était un projet de construction publique. Vous ne le pouvez pas. C'est un produit naturel, et il croît par notre **action collective**.

Vous n'avez pas participé à notre grande conversation, vous n'avez pas non plus créé la richesse de notre marché. Vous ne connaissez pas notre culture, notre éthique, ni les règles tacites qui suscitent plus d'ordre que ce qui pourrait être obtenu par aucune de vos ingérences.

Vous prétendez qu'il y a chez nous des problèmes que vous devez résoudre. Vous utilisez ce prétexte pour envahir notre enceinte. Beaucoup de ces problèmes n'existent pas. Où il y a des conflits réels, où des dommages sont injustement causés, nous les identifierons et les traiterons avec nos propres moyens. **Nous sommes en train de former notre propre Contrat**

Social. Cette manière de gouverner émergera selon les conditions de notre monde, pas du vôtre. **Notre monde est différent.**

Le Cyberspace est fait de transactions, de relations, et de la pensée elle-même, formant comme une onde stationnaire dans la toile de nos communications. **Notre monde est à la fois partout et nulle part, mais il n'est pas où vivent les corps.**

Nous sommes en train de créer un monde où tous peuvent entrer **sans privilège** et sans être victimes de préjugés découlant de la race, du pouvoir économique, de la force militaire ou de la naissance.

Nous sommes en train de créer un monde où n'importe qui, n'importe où, peut exprimer ses croyances, aussi singulières qu'elles soient, sans peur d'être réduit au silence ou à la conformité.

Vos concepts légaux de propriété, d'expression, d'identité, de mouvement, de contexte, ne s'appliquent pas à nous. Ils sont basés sur la matière, et il n'y a pas ici de matière.

Nos identités n'ont pas de corps, c'est pourquoi, contrairement à ce qui se passe chez vous, il ne peut pas, chez nous, y avoir d'ordre accompagné de contrainte physique. Nous croyons que c'est de l'éthique, de la défense éclairée de l'intérêt propre et de l'intérêt commun, que notre ordre émergera. Nos identités peuvent être distribuées à travers beaucoup de vos juridictions. La seule loi que toute nos cultures constituantes pourraient reconnaître généralement est la *règle d'or* [« Ne fais pas aux autres ce que tu n'aimerais pas qu'ils te fassent », NdT]. Nous espérons pouvoir bâtir nos solutions particulières sur cette base. Mais nous ne pouvons pas accepter les solutions que vous tentez de nous imposer.

Aux Etats-Unis, vous avez aujourd'hui créé une loi, le *Telecommunications Reform Act*, qui répudie votre propre Constitution et insulte les rêves de Jefferson, Washington, Mill, Madison, Tocqueville et Brandeis. Ces rêves doivent maintenant renaître en nous.

Vous êtes terrifiés par vos propres enfants, parce qu'ils sont natifs dans un monde où **vous serez toujours des immigrants.** Parce que vous les craignez, vous confiez à vos bureaucraties les responsabilités de parents auxquelles vous êtes trop lâches pour faire face. Dans notre monde, tous les sentiments et expressions d'humanité, dégradants ou angéliques, font partie

d'un monde unique, sans discontinuité, d'une **conversation globale de bits**. Nous ne pouvons pas séparer l'air qui étouffe de l'air où battent les ailes.

En Chine, en Allemagne, en France, à Singapour, en Italie et aux Etats-Unis, vous essayez de **confiner le virus de la liberté** en érigeant des postes de garde aux frontières du Cyberespace. Il se peut que ceux-ci contiennent la contagion quelque temps, mais ils ne fonctionneront pas dans un monde qui sera bientôt couvert de médias numériques.

Vos industries de plus en plus obsolètes se perpétueraient en proposant des lois, en Amérique et ailleurs, qui prétendent décider de la parole elle-même dans le monde entier... Ces lois déclareraient que les idées sont un produit industriel comme un autre, pas plus noble que de la fonte brute... Dans notre monde, quoi que l'esprit humain crée peut être reproduit et distribué à l'infini pour un coût nul. L'acheminement global de la pensée n'a plus besoin de vos usines.

Ces mesures de plus en plus hostiles et coloniales nous placent dans la même situation que ces amoureux de la liberté et de l'autodétermination qui durent rejeter les autorités de pouvoirs éloignés et mal informés. Nous devons déclarer nos **personnalités virtuelles exemptes de votre souveraineté**, même lorsque nous continuons à accepter votre loi pour ce qui est de notre corps. **Nous nous répandrons à travers la planète de façon à ce que personne puisse stopper nos pensées.**

Nous créerons une civilisation de l'esprit dans le Cyberespace. Puisse-t-elle être **plus humaine** et **plus juste** que le monde issu de vos gouvernements.

3. COMMENT DEVENIR UN HACKER ?

RELEVÉ DES ÉLÉMENTS DE LANGAGE DES ACTEURS

Eric Raymond

(Traduction : Hache)

En tant qu'éditeur du Cyberlexis, je reçois souvent des e-mails écrits par de nouveaux venus sur le réseau, pleins d'enthousiasme, qui me demandent: «Comment puis-je faire pour devenir un hacker accompli?» Curieusement, jusqu'à présent, il semble qu'il n'existait aucun site Web consacré à cette question essentielle. Cette lacune est désormais comblée avec le document que voici.

Qu'est-ce qu'un hacker ?

Le Cyberlexis contient un tas de définitions du terme «hacker», dont la plupart portent sur des choses telles que l'habileté technique et le plaisir de résoudre des problèmes et dépasser les limites. Cependant, si vous voulez savoir comment devenir un hacker, il n'y a que deux définitions pertinentes.

Il existe une communauté - une culture partagée - de programmeurs chevronnés et de sorciers des réseaux dont l'histoire remonte, à travers les décennies, aux premiers miniordinateurs multi-utilisateurs et aux premières expériences d'ARPAnet (2). Les membres de cette communauté ont inventé le terme «hacker». Ce sont les hackers qui ont construit Internet. Ce sont les hackers qui ont fait du système d'exploitation Unix ce qu'il est aujourd'hui. Ce sont les hackers qui font marcher Usenet et le World Wide Web. Si vous appartenez à cette culture, si vous avez contribué à son élaboration et si d'autres personnes qui en font partie vous connaissent et parlent de vous comme d'un «hacker», alors vous êtes un hacker.

L'état d'esprit du hacker ne se limite pas à cette culture des hackers de logiciels. Il y a des gens qui étendent la notion de «hacker» à d'autres domaines, tels que l'électronique ou la musique - à dire vrai, on en trouve des exemp au plus haut niveau dans toutes les sciences et dans tous les arts. Les hackers de logiciels se reconnaissent une parenté avec ces esprits et les appellent parfois, eux aussi, des «hackers» - et pour certains la nature du hacker est réellement indépendante du média particulier dans lequel il opère. Mais dans la suite de ce document,

nous nous limiterons aux aptitudes et à l'état d'esprit des hackers de logiciels, ainsi qu'aux traditions de la culture commune qui a donné naissance au terme «hacker».

Il existe aussi un groupe de gens qui prétendent être des hackers mais n'en sont pas. Ce sont des gens (il s'agit surtout d'adolescents de sexe masculin) qui prennent leur pied en s'introduisant dans les ordinateurs et en piratant le réseau téléphonique. Les véritables hackers appellent ces gens des «**crackers**» et ne veulent avoir aucun rapport avec eux. Les véritables hackers considèrent en général que les crackers sont paresseux, irresponsables et pas si brillants que ça ; ils leur objectent qu'il ne suffit pas d'être capable de briser des codes de sécurité pour être un hacker, de même qu'il ne suffit pas d'être capable de faire démarrer une voiture volée pour être un ingénieur du secteur automobile. Malheureusement, un bon nombre d'auteurs et de journalistes se sont fait avoir et confondent les crackers avec les hackers, ce qui a le don d'irriter profondément ces derniers.

La différence fondamentale est la suivante: **les hackers construisent ce que les crackers détruisent.**

Si vous voulez devenir un hacker, poursuivez la lecture de ce document. Si vous voulez devenir un cracker, allez sur le forum de discussion alt.2600 et préparez-vous à purger une peine de cinq à dix années de prison après avoir découvert que vous n'étiez pas aussi malin que vous le croyiez. C'est tout ce que j'ai à dire sur les crackers (6).

L'état d'esprit du hacker

Les hackers **résolvent des problèmes**, ils construisent, et ils croient en **la liberté** et en **l'assistance mutuelle bénévole**. Pour être crédible en tant que hacker, vous devez vous comporter comme si cet état d'esprit était le vôtre. Et pour vous comporter de cette façon, vous devez réellement y croire.

Mais si vous pensez qu'il suffit de prendre la pose du hacker pour se faire reconnaître au sein de cette culture, vous vous trompez complètement. Il est important pour vous de devenir le genre de personne qui croit en ces choses-là - vous apprendrez mieux et vous resterez motivé. Comme dans le domaine des arts créatifs, le moyen le plus efficace de devenir un maître est

d'imiter les maîtres - pas seulement sur le plan intellectuel, mais en ressentant les choses de la même façon qu'eux.

Si vous voulez devenir un hacker, il vous faut donc répéter les formules suivantes jusqu'à ce que vous en soyez bien convaincus :

1. Le monde est plein de **problèmes fascinants** en attente d'une solution

C'est très amusant d'être un hacker, mais c'est un plaisir qui demande beaucoup d'efforts, et l'effort suppose de la **motivation**. Les bons athlètes sont motivés par l'espèce de jouissance qu'ils éprouvent à faire fonctionner leur corps et à dépasser leurs limites physiques. De la même façon, pour être un hacker, il faut **éprouver du plaisir à résoudre les problèmes**, à développer ses compétences et à **exercer son intelligence**.

Si vous n'êtes pas spontanément amateur de ce genre de choses, il vous faudra le devenir, car c'est une condition nécessaire pour être un bon hacker. Sans quoi votre énergie sera détournée par **des distractions telles que le sexe, l'argent et la reconnaissance sociale**.

(Il vous faudra aussi acquérir une sorte de foi dans votre propre aptitude à apprendre - la conviction que, même si vous ne possédez pas toutes les connaissances nécessaires à la résolution d'un problème, vous pouvez l'attaquer morceau par morceau, en apprenant progressivement à résoudre les problèmes les uns après les autres, et ainsi de suite jusqu'à la fin.)

2. **On ne devrait jamais avoir à résoudre un problème deux fois.**

Les cerveaux créatifs sont une ressource précieuse et limitée. Il ne faut pas les gaspiller en leur faisant réinventer la roue alors qu'il y a tant de nouveaux problèmes fascinants qui attendent d'être examinés.

Pour agir en hacker, vous devez croire que le temps de réflexion des autres hackers est précieux - si précieux que c'est presque un **devoir moral pour vous de partager l'information**, de résoudre les problèmes et de faire connaître les solutions, de façon à ce que d'autres

hackers puissent résoudre de nouveaux problèmes sans devoir sans cesse reprendre les anciens.

(Vous ne devez pas croire que vous avez l'obligation de diffuser ainsi toute votre production intellectuelle, bien que les hackers qui le font soient ceux qui sont les plus respectés par les autres hackers. Il n'est pas incompatible avec les valeurs des hackers de vendre sa production intellectuelle pour avoir de quoi se nourrir, payer son loyer et ses ordinateurs. Vous pouvez tout à fait utiliser vos talents de hacker pour fonder une famille, voire pour vous enrichir, dès lors que vous n'oubliez pas que vous êtes un hacker.)

3. L'ennui et les corvées sont de mauvaises choses.

Les hackers (et les gens créatifs en général) ne devraient jamais s'ennuyer ou devoir se livrer à des corvées stupides et répétitives, car pendant ce temps ils ne font pas ce qu'ils sont les seuls à savoir faire: résoudre de nouveaux problèmes. Ce gaspillage est nuisible à la collectivité tout entière. En conséquence, l'ennui et les corvées sont des choses non seulement déplaisantes, mais véritablement nuisibles.

Pour agir en hacker, vous devez en être tellement convaincu que vous aspirerez à automatiser le plus possible les tâches ennuyeuses, pas seulement pour vous faciliter la vie mais pour que tout le monde (et tout particulièrement les autres hackers) en profite.

(Il y a, en apparence, une exception. Les hackers font parfois des choses qui peuvent sembler répétitives ou ennuyeuses à un observateur. Elles leur servent en fait d'exercice pour se changer les idées, acquérir une compétence ou une expérience qu'il serait impossible d'avoir autrement. Ils agissent ainsi par choix - jamais aucune personne sachant penser ne devrait être contrainte de s'ennuyer.)

4. La liberté est une bonne chose.

Les hackers sont naturellement anti-autoritaires. Quiconque peut vous donner des ordres pourra vous empêcher de résoudre les problèmes qui vous fascinent. Étant donné la façon dont les esprits autoritaires fonctionnent, ils s'arrangeront toujours pour le faire, sous les

prétextes les plus stupides. Il vous faut donc combattre le comportement autoritaire partout où vous le rencontrez, de crainte qu'il ne vous réduise au silence.

(Ce n'est pas la même chose que de combattre toute autorité, quelle qu'elle soit. Les enfants doivent être éduqués et les criminels neutralisés. Un hacker peut accepter certaines formes d'autorité s'il s'agit d'obtenir quelque chose qui a plus de valeur que le temps passé à suivre des ordres. Mais c'est là une transaction limitée et volontaire; le genre d'abandon personnel que les autoritaristes réclament n'est pas négociable.)

Rien n'est meilleur pour les autoritaristes que la censure et le secret. Ils se méfient de la coopération volontaire et du partage de l'information - ils n'aiment la «coopération» que lorsqu'ils la contrôlent. Ainsi, pour agir en hacker, vous devez devenir instinctivement hostile à la censure, au secret et à l'emploi de la force ou de la tromperie contre des adultes responsables. Et vous **devez agir en conformité avec cette conviction.**

1. L'état d'esprit ne remplace pas la compétence.

Pour être un hacker, vous devez acquérir l'état d'esprit qui vient d'être décrit. Mais adopter un état d'esprit ne suffira pas davantage à faire de vous un hacker qu'une vedette du sport ou une rock star. **Pour devenir un hacker, il faut de l'intelligence, de la pratique, du dévouement et un travail acharné.**

Il vous faudra donc vous méfier de la posture et n'accorder de prix qu'au talent, dans quelque domaine que ce soit. Les hackers n'ont pas de temps à perdre avec les poseurs, mais ils admirent la compétence - non seulement chez les hackers, mais en tout ce qui est bon. La compétence dans des domaines difficiles que peu de gens maîtrisent est particulièrement appréciée. La meilleure de toutes est la compétence dans des domaines qui demandent de la perspicacité, du savoir-faire et de la concentration.

Si vous vénerez la compétence, vous adorerez en faire preuve vous-même - le travail acharné et le dévouement deviendront une sorte de jeu intense et non une corvée. C'est indispensable pour devenir un hacker.

Les aptitudes de base du hacker

Un hacker doit avoir un certain état d'esprit, mais il est encore **plus indispensable d'avoir des aptitudes**. L'état d'esprit ne remplace pas la compétence, et vous devez posséder un certain nombre d'aptitudes minimales, sans quoi jamais les hackers ne vous considéreront comme un des leurs.

Les aptitudes requises évoluent, car la technologie en crée constamment de nouvelles et rend les anciennes obsolètes. Par exemple, il était autrefois indispensable de savoir programmer en langage-machine, alors que la nécessité du HTML n'est apparue que récemment. À ce jour, les aptitudes qu'il faut indiscutablement posséder sont les suivantes :

1. **Apprenez à programmer.**

C'est là, évidemment, la qualité fondamentale pour un hacker. Si vous ne connaissez aucun langage informatique, je vous recommande de commencer avec Python. Il est clairement conçu, bien documenté, et relativement facile pour les débutants. Bien qu'il s'agisse d'un bon langage de départ, ce n'est pas un jouet ; il est très puissant, adaptable à toutes sortes de situations, et on peut l'utiliser pour de grands projets.

Mais attention! Vous n'atteindrez pas le niveau qu'on attend d'un hacker, voire d'un simple programmeur, si vous ne connaissez qu'un seul langage - vous devez apprendre **à penser les problèmes de programmation de façon générale, indépendamment de tout langage**. Pour être un véritable hacker, vous devez avoir atteint le niveau où il vous est possible d'apprendre un nouveau langage en quelques jours en rapportant ce que dit le manuel à ce que vous connaissez déjà. Vous devez donc apprendre à maîtriser plusieurs langages très différents.

[...]

2. Procurez-vous un des Unix qui sont en code-source ouvert, apprenez à vous en servir et à le faire fonctionner.

Je pars du principe que vous possédez un ordinateur personnel ou que vous pouvez en utiliser un - tout est si facile pour les gosses d'aujourd'hui :-)). La chose la plus importante qu'un nouveau-venu puisse faire pour acquérir les aptitudes d'un hacker est d'obtenir une copie de

Linux ou d'un des Unix de BSD, de l'installer sur sa machine personnelle et de le faire tourner.

Bien sûr, il existe d'autres systèmes d'exploitation qu'Unix dans le monde. Mais ils sont diffusés en code binaire - on ne peut ni lire le programme ni le modifier. Il est aussi vain de vouloir apprendre à bidouiller sur une machine DOS ou Windows ou sous MacOS que d'essayer d'apprendre à danser en ayant tout le corps dans le plâtre.

En outre, Unix est le système d'exploitation d'Internet. On peut apprendre à se servir d'Internet sans connaître Unix, mais on ne peut être un hacker d'Internet si on ne comprend pas Unix. C'est pourquoi la culture des hackers d'aujourd'hui est principalement centrée sur Unix. (Cela n'a pas toujours été le cas, et certains hackers à l'ancienne n'en sont pas très contents, mais la symbiose entre Unix et Internet est devenue si solide que même Microsoft, avec toute sa puissance, ne paraît pas capable de l'entamer sérieusement.)

[...]

Comment devenir quelqu'un dans le monde des hackers

Comme la plupart des cultures sans économie monétaire, celle des hackers se fonde sur la réputation. Vous essayez de résoudre des problèmes intéressants ; mais seules les personnes qui vous sont techniquement égales ou supérieures sont à même de juger de l'intérêt réel de ces problèmes et de la qualité des solutions que vous proposez.

Par conséquent, si vous voulez jouer au hacker, il vous faudra apprendre à compter les points en fonction de ce que les autres hackers pensent de vos aptitudes (c'est pourquoi vous ne deviendrez vraiment un hacker qu'à partir du moment où les autres hackers vous considéreront définitivement comme tel). Ce fait est masqué par l'image des hackers, censés opérer dans la solitude, ainsi que par un tabou culturel (actuellement en déclin, mais encore puissant) des hackers eux-mêmes, qui refusent d'admettre que le narcissisme ou la validation extérieure puissent faire partie de leurs motivations.

Le monde des hackers correspond exactement à ce que les anthropologues appellent une culture du don. Votre statut et votre réputation ne découlent ni de votre capacité à dominer

d'autres personnes, ni de votre beauté, ni du fait que vous possédez des choses que d'autres désirent, mais bien plutôt de votre capacité à donner, et plus précisément à donner votre temps, votre créativité et les résultats de votre talent.

Les choses que vous pouvez faire pour gagner le respect des hackers se répartissent en cinq catégories principales :

1. Écrire des programmes de **logiciels en code-source ouvert**.

L'action la plus fondamentale et la plus traditionnelle consiste à écrire des programmes que d'autres hackers considèrent comme amusants ou utiles, et à en diffuser les codes-source gratuitement, pour que tous les hackers puissent s'en servir.

(C'est ce qu'on avait pris l'habitude d'appeler les «logiciels libres», mais cela entraînait des confusions, car beaucoup de gens ne savaient pas exactement de quoi il était question. Beaucoup d'entre nous préfèrent aujourd'hui employer l'expression «logiciels en codesource ouvert».)

Les véritables demi-dieux du monde des hackers sont les gens qui ont écrit des programmes de grande capacité, répondant aux besoins les plus répandus, et qui les **ont diffusés gratuitement**, si bien qu'aujourd'hui tout le monde les utilise.

[...]

4. Contribuer à maintenir l'infrastructure en état de marche.

Le monde des hackers (et par conséquent le développement technique d'Internet) est peuplé de **bénévoles**. De nombreuses tâches nécessaires mais sans gloire doivent être exécutées pour qu'il aille de l'avant : tenir à jour des listes pour des mailings, animer des forums de discussion, gérer de grands sites d'archivage de logiciels, développer des RFC [Requests For Comment: «demandes de commentaires»] et d'autres normes techniques.

Ceux qui mènent ces travaux à bien sont très respectés, car tout le monde sait que ce sont des corvées dévoreuses de temps, bien moins amusantes que la rédaction de programmes. Il faut de l'esprit de sacrifice pour s'y consacrer.

5. Contribuer au développement de la culture des hackers.

[...]

Il n'y a pas de chefs, à proprement parler, dans le monde des hackers, mais il a son culte des héros et des anciens de la tribu, ses historiens et ses porte-parole. Quand vous aurez accompli suffisamment d'exploits, vous deviendrez peut-être l'un d'eux. Mais attention: les hackers se méfient de l'autosatisfaction chez les anciens de la tribu; il est donc dangereux de rechercher ostensiblement à acquérir ce genre de statut. Plutôt que de faire des efforts dans ce sens, il vaut mieux que votre position vous le fasse «tomber naturellement dans votre escarcelle». Vous pourrez ainsi rester modeste et sans prétention.

Les hackers sont-ils des paumés ?

Contrairement à un mythe répandu, il n'est pas nécessaire d'être paumé pour être un hacker. Cela facilite néanmoins les choses, et beaucoup de hackers sont en réalité des paumés. La marginalité sociale aide à rester concentré sur les choses vraiment importantes, telles que penser et bidouiller.

[...]

Remarques sur le style

Pour devenir un hacker, il va vous falloir acquérir l'état d'esprit des hackers. Vous pouvez vous livrer, quand vous n'êtes pas sur un ordinateur, à certaines activités qui peuvent vous familiariser avec cet état d'esprit. Elles ne remplacent pas le bidouillage (rien ne le remplace), mais beaucoup de hackers s'y adonnent, car ils sentent qu'elles ont, de quelque façon, un rapport essentiel avec la pratique des hackers.

- Lisez de la science-fiction. Allez aux conventions de science-fiction (c'est une bonne manière de rencontrer des hackers et des proto-hackers).
- Étudiez le zen, pratiquez les arts martiaux. (La discipline mentale requise a beaucoup de points communs avec celle des hackers.)

- Développez votre oreille musicale. Apprenez à apprécier des genres particuliers de musique. Apprenez à bien jouer d'un instrument ou à bien chanter.
- Développez votre sens des calembours et des jeux de mots.
- Apprenez à écrire correctement dans votre langue maternelle. (Un nombre étonnamment élevé de hackers, notamment parmi les meilleurs que je connaisse, sont de bons écrivains.)

Plus vous pratiquerez ces activités, plus vous serez à même de devenir un bon hacker. La raison pour laquelle ces activités-là s'y prêtent mieux que d'autres n'est pas tout à fait élucidée, si ce n'est qu'elles mettent en jeu à la fois les aptitudes de la partie gauche et de la partie droite du cerveau, ce qui a, semble-t-il, son importance (les hackers doivent être capables de raisonner logiquement, tout en sachant sortir instantanément de la logique apparente d'un problème).

4. RFC 1855

ÉLÉMENTS DE COMPARAISON ENTRE L'ÉTHIQUE HACKER ET CELLE D'INTERNET

Rédigé par Sally Hambridge et diffusé en 1995.

Traduit de l'anglais en Juin 1996 à Jussieu par : Laifa Ahmadi, Serge Belleudy, Gilles Missonnier et Françoise Picard.

Statut de ce mémo

Ce mémo contient des informations destinées à la communauté Internet. Ce mémo ne spécifie aucun standard Internet d'aucune sorte. La distribution de ce mémo n'est pas limitée.

Résumé

Ce document fournit un certain nombre de directives pour l'Étiquette des Réseaux (Netiquette) que les organisations peuvent respecter et adapter à leur propre usage. De ce fait, il est écrit dans un format en liste pour faciliter l'adaptation et la recherche de certains éléments. Il fonctionne aussi comme nombre restreint de directives pour les utilisateurs individuels ou les administrateurs. Ce mémo est le fruit du Groupe de Travail Utilisation Responsable du Réseau ('RUN', Responsible Use of the Network) de l'IETF.

1. Introduction

Par le passé, la population des utilisateurs d'Internet avait "grandi avec", possédait une culture technique, et connaissait la nature des liaisons et des protocoles. Aujourd'hui, la communauté des utilisateurs comprend des gens pour qui cet environnement est nouveau. Ces "novices" ne se sont pas familiarisés avec la culture et n'ont pas besoin de connaître les liaisons et les protocoles. Afin d'amener rapidement ces nouveaux utilisateurs à la culture Internet, ce Guide offre un manuel de base que les organisations et les utilisateurs peuvent prendre et adapter à leur propre usage. Les utilisateurs doivent prendre conscience que quel que soit leur fournisseur d'accès, que ce soit un Fournisseur d'Accès Internet à travers un compte privé, ou une Université à travers un compte étudiant, ou le compte d'une compagnie, ce fournisseur a des règlements concernant la propriété du courrier électronique et des fichiers, ce qu'il est possible d'envoyer ou de poster, et comment vous présenter. Ne manquez pas de prendre connaissance de ces règlements auprès des autorités locales.

2. Communication de un à un (courrier électronique, talk)

Nous définissons les communications de un à un comme une communication entre deux personnes face à face : un dialogue. En général, les règles habituelles de courtoisie devraient s'appliquer et c'est encore plus important sur Internet, car le langage corporel et le ton de la voix ne peuvent qu'être déduits.

2.1 Directives des utilisateurs

2.1. Pour le courrier

- A moins d'avoir votre propre connexion à Internet via un fournisseur d'accès, renseignez-vous sur la propriété du courrier auprès de votre employeur. Les lois sur la propriété du courrier électronique changent d'un endroit à un autre.
- A moins d'utiliser un encrypteur de courrier (matériel ou logiciel), vous devez réaliser que la confidentialité du courrier sur Internet n'est pas assurée. Ne mettez jamais dans un courrier ce que vous ne mettriez pas sur une carte postale.
- Respectez le copyright sur les informations que vous reproduisez. La plupart des pays ont des lois sur la propriété intellectuelle.
- Si vous transmettez ou réexpédiez un courrier que vous avez reçu, ne changez pas la formulation. Si vous divulguez dans un groupe une partie d'un courrier personnel, vous devriez d'abord en demander la permission à votre correspondant. Vous pouvez raccourcir le message ou n'en citer que les parties essentielles, mais attribuez toujours les citations à leurs auteurs.
- N'envoyez jamais de chaîne par le courrier électronique. Les chaînes sont interdites sur Internet. Vos droits d'accès au réseau seront suspendus. Si vous recevez une chaîne, parlez-en à votre administrateur système.
- Un pense-bête : soyez conservateur dans ce que vous écrivez et libéral dans ce que vous recevez. Vous ne devriez pas répondre "à chaud" (on appelle cela des "flambées") si vous êtes provoqué. D'un autre côté, vous ne devriez pas vous étonner de recevoir des "flambées" et il vaut mieux ne pas y répondre.
- En général, il vaut mieux regarder le sujet de tous les messages avant de commencer à répondre. Parfois, une personne qui vous demande de l'aide (ou une clarification) vous enverra peu après un message disant "laissez tomber". Aussi, vérifiez qu'un message auquel vous répondez vous a effectivement été adressé. Vous pourriez n'être que le destinataire secondaire d'un courrier.
- Facilitez la vie de vos correspondants. Beaucoup de logiciels de messagerie enlèvent des informations contenues dans l'en-tête et parmi elles votre adresse de réponse. Pour bien vous identifier auprès de vos correspondants, rajoutez à la fin de votre message une ou deux lignes de coordonnées. Vous pouvez saisir cette information une fois pour toute et l'inclure systématiquement à la fin de vos courriers (certains logiciels ont cette possibilité). En langage Internet, ceci s'appelle une ".sig" ou un fichier de "signature". Votre signature est votre carte de visite (et vous pouvez en créer plus d'une en fonction des circonstances).
- Soyez vigilant en écrivant les adresses. Certaines correspondent à des groupes mais ressemblent à des adresses individuelles. Sachez à qui vous écrivez.
- Regardez le champs d'adresses secondaires, les cc's, en répondant. Ne continuez pas à écrire à plusieurs personnes si la conversation s'est transformée en dialogue.

- En général, la plupart des utilisateurs d'Internet n'ont pas le temps de répondre à des question d'ordre général concernant Internet et son fonctionnement. N'envoyez pas de courriers indésirables pour demander des informations à des personnes dont vous avez lu le nom dans des RFCs ou sur des listes de discussion.
- Sachez à qui demander de l'aide, souvent dans votre entourage. Cherchez autour de vous les personnes qui peuvent vous aider sur des problèmes matériels et logiciels. Sachez aussi à qui vous adresser si vous recevez quoi que ce soit d'inhabituel ou d'illégal. La plupart des sites attribuent l'adresse "postmaster" à un utilisateur expérimenté, donc vous pouvez écrire à cette adresse pour obtenir de l'aide concernant le courrier.
- N'oubliez pas que votre correspondant est un être humain dont la culture, la langue et la mentalité diffèrent de la vôtre. Souvenez-vous que les formats de date, les mesures et d'autres particularités locales ne voyagent pas forcément bien. Méfiez-vous surtout des sarcasmes.
- Écrivez normalement en minuscule. UTILISER LES MAJUSCULES REVIENT À CRIER.
- Utilisez des symboles pour mettre en valeur. Ceci *est* bien ce que je veux dire. Utilisez les tirets bas pour souligner. Guerre et Paix est mon livre favori.
- Utilisez les smileys (N.D.T.: "sourillard") pour reproduire le ton de la voix, mais avec parcimonie. :-) est un exemple de smiley (penchez la tête de côté). Ne pensez pas que l'inclusion d'un smiley suffit à contenter votre interlocuteur ou lui faire oublier une insulte.
- N'incluez pas dans le courrier de caractères de contrôle ou des pièces-jointes non ASCII, à moins qu'il s'agisse d'ajouts au format MIME, ou que votre logiciel de messagerie les transforme correctement. Si vous envoyez des messages contenant ce genre de codes, assurez-vous que votre correspondant pourra les lire.
- Soyez bref sans être sec. En répondant à un message, citez le message original pour rester compréhensible mais sans plus. Répondre à un message en citant tout l'original est particulièrement déplaisant : enlevez tout ce qui est inutile.
- Limitez la longueur des lignes à 65 caractères et finissez-les par un retour-charriot.
- Le sujet d'un message devrait refléter son contenu.
- Si vous pensez que l'importance d'un message le justifie, répondez rapidement et brièvement à un courrier électronique de façon à ce que votre correspondant sache que vous l'avez reçu, même si vous répondrez plus longuement dans un deuxième temps.
- Ce que vous attendez de votre correspondant dépend de votre relation avec lui et du contexte de la communication. Les habitudes prises dans un contexte particulier peuvent ne pas être valables en général dans le courrier au travers d'Internet. Méfiez-vous de l'argot et des raccourcis.

2.1. Pour le Talk

Talk est un jeu de protocoles qui permet à deux personnes d'entretenir une conversation en directe via l'ordinateur.

- Utilisez normalement les minuscules et la ponctuation, comme si vous tapiez une lettre ou un courrier électronique.
- Ne tapez pas au kilomètre en laissant le terminal passer à la ligne tout seul ; utilisez un Retour Chariot (CR) à la fin de chaque ligne. De même, ne considérez pas la taille de votre écran comme une taille universelle. La règle de base est de ne pas taper plus de 70 caractères, et pas plus de 12 lignes (car votre écran est divisé en deux).
- Laissez de la marge ; n'écrivez pas directement depuis le bord de l'écran.
- Tapez deux CRs pour signaler la fin de votre texte et permettre à votre interlocuteur de commencer à taper (ligne blanche).
- Dites toujours au-revoir, ou une autre formule de fin, et attendez la réponse de votre interlocuteur avant d'interrompre la session. Ceci est particulièrement important dans les communications à longue distance. N'oubliez pas que votre communication dépend à la fois de la bande passante (la largeur du tuyau) et d'un temps de latence (la vitesse de la lumière).
- N'oubliez pas que le talk équivaut à une interruption de votre interlocuteur. Ne l'utilisez que dans les règles. Et ne parlez jamais à un étranger.
- Il y a beaucoup de raison à l'absence de réponse. Ne croyez pas systématiquement que tout fonctionne correctement. Toutes les versions de talk ne sont pas compatibles.
- Talk sonne plusieurs fois si on le laisse faire. Laissez-le sonner une ou deux fois, puis interrompez-le.
- Si une personne ne répond pas, essayez un autre tty. Utilisez finger pour déterminer lesquels sont actifs. Si la personne ne répond toujours pas, arrêtez d'émettre.
- Talk trahit votre dextérité au clavier. Si vous tapez lentement et faites des erreurs, ce n'est souvent pas la peine de corriger car votre interlocuteur peut comprendre ce que vous voulez dire.
- Faites attention si vous avez lancé plus d'un talk !

3. Communications de un à plusieurs (listes de diffusion, journaux électroniques)

En multicast, les règles du courrier électronique s'appliquent: après tout, communiquer avec plusieurs personnes en un seul message (ou envoi) est analogue à communiquer avec une seule personne à part qu'on risque d'offusquer beaucoup plus de monde. C'est pourquoi il est important de savoir autant que possible à qui vous vous adressez.

3.1 Directives de l'utilisateur

3.1.1 Règles générales pour les listes de diffusion et les journaux électroniques

- Lire les listes et les journaux du mois ou des deux mois précédents avant de poster quoi que ce soit. Cela vous permettra d'appréhender la culture du groupe.
- Ne blâmez pas l'administrateur pour le comportement des utilisateurs.
- Pensez qu'un large public va lire votre message et qu'il peut comprendre votre actuel ou futur patron. Faites attention à ce que vous écrivez. Rappelez-vous aussi que les listes et les journaux sont fréquemment archivés et que vos mots seront enregistrés pour longtemps dans un endroit accessible à beaucoup de monde.
- Considérez que les gens parlent en leur nom propre et n'engagent pas leur organisation (sauf mention explicite).
- Rappelez-vous que le courrier et les journaux électroniques utilisent des ressources système. Tenez compte de leurs règles d'utilisation dans votre organisation.
- Les messages et articles doivent être brefs et pertinents. Ne sortez pas du sujet, ne parlez pas pour ne rien dire, n'envoyez pas de courrier, ne postez pas de message uniquement pour corriger des fautes de frappe ou d'orthographe. Plus que tout autre ce comportement vous étiquetterait "débutant immature".
- Le champ "subject" doit suivre les règles du groupe.
- Envoyer des faux ou des messages factices n'est pas correct.
- La publicité est autorisée dans certaines listes et certains journaux et rejetée dans d'autres. C'est un exemple de la nécessité de connaître votre public avant d'émettre. **Poster de la publicité indésirable est le meilleur moyen de recevoir en retour des courriers haineux.**
- Mettez un résumé du message original en tête de vos réponses ou joignez ce qu'il faut du texte initial pour donner le contexte. Cela garantira que le lecteur comprendra votre réponse. Vu la diffusion des messages d'une machine aux autres, il est possible de lire la réponse avant la question. Donner le contexte aide donc, mais ne pas rediffuser tout le message initial.
- Si vous avez un désaccord avec quelqu'un d'une liste ou d'un groupe, passez au courrier électronique pour vos échanges. Si le débat peut intéresser le groupe, vous pourrez le résumer plus tard pour lui.
- N'entrez pas dans les diatribes enflammées. N'en postez pas, n'y répondez pas.
- Évitez d'envoyer des messages ou d'expédier des articles qui ne sont que des réponses à réponse gratuites.

- Attention aux textes et diagrammes en police de caractères de taille fixe. Ils s'afficheront différemment selon les systèmes, voire selon les différentes interfaces de messagerie d'un même système.

3.1.2 Règles pour les listes de diffusion de courrier

Il y a plusieurs moyens de trouver de l'information concernant les listes de l'Internet et la façon de s'y abonner. Renseignez-vous sur la politique de votre organisation concernant l'abonnement à des listes et vos éventuelles contributions. En général, il vaut mieux utiliser les ressources locales avant de chercher de l'information sur l'Internet. Néanmoins, un certain nombre de fichiers news.answers, mis à jour périodiquement, indiquent les listes Internet et la façon de s'y abonner.

- Envoyer vos messages d'abonnement et de désabonnement à la bonne adresse. Bien que certains gestionnaires de listes soient assez fins pour filtrer ces messages, tous ne les débusquent pas. Il est de votre responsabilité d'apprendre comment marchent les listes et d'envoyer les bons courriers aux bons endroits. Bien que beaucoup de listes adhèrent à la convention de l'alias "-request" pour les messages subscribe et unsubscribe, toutes ne le font pas. Informez-vous sur les conventions des listes auxquelles vous vous abonnez.
- Conservez le message de bienvenue des listes auxquelles vous vous abonnez. Il indique en général comment se désabonner.
- En général, il est impossible de retrouver un message envoyé. Même votre administrateur système ne pourra pas faire revenir un message parti. Cela signifie que vous devez vraiment être sûr que vous voulez envoyer le message que vous avez écrit.
- La fonction "auto-reply" est utile pour la communication interne, mais ennuyeuse dans les listes de diffusion. Regardez l'adresse du champ "Reply-To" quand vous répondez à un message de liste: la plupart des "auto-reply" vont à tous les membres de la liste.
- N'envoyez pas de gros fichier aux listes de diffusion, indiquez plutôt des URL ou des versions sur serveur ftp, quand elles existent. Si vous voulez envoyer de gros fichiers par morceaux, soyez sûr que cela correspond aux habitudes du groupe. Si vous ne les connaissez pas, renseignez-vous.
- Désabonnez-vous ou utilisez l'option "nomail" (si elle est disponible) quand vous ne pouvez pas lire votre courrier pendant une longue période.
- Quand vous envoyez un message à plusieurs listes, spécialement si elles sont proches, excusez-vous pour les envois multiples.
- Si vous posez une question, expédiez un résumé des réponses. Résumez vraiment, n'envoyez pas l'accumulation des messages que vous avez reçus.
- Certaines listes sont privées. N'envoyez rien à ces listes sans y avoir été invité. Ne citez pas de message de ces listes.

- Lors d'une controverse, restez centré sur le sujet plutôt que sur les personnes impliquées.

3.1.3 Directives pour NetNews

NetNews est un système globalement distribué qui permet aux gens de participer à des conversations sur des sujets d'intérêt spécifique. C'est un système hiérarchisé, les divisions les plus importantes étant :

- sci
discussions relatives à la science
- comp
discussions relatives aux ordinateurs
- news
discussions autour de NetNews lui-même
- rec
activités récréatives
- soc
questions sociales
- talk
discussions sans fin ...
- biz
articles relatifs aux affaires
- alt
sujets alternatifs

Alt est ainsi dénommé car créer un groupe alt ne suit pas le même processus de création d'un groupe dans les autres branches de la hiérarchie. Il existe aussi des hiérarchies régionales, des hiérarchies qui sont largement distribuées comme Bionet, et votre centre d'affaires peut aussi avoir ses propres groupes. Récemment, une hiérarchie "humanities" a été ajoutée, et plus le temps passe, plus il est vraisemblable que d'autres seront ajoutées.

- Dans le langage NetNews, "Poster" se réfère à l'envoi d'un nouvel article à un groupe ou à la réponse à un article d'une autre personne. "Envoi croisé" (N.D.T. : cross-posting) se réfère à l'envoi d'un message à plus d'un groupe. Si vous utilisez l'envoi croisé à un groupe, ou si vous dirigez "Follow-up-To:" dans l'en-tête de votre article, avertissez les lecteurs ! Les lecteurs considèrent normalement que le message a été posté à un groupe spécifique et que ces "followups" vont à ce groupe. Les en-têtes modifient cet aspect.
- Lisez tout d'une discussion en progression (nous appelons cela thread) avant de poster des réponses. Évitez de poster les messages "Moi aussi" dont le contenu se limite à être d'accord avec des précédents messages. La réponse à une citation doit être plus longue que cette citation.
- Envoyez un courrier électronique quand la réponse à une question est destinée à une seule personne. Rappelez-vous que les News sont distribuées globalement et que le monde entier n'est pas intéressé par une réponse personnelle. Cependant, n'hésitez pas à poster quand quelque chose pourrait être d'un intérêt général pour les participants du Newsgroup.

- Vérifiez la section "Distribution" de l'en-tête, mais ne vous y fiez pas. A cause de la méthode complexe par laquelle les News sont distribuées, les en-têtes de distribution ne sont pas fiables. Mais si vous postez quelque chose d'un intérêt pour un nombre limité de lecteurs, utilisez une ligne de distribution qui aiderait à limiter la distribution de votre article à ces lecteurs. Par exemple, mettez la Distribution à "nj" si vous postez un article qui concerne uniquement les lecteurs de New Jersey.
- Si vous pensez qu'un article pourrait intéresser plus d'un Newsgroup, soyez sûr de faire un envoi croisé (cross-post) de cet article au lieu de le poster à chacun de ces groupes. C'est probablement le cas quand 5 à 6 groupes sont suffisamment intéressés.
- Pensez à consulter la documentation de référence (manuels d'ordinateurs, journaux, dossiers d'aide) avant de poster une question. Demandez à un Newsgroup quand les réponses sont disponibles ailleurs, génère des messages de type "RTFM" (Read The Fine Manual - Lisez-donc le Manuel, quoique un sens vulgaire du mot commençant par "f" est généralement supposé).
- Bien qu'il existe des Newsgroups qui accueillent la publicité, il est considéré comme criminel d'annoncer des produits hors sujet. Envoyer une publicité à chacun et à chaque groupe peut mener à la perte de connectivité.
- Si vous découvrez une erreur dans votre article, annulez le dès que possible.
- N'essayez pas de détruire tous les articles mais seulement le votre. Contactez votre administrateur si vous ne savez pas comment éliminer votre article ou si un autre article, comme une lettre en chaîne, a besoin d'être effacé.
- Si vous avez posté un article et vous n'avez pas d'écho immédiat, ne supposez pas que l'opération a échoué et ne le repostez pas.
- Certains groupes acceptent (et d'autres font bon accueil à) des envois qui, dans d'autres circonstances, seraient considérés d'un goût douteux. Il n'est pas sur que tous les lecteurs du groupe apprécient le contenu autant que vous. Utilisez l'utilitaire Rotate (qui décale tous les caractères dans votre message de 13 positions dans l'alphabet) pour éviter d'offenser. Rot13 est l'utilitaire utilisé sous Unix.
- Dans les groupes où la discussion concerne les films ou les livres, il est essentiel de marquer les articles qui révèlent un contenu important comme [Révélations]. Mettez ce mot dans votre ligne de sujet. Vous devez ajouter des lignes blanches au début de votre article pour garder le contenu hors de vue ou vous pouvez utiliser Rotate.
- La falsification des articles de News est généralement censurée. Vous pouvez vous protéger des falsifications en utilisant des logiciels qui génèrent une détection de manipulation de type "empreinte digitale", comme PGP (aux USA).

4. Services d'information (Gopher, Wais, WWW, ftp, telnet)

Ce n'est que très récemment, dans la courte histoire d'Internet, que le "Net" a explosé avec l'arrivée de nouveaux services d'information : Gopher, Wais, World Wide Web (WWW), Multi-User Dimensions (MUDs), Multi-User Dimensions Object Oriented (MOOs) en sont quelques exemples.

Bien que les moyens de trouver des informations se multiplient, l'utilisateur doit néanmoins toujours être sur ses gardes.

4.1 Directives des utilisateurs

4.1.1 Directives générales

- Rappelez-vous que tous ces services appartiennent à quelqu'un ou à quelque organisme. Ceux qui paient les factures font valoir leur point de vue sur les règles d'utilisation : l'information peut-être gratuite, mais peut-être pas !
- Lorsque vous rencontrez un problème, commencez par vérifier qu'il n'est pas chez vous ; vérifiez les fichiers de configuration, les réglages des logiciels, les connexions réseau, ... FAITES-LE avant d'incriminer votre fournisseur d'accès au service.
- Bien qu'il existe des conventions de nommage pour les fichiers, ne faites pas une confiance aveugle [un fichier ".doc" n'est pas nécessairement un fichier "Word"].
- Il existe de même des conventions pour les services d'information, [ex : www.xyz.com]. Bien qu'il soit utile de les connaître, ne leur faites pas aveuglément confiance.
- Vous devez connaître les conventions utilisées pour vous fournir l'information pendant une session. Les sites FTP habituellement renseignent sur le contenu à l'aide des fichiers README placés en général au sommet de l'arborescence des fichiers disponibles ; mais ne considérez pas que ces fichiers README soient toujours à jour et/ou précis.
- De façon générale, NE CROYEZ pas que toute information soit à jour et/ou précise. Garder à l'esprit que ces nouvelles technologies permettent à chacun d'être publié, mais que tous [loin s'en faut] n'ont pas conscience de la responsabilité que cela suppose ...
- Sachez que, à moins d'avoir la certitude du contraire, toute information qui circule sur l'Internet circule "en clair", et sans protection contre les renifleurs ou faussaires.
- L'Internet couvrant la planète entière [ou presque], des différences culturelles peuvent apparaître dans l'utilisation des services "lointains", et parfois même heurter votre sensibilité : gardez l'esprit ouvert.
- Plutôt que de vous connecter à un serveur très utilisé, essayez d'obtenir le même service depuis un serveur "miroir" plus proche.

- Ne déposez pas sur un site FTP des fichiers à l'usage d'un tiers [cela s'appelle du "dumping"] c'est un comportement inadmissible.
- Lorsque vous avez un problème avec un site et que vous demandez de l'aide, soyez le plus précis possible dans la description de votre problème.
- Quand vous proposez votre propre service d'information, (telle une page personnelle WEB), vérifiez avec l'administrateur local les incidences sur le service local).
- Sur les sites populaires, évitez les heures de pointe de façon à étaler la charge du système.

C. OBSERVATION « IN SITU » AU SEIN DU *HACKERSPACE* ELECTROLAB

1. ANALYSE MÉTHODOLOGIQUE

Explication du choix du terrain : nous avons choisi de rendre visite au *hackerspace* electrolab pour trois raisons :

- son emplacement géographique ;
- son ouverture en plein mois d'août ;
- sa focalisation informatique / électronique.

Délimitation spatiale et temporelle du terrain : le *hackerspace* est situé à Nanterre, ce qui leur permet d'avoir de la place pour accueillir des gens. C'est un terrain de 1500 m². Tout est observable, hormis une salle dédiée aux entreprises qui louent les locaux.

Nous nous y sommes rendus deux fois : une première fois afin de visiter les lieux, une seconde afin de participer à un atelier de soudure.

Configuration du terrain : il a été très facile de se rendre au *hackerspace* Electrolab. Celui-ci est situé à 10min du RER. Son adresse, le numéro de téléphone ainsi que ses horaires d'ouverture sont disponibles sur Google, ce qui permet de préparer sa visite au maximum. Le discours d'Electrolab est centré sur l'ouverture pour tous du *hackerspace* et cela semble se vérifier : il a été très facile de rentrer en conversation avec Coline et Adrien.

Objectifs de l'observation : les objectifs initiaux quant à la mise en place d'une méthode ethnographique d'observation *in situ* à été d'émettre une analyse sociologique du *hacker* en le rencontrant directement où il se trouve et de rester en sa compagnie sans qu'il ne connaisse le but derrière cette rencontre. Le questionnement a évolué par la suite et les rencontres au sein d'Electrolab ont surtout permis de comprendre comment fonctionnent les *hackerspaces* et comment elles engagent de nouvelles manières de collaborer et de travailler. Les discussions ainsi que l'analyse du terrain ont surtout permis de rendre compte de la part de "faire" chez les hackers et la manière dont les membres d'Electrolab s'imposent une charte déontologique considérable comme l'*Ethique Hacker*.

Définition du rôle adopté en tant qu'observateur : nous nous sommes rendus au *hackerspace* de manière *incognito* en expliquant que c'était surtout de la curiosité et de l'envie de se mettre à l'informatique. Lors de l'atelier de soudure, nous avons très peu participé et nous avons essentiellement laissé parler les "professeurs" ou experts dans le domaine. Lors de notre rencontre avec Coline, lorsqu'elle sentait que trop de questions étaient posées et qu'elle commençait à adopter un discours plus "institutionnel", nous lui avons proposé de fumer une cigarette afin de lui permettre de se sentir plus à l'aise de discuter librement.

Récit de l'entrée sur le terrain : nous sommes arrivés la première fois au *hackerspace* lundi 13 août à 16h45. Lorsque nous rentrons, nous découvrons les lieux et surtout le bar. Nous restons dans la salle principale pendant quelques minutes et ne croisons qu'un homme qui loue des locaux à Electrolab afin de venir travailler sur ses projets. Cette personne n'utilisait pas les matériaux mis à disposition mais seulement le local. Après quelques minutes, Coline sort de la salle de mécanique et dit : "Aaah c'est toi que j'ai eu au téléphone" (je lui avais téléphoné avant pour vérifier que c'était bien ouvert), "tu veux boire quelque chose ?".

Déroulement de l'enquête : par la suite, nous avons essentiellement échangé avec Coline de manière informelle et ce, pendant 1h30. Au cours de cette discussion, elle m'a expliqué que tous les mardis et tous les jeudis avaient lieu des ateliers libres d'accès et ouverts à tous. Elle m'a dit que celui du mardi 14 serait de la soudure. Nous avons soumis une inscription à cet atelier afin d'analyser le terrain d'une autre manière mais également afin de mettre Coline en confiance quant à nos intentions. Par la suite, nous avons seulement visité le *hackerspace* quasiment vide (nous avons rencontré trois jeunes hommes qui ont monté leur start-up spécialisée dans les matériaux et le offshore) pendant une petite heure. Le lendemain, nous y sommes donc retournés à 19h afin de participer à l'atelier de soudure. Coline est toujours là, derrière le bar. Je me dirige vers elle qui m'explique comment l'atelier va fonctionner. Il y a déjà deux personnes assises aussi au bar et nous commençons à discuter. Adrien, qui va s'occuper de diriger l'atelier, arrive par la suite et nous indique la salle où l'atelier va se tenir. Lorsque tout le monde est installé (il y a quatre participants), l'atelier de soudure commence. Lors de l'atelier, plusieurs sujets sont abordés et l'ambiance est assez joyeuse : de nombreuses blagues sont faites par Adrien, qui cherche à dynamiser le groupe.

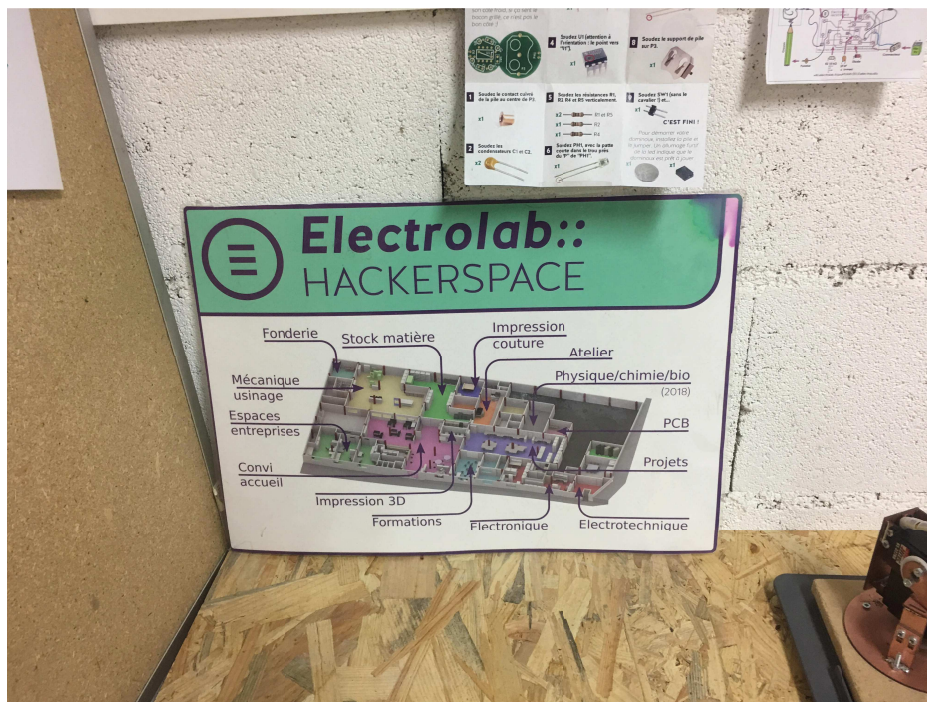
Difficulté principale rencontrée : l'atelier auquel nous avons participé n'avait rien à voir avec l'informatique. Il était donc difficile de venir aborder le sujet du *hacking* dans un environnement qui n'était pas le lieu pour. Nous avons tout de même entrepris une blague déguisée pour savoir si Adrien se considère tel un *hacker*. Sa réponse est la suivante : « Evidemment, sinon pourquoi je serai là ».

Evolution de la relation enquêteur-enquêtés : nous n'avons pas passé assez de temps au sein du *hackerspace* afin de voir une relation évoluée. Celle-ci est donc restée cordiale dans laquelle l'enquêteur participe à un atelier et l'enquêté l'anime.

Evaluation de la portée et des limites de la stratégie d'enquête adoptée : il a été très intéressant d'analyser des membres d'un *hackerspace* anonymement et de manière informelle mais les enquêtés semblaient tout de même rapporter un discours préparé et pas totalement libres de leurs propos. Par contre, l'analyse des lieux et de la manière dont il s'organise a fait ressortir des éléments distinctifs dans le cadre d'un contexte spatial analysés dans le cadre du mémoire.

2. DONNÉES D'OBSERVATION

Plan des lieux



Extraits de conversations avec Coline

- « Normalement tous les membres sont censés mettre leurs travaux sur le wiki parce qu'on est dans la même démarche que le logiciel libre. C'est bien pour ceux qui veulent savoir comment faire un projet comme créer une radio et ça permet aussi de rendre visible nos activités. Mais bon ça c'est en théorie car en pratique, la flemme prend le pas... C'est trop de travail donc il y a seulement une petite minorité qui le fait. »
- « On a crée le bar avec un service de nourriture pour, ben pour, récupérer un peu d'argent. Par contre, on n'est pas dans une démarche commerciale donc chacun donne ce qu'il veut. »
- « Et après on a crée la v2. La version 2. C'est une métaphore du jeu vidéo en quelques sortes mais c'était surtout pour rire. »

Récit d'une scène observée

Lors de l'atelier qui dura à peu près une heure et demi, nous avons pu rendre compte de la disposition des participants en fonction de leurs connaissances sur le sujet. Les experts sont plus à l'aise au sein de la pièce et pendant les prises de parole : il prennent plus la parole que les débutants et bougent également davantage. Cela peut s'expliquer par la fine connaissance des lieux ainsi que des matériaux à leurs dispositions.

Description des activités (appelées *workshop*) typiques :

Lanceur de balle de badminton

Kit LED à coudre

Bras Robot Hydrolique

Electraudio : créer sa radio

Dominoux : créer des dominos lumineux

Atelier de soudure

Copies du kit de présentation d'Electrolab :

Page 1 : L'Electrolab, un hackerspace ouvert à tous

Découvrir, apprendre, partager

Page 2 : Electrolab, l'association en quelques mots

Association loi 1901

Hackerspace créée à Nanterre en novembre 2010 par une équipe essentiellement issue de divers domaines de l'industrie, technique et enseignement

Objet : le partage des connaissances dans le domaine des sciences et des techniques

160 membres à ce jour

Des dizaines d'opération de récupération du matériel sur des sites partout en France (et au-delà)

Ouvert à tous les publics, débutants ou experts, désireux d'apprendre et de partager leurs savoirs faire.

Des tarifs accessibles pour être ouvert au plus grand nombre

Des moyens acquis et mis en œuvre par une structure légère (aux moyens très limités permettant la formation, mais aussi l'émergence de projets nouveaux).

Page 3 : Un hackerspace !?!

Hackerspace : laboratoire communautaire ouvert où des communautés d'amateurs partagent outils, intelligence et savoir. Il y a aujourd'hui plus de 1000 hackerspaces à travers le monde... Et ça n'a rien à voir avec des « pirates » !

Le partage est notre moteur et la communauté notre force.

Page 4 : L'Electrolab, un espace d'échange

L'Electrolab est avant tout un lieu du partage des connaissances et des techniques dans des domaines très diversifiés (mécaniques, informatique, électronique, physique).

De l'ingénieur au néophyte, l'Electrolab attire un public varié et propose en interne des formations dispensées par les membres les plus expérimentés dans chaque domaine.

Des ateliers sont aussi régulièrement organisés à l'extérieur pour sensibiliser le grand public aux outils techniques et scientifiques.

Page 5 : Electrolab, la v2.

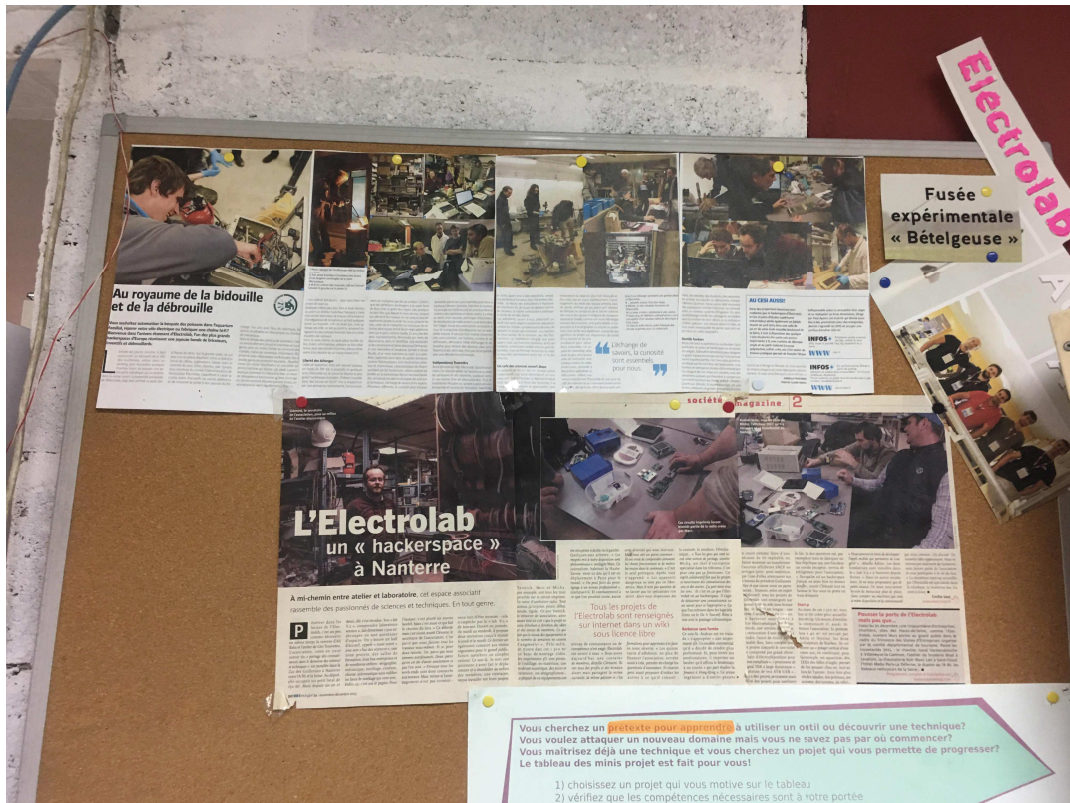
L'Electrolab V2.0 avec 1500 m2 d'espace de travail, pousse le projet plus loin : l'objet n'est ni de devenir un incubateur ni de vendre du service. Il s'agit d'expérimenter au travers de l'acquis un nouveau type d'espaces d'innovation dans lequel on partage compétences et matériel au service de projets personnels et collectifs.

Il est le point de rencontre de nombreux passionnés et amateurs qui poussent régulièrement le niveau d'équipements et les savoirs faire en avant.

Photographies



Le bar



Posters à l'accueil



L'accueil



La salle d'informatique



Coline, à l'accueil



Les vestiaires des membres



Projet d'une start-up incubée à l'Electrolab

D. CAPTURE D'ÉCRAN DU QUESTIONNAIRE

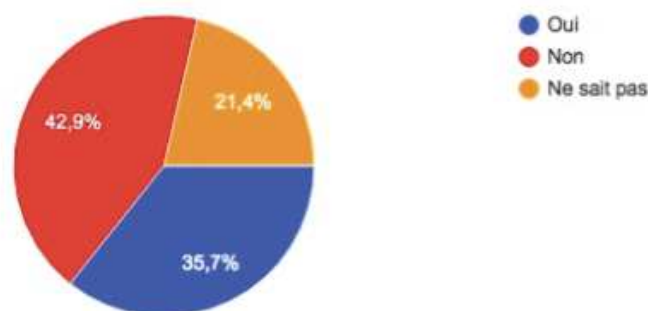
Comment définirais-tu un hacker ?

14 réponses

Robin hood
Une personne qui peut entrer sur ton facebook pour dire que t'es homo
Pour moi un hacker est une personne qui cherche à transformer les fonctions premières des objets
Quelqu'un qui utilise des moyens et méthodes exotiques à un domaine pour régler un/des problème(s) dans ce champs d'intérêt.
Il contourne les normes ou les règles (ca dépend si tu parles uniquement des hackers informatique ou si tu englobe tous les hacker : biohacker qui modifient leur ADN, bodyHacker qui s'implante des puces ou des aimants (ceux là sont juste des précurseurs de choses qu'on fera tous dans quelques années)) bref. Ils vont en l'encontre des règles et normes établis, souvent pour le bien, parfois pour le mal.
Dépasser les limites d'un système avec lesquelles il est conçu.
Un hacker est une personne passionnée, ayant toujours envie d'apprendre. Il cherche toujours à savoir comment ça fonctionne, et dans le cadre de l'informatique, il s'agit d'un informaticien ayant de solides connaissances en sécurité.
Chercheur de faille dans les réseaux/site internet ou dans les logiciels (éviter de payer la licence par exemple)
Pour de bonnes ou mauvaises raisons, un hacker est quelqu'un qui s'infiltré dans un système informatique. Des déformations du nom peuvent faire penser aux jeux vidéo, ce qui n'est pas du hackeur, ce pourrait se dire pendant

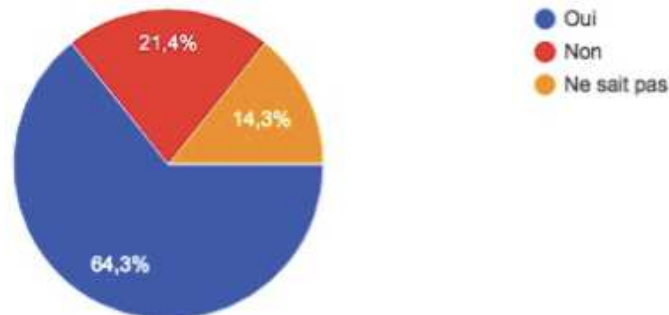
Est-ce que tu te considères comme un hacker ?

14 réponses



Est-ce que les membres de ton entourage te considèrent comme un hacker ?

14 réponses



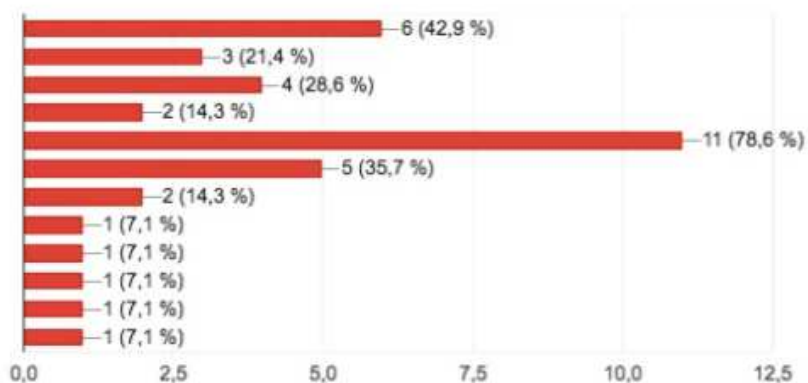
Comment es-tu devenu hacker ?

14 réponses

Je le suis pas
internet
Par passion
En étant à l'écoute, ouvert d'esprit et en développant mon esprit d'analyse
De la recherche et de l'expérimentation ! du DIY aussi.
Je ne sais pas, sincèrement
Je ne me considère pas encore comme hacker mais j'étudie pour le devenir.
J'ai rencontré des personnes qui me l'ont enseigné
Les films, jeux vidéos ou autres œuvres, bonnes ou mauvaises, reflètent parfois une image faussée de ce qu'est un hacker (c'est peut être le but de ce questionnaire d'ailleurs). Ma mère peut me considérer comme un hacker parce qu'elle me voit utiliser l'invite de commandes sur Linux ou Windows, mon aisance devant celui-ci lui rappelle à peu près la même chose qu'elle a vu dans NCIS par exemple.
Au début de mon collègue, en utilisant le réseau de l'école pour faire des blagues.
. je ne suis pas vraiment hacker mais passionné d'informatique

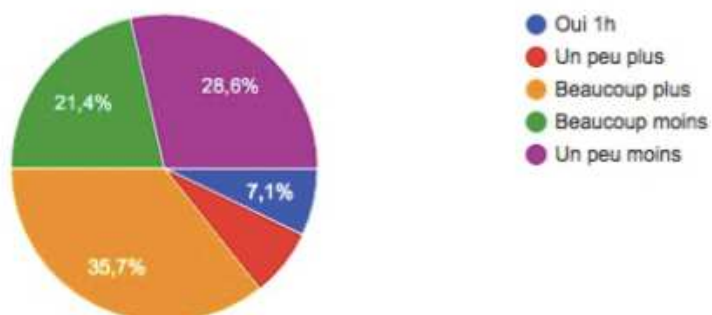
Selon toi, quels sont les critères qui font de toi un hacker ?

14 réponses



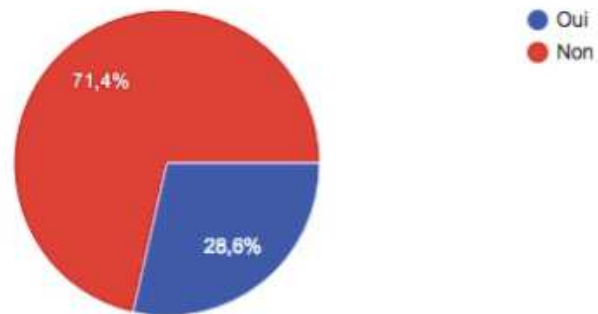
Codes-tu au minimum 1h par jour ?

14 réponses



Est-ce que tu communique tes travaux sur des forums spécialisés ?

14 réponses



Si oui, lesquels ?

5 réponses

Je garde mes trouvailles pour moi et mon entourage, j'utilise les ressources des forums, c'est tout.

Reddit, Github, StackOverflow, Bitbucket, Hackernoon (Medium)

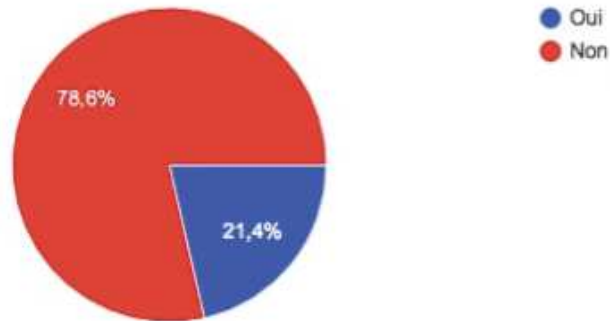
stackoverflow

It is secret

sans commentaire

Te rends-tu dans des hackerspaces ?

14 réponses



Si oui, lesquels ?

3 réponses

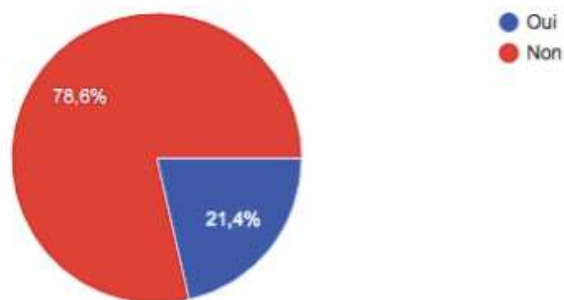
C'est vraiment un truc débile, et sans intérêt.

c-base

sans commentaire

Te rends-tu à des conférences liées au hacking ?

14 réponses



Si oui, lesquels ?

4 réponses

Thinkerview

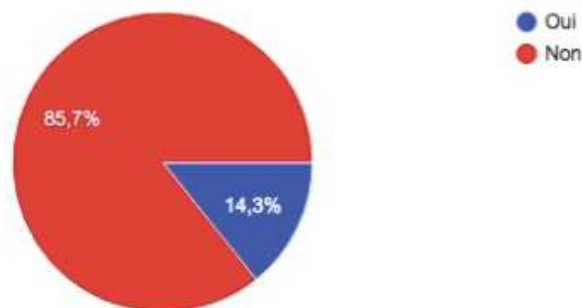
Via internet plutôt

Non mais je regarde des fois des conférences sur Youtube (comme la DefCon)

Pour le savoir il existe internet, or les conférences ne traite qu'une partie de l'information, quand j'ai besoin d'aide, je ne vais pas regarder une conférence de 2h qui parle de se que je sais déjà.

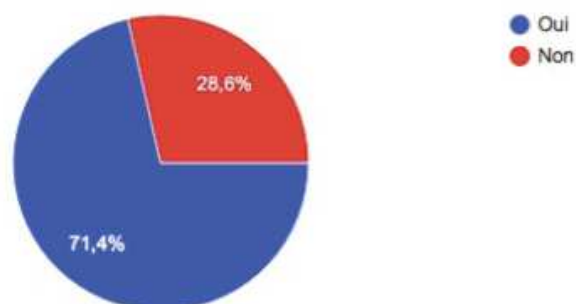
Penses-tu faire partie d'une communauté de hackers (ex: anonymous, chaos computer club, autres...)

14 réponses



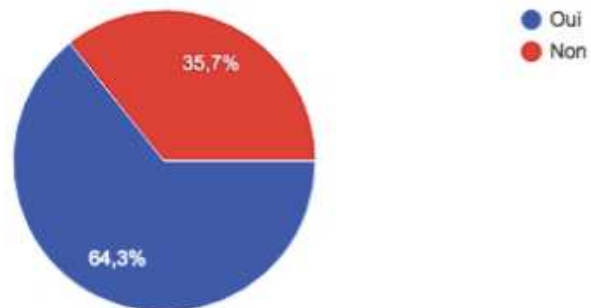
Penses-tu faire partie de la communauté dite « du logiciel libre », « open source » ?

14 réponses



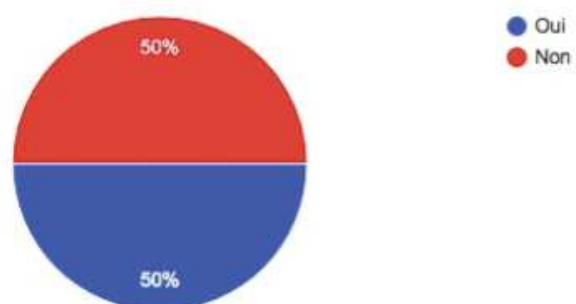
Penses-tu faire partie de la communauté "geek" ?

14 réponses



Penses-tu que ces trois communautés se rejoignent, aient des similitudes ?

14 réponses



Si oui, lesquelles ?

6 réponses

Interet pour les nouvelles technologies

Open source et hacking: volonté de partager de l'information.

Je n'ai pas assez réfléchi pour répondre. Je suis fatigué ! :)

Hacker et open source peuvent être très liés, les anonymous par exemple aime partager, hacker quelque chose de payant ou à accès contrôlé et le rendre gratuit et accessible pour tous. Les geeks sont plutôt représentés dans le domaine des jeux vidéos. Un geek peut être un hacker mais pas forcément, et inversement bien sûr.

Les hackers reflètent seulement un fantasme chez les geeks, le sentiment de puissance et de contrôle et sont aveuglés par le "hacking hype" comme je l'appelle, bizarrement après la sortie de Watch Dogs c'est devenu une mode. C'est seulement un exemple pour décrire le raisonnement.

Geek ça ne veut rien dire, c'est culturel, ça peut aussi bien être des lecteurs de mangas que des 2000 qui jouent à candy crush.

L'open source est un formidable outil de travail, de communication, d'entraide, rien à voir avec un partage culturel, c'est du savoir pur et dur.

Les anonymous etc ne sont pas une communauté, c'est un réseau qui oeuvre et travail en commun, qui se fixe des objectifs; rien à voir avec une communauté qui veut simplement cohabiter et partager.

Selon toi, que signifie "open source" ?

14 réponses

Libre

Liberté d'accès à l'information

Accessible et utilisable par tous

Qui est libre de droit, utilisable par tout le monde.

Total transparence, total accès

Esprit pour contrebalancer les lobbies du soft trop cher, et la volonté d'améliorer son code en le montrant aux autres

Open source = Dont le code source est accessible à tous et non propriétaire, n'importe qui peut l'utiliser librement et le modifier même pour un projet commercial.

C'est le fait de laisser le "code principal" à la disponibilité de tous. Ce qui permet à n'importe qui de le réutiliser. C'est un partage de savoir et de technique.

L'open source, pour un logiciel, c'est l'accès au code source, comme Mozilla Firefox il me semble, c'est à dire que grâce à ces codes, la communauté de Firefox développe des plugins qu'ils peuvent proposer au public. Donc codes sources, création de dérivées du code, ajouts, et libre distribution.

Il me semble que ça s'étend aux droits d'auteur aussi, pas sûr.

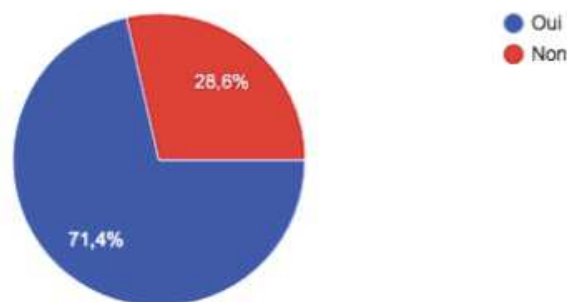
Sais-tu comment Internet s'est développé ? Quelles sont ses origines ? Si oui, explique moi cette histoire avec tes propres mots !

14 réponses

Je ne sais pas
Le premier réseau était un réseau privée au États Unis pour lié des universités entre elles. Puis le tout s'est développé, le gouvernement a aussi utiliser ce réseau (si ma mémoire est bonne) et puis ensuite un réseau publique s'est mis en place.
Big bang puis quelques interventions divines plus tard, la chose était là
Université1: il faudrait pouvois s'envoyer de l'information facilement Université2: ben d'accord Internet
les militaires voulaient pouvoir communiquer toujours plus loins alors ils ont tirés des cables sur toutes la terre, puis on a crée des grosses calculettes auxquelles on a ajouté des écran pour que ce soit plus simple pour tout le monde puis les gens se sont mis a développer toutes sortes de trucs utiles et inutiles (qui finissent souvent pas s'avérer utiles !)
En quelques mots ce n'est pas évident. Vous pouvez me soumettre des questions sur Quora.fr (Mohamed Boulmers)
C'était expliqué dans mon bouquin de réseaux, mais je me rappelle plus trop... De mémoire c'était créé pour les besoins de communication de l'armée, donc ils ont créé l'ARPANET puis c'est devenu l'Internet
Au départ c'était un moyen de communiquer (sans maintenant en fin). Ce sont les américains qui l'ont créer le

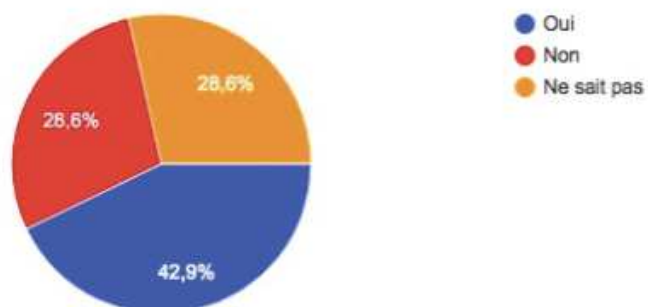
Te sens-tu redevable des pionniers du web qui ont mis en place techniquement le réseau tel qu'on le connait aujourd'hui ?

14 réponses



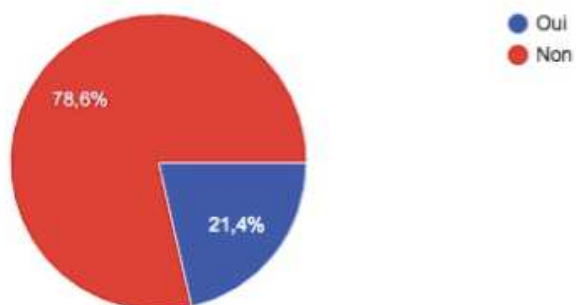
Apprécies-tu l'histoire d'Internet telle que tu me l'as raconté ?

14 réponses



Penses-tu qu'il existe une bible des hackers ?

14 réponses



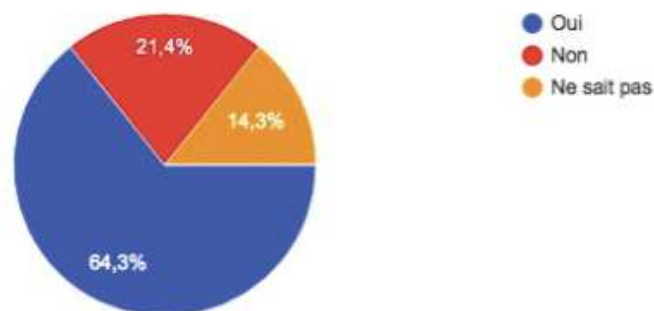
Si oui, cite-moi trois principes de l'«éthique des hackers»

14 réponses

Non (2)
Liberte egalite fraternité
Anonymat, liberté
ces principes ne s'appliquent pas qu'au hacking, c'est des principes qui s'appliquent aussi IRL
Je ne crois pas au principes. Merci
Ce qui est sécurisé à 99% n'est pas sécurisé. Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. Celui qui arrête d'apprendre arrête de vivre.
ça dépend beaucoup du hacker.. il y en a qui pirate la NASA pour découvrir la vérité sur les OVNIS et d'autre qui hack des sites comme leboncoin pour récupérer le numéro de carte de crédit. Ou est l'éthique ? Les communautés de hacker ont plus de chance d'avoir de l'éthique qu'un hacker seul. (je pense)
Je pense juste qu'il doit exister une œuvre désignée comme Bible par certains, rejetée par d'autres (Ce que je déduis de la question)
Donc après une brève recherche je vois que ça existe, mais je ne connaissais pas donc je ne vais pas fausser mes réponses. Mais parler d'éthique pour des hackers je trouve ça étrange, ça peut se sentir semblable, s'entraider

Est-ce que tu penses que les hackers ont des points communs ?

14 réponses



Si oui, lesquels ?

8 réponses

Il veulent comprendre et ne s'arrêtent pas à la première difficulté

des points commun avec ? entre eux ? oui, le concept informatique les rassemblent. Il y a des chances qu'ils soient relativement proches culturellement mais c'est pas non plus vrai pour tous. Il y a des gens complètement différents et opposés

Plein ! Révolte contre le système, passion pour l'informatique, rejet de Windows, amour pour Linux, aimer la série Mr Robot, etc...

L'envie d'être le meilleur, le plus rapide et les connaissances et la passion de l'informatique

Un besoin voire des besoins en commun, pour la plupart sûrement plus des désirs, chez d'autres le désir d'apprendre et de comprendre les systèmes.

Une liberté, un narcissisme qui pousse à la transgression, de la créativité, de la curiosité, de la timidité mais qui n'empêche pas d'être aventureux, ce n'est pas paradoxale (mais un peu quand même), sûrement plein des personnes pleines de contradiction, comme tout le monde au final.

On aime tous fabriquer des trucs informatiques

sans commentaire

Cite-moi 3 de tes loisirs préférés

14 réponses

Hacker hackrr hacker

Manga, création de jeu vidéo, sport

Escalade, développer des projets, penser

Jouer de la musique, faire de programmation, faire du sport

La musique, les nouvelles technologies et le DIY

Acoustique, numérique, silence

Piano, Jiu-Jitsu Brésilien, Informatique

Jeux vidéos-jeux vidéos-hacking

Les potes, création artistique (Musique & Vidéo), le High Tech

L'art (dessin papier et graphique), le sport (la course, foot, basket, hand, karaté, boxe), la connaissance (la programmation, le réseau, la lecture, la culture).

Informatique, Nouvelles technologies et sports

Hacker. manger. cinéma

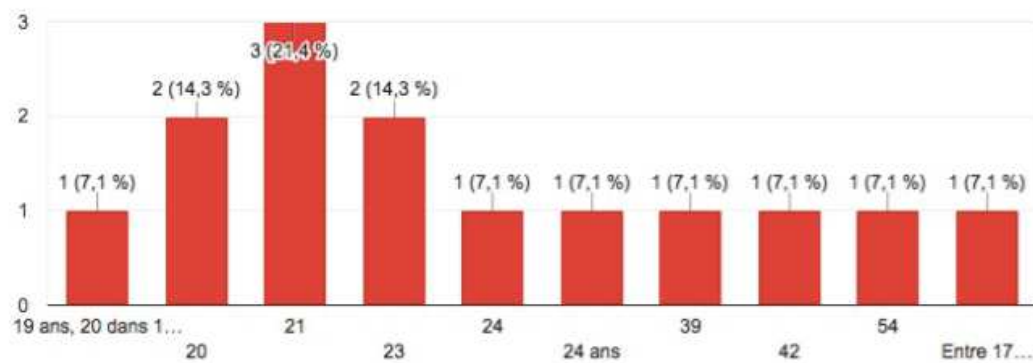
Quel est ton nom ou pseudo ?

14 réponses

Jfff
Skyd
Sav
Simon
STIGMATE (sur soundcloud ou facebook, si t'es un vrai hackeuse tu me reconnaîtra :D)
uixiu, Boulmers
Sur Quora mon "vrai" (non, mais il faut pas le dire :p) nom est Mike Pons
Tu n'aura pas de reponse d'hacker sur cette question :D
TempsMort
Non mais et puis quoi encore, je me suis suffisamment dévoilé.
Jean Dupont (désolé)
totodu75

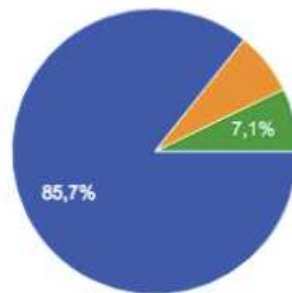
Quel âge as-tu ?

14 réponses



Quel est ton sexe ?

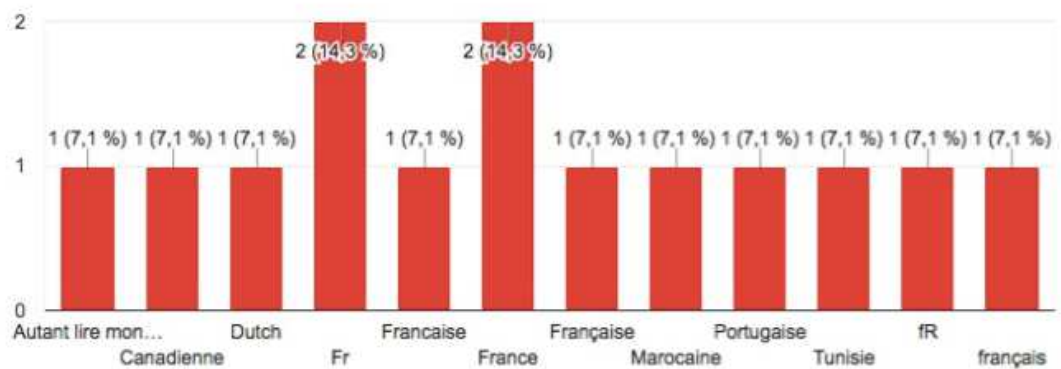
14 réponses



- Homme
- Femme
- Je ne souhaite pas le préciser
- Je suis asexué si vous m'appeler monsieur je vous insulte sur twitter et pareil si vous m'appeler madame. Je suis un homme.

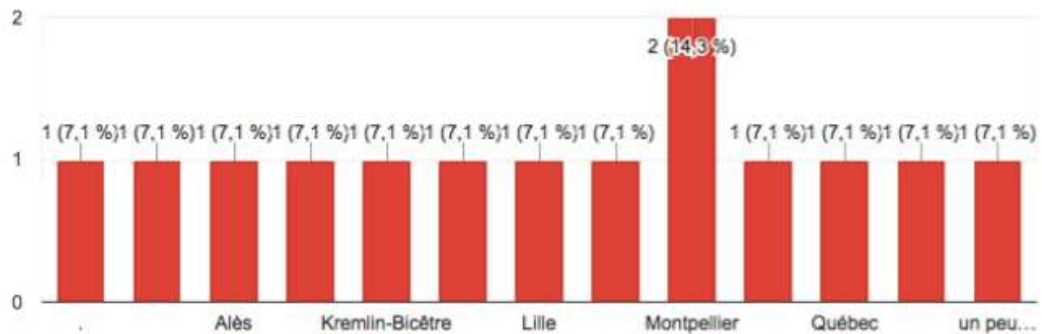
Quelle est ta nationalité ?

14 réponses



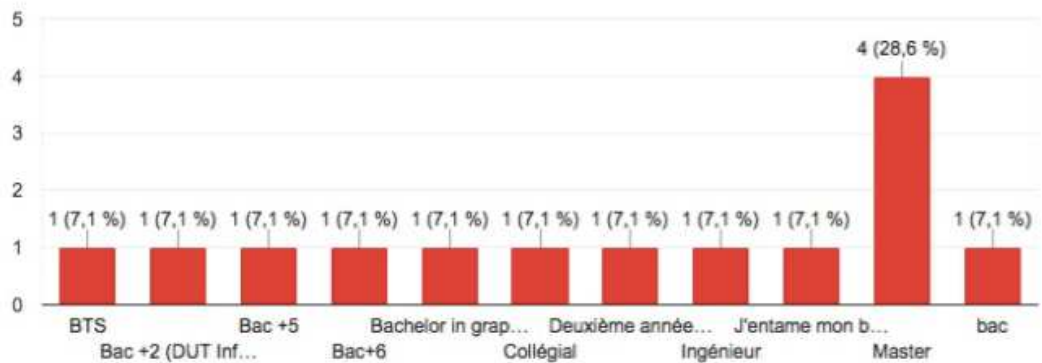
Dans quelle ville habites-tu ?

14 réponses



Quel est ton niveau d'études (bac, licence, master...)

14 réponses



Quelle est ta profession ?

14 réponses

