

Devenez hACKTEUR

N'acceptez pas les règles, améliorez les !



Devenez hACKTEUR!

N'acceptez pas les règles, améliorez les !

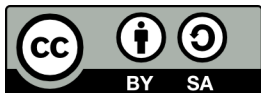
Alexis Nicolas

Ce livre est en vente à <http://leanpub.com/hackteur>

Version publiée le 2016-09-30



This is a [Leanpub](#) book. Leanpub empowers authors and publishers with the Lean Publishing process. [Lean Publishing](#) is the act of publishing an in-progress ebook using lightweight tools and many iterations to get reader feedback, pivot until you have the right book and build traction once you do.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#)

Tweet ce livre !

S'il vous plaît aider Alexis Nicolas en parlant de ce livre sur [Twitter](#) !

Le hashtag suggéré pour ce livre est [#hackteur](#).

Découvrez ce que les gens disent à propos du livre en cliquant sur ce lien pour rechercher ce hashtag sur Twitter :

<https://twitter.com/search?q=#hackteur>

Table des matières

REMERCIEMENTS	i
INTRODUCTION	ii
L'HERITAGE DES HACKERS	1
Un hacker n'est pas dangereux, bien au contraire	1
Hacktiviste, une extension vers la défiance politique . .	8
Hacker, une extension vers l'action éthique	11
Le monde de demain, un monde d'hackers	12

REMERCIEMENTS

Merci à la vie et à l'encyclopédie du savoir humain qui regorgent de surprises et d'innovations. Elles devraient permettre à chacun de nous de cultiver cette flamme d'optimisme et de nous mettre ensemble en mouvement, vers un avenir meilleur.

Merci à chacun de vous, lecteurs curieux de ce nouveau monde qui émerge doucement mais sûrement.

Un plus grand merci encore, à tous ceux qui prendront le temps de m'envoyer quelques commentaires sur cet écrit.

INTRODUCTION

Ce livre s'adresse à toute personne qui a envie de changer le monde, de contribuer à l'améliorer, de coopérer à sa construction. L'éthique des hackers notamment décrit par Steven Levy est un point de départ important à ce travail mais pas le seul. Ce livre propose une grille de lecture, nommée hackteur, librement inspirée de cette éthique et enrichie par des mouvements aussi divers et variés que l'open-source, le logiciel libre, la permaculture, les méthodes Agile, les travaux du qualitatif Edward Deming, la systémique et bien d'autres encore.

Dans un premier temps, ce livre explore rapidement l'historique des hackers pour clarifier l'héritage que l'on retiendra parmi les clichés parfois sulfureux de la galaxie hackers. Pour faire bref, nous nous inspirerons de la distinction faite par Eric Raymond : « *un hacker construit, un cracker détruit* ».

Dans un second temps, ce livre présente la grille de lecture hackteur par ses huit rouages. Ils sont à la fois distincts et reliés, permettant une réflexion analytique sur chacun d'eux, mais également une réflexion systémique à travers leur interaction.

*À noter que ce livre est devenu doucement un court essai. J'ai commencé l'écriture d'un autre livre plus ambitieux, plus global, plus surprenant. Je prolongerais la pensée initiée dans cet essai, et j'explorerais d'autres dimensions comme le polyamour, la sexualité, la permaculture... Des thèmes qui en apparence n'ont rien à voir les uns avec les autres, mais qui, je l'espère, grâce au travail d'écriture prendra forme. Titre provisoire de ce second livre : Métamorphoses, chemins de liberté et de simplicité. Ce second livre ne sera pas publié sur LeanPub, je préfère prendre le temps de l'écriture qui peut parfois être chaotique et qui ne présente donc pas d'intérêt à être publié en temps réel. N'hésitez pas à me suivre sur Twitter

« alexis8nicolas » ou à me signaler votre intérêt pour ce second livre
par email : alexis8nicolas@gmail.com *

Plus les hackteurs seront nombreux, meilleur sera le monde !

Bonne lecture.

L'HERITAGE DES HACKERS

Un hacker n'est pas dangereux, bien au contraire

Hacker est un mot anglais qui, à l'origine, voulait dire bricoleur ou bidouilleur. Aujourd'hui la meilleure traduction française serait *pirate informatique*. Depuis le Moyen Âge, le terme de pirate désigne ces bandits, agissant pour leur compte propre (contrairement aux corsaires qui agissent pour le compte d'un état), qui parcourent les mers pour piller les navires. Les termes hacker et pirate sont donc chargés d'une connotation négative. Hacker a notamment été très largement utilisé pour désigner les *black hats* ou *crackers* qui utilisent leurs compétences informatiques dans leur intérêt personnel ou dans un but de destruction.

Pourtant hacker et pirate ont eu d'autres significations. L'étymologie du terme pirate permet d'élargir son sens, il provient à la fois du verbe grec *peiraô* signifiant « s'efforcer de », « essayer de », « tenter sa chance à l'aventure », et du latin *pirata*, celui « qui tente la fortune », « qui est entreprenant ». Plus près de nous, hacker désigne également un *white hat*, c'est-à-dire une personne qui utilise ses compétences dans le but d'améliorer un système informatique.

La tradition du hacking est née au MIT (Massachusetts Institute of Technology, en français Institut de technologie du Massachusetts) dans les années 60. Le terme hack est né au [Tech Model Rail Club](http://tmrc.mit.edu/hackers-ref.html)¹ et désigne le détournement ingénieux d'un système. Ce club de modélisme ferroviaire s'est mis à utiliser les premiers ordinateurs pour contrôler les systèmes d'alimentation de leur maquettes ferroviaires, la pratique du hacking était née. En se combinant à la culture

¹<http://tmrc.mit.edu/hackers-ref.html>

des étudiants du MIT de la *practical joke*, sorte de blague potache concrète, au-delà de la simple blague racontée entre amis, le hacking se déforme lui-même et commence son essor. Le détournement du dôme du MIT, dont la couverture est [un exemple, datant d'Avril 2000](#)² devient un jeu qui contribue à émanciper le hacking du MIT et des salles d'ordinateur. Ces détournements vont [de la voiture de police perchée sur le dôme en 1994](#)³ [au module lunaire d'Appolo en 2009](#)⁴. C'est une pratique éphémère, sans conséquences, avec pour motivation première le plaisir d'exercer l'art du détournement.

La culture du hacking née au club TMRC du MIT, va bénéficier de l'essor de l'informatique personnelle des années 70 pour se propager sur l'ensemble de la planète. Plusieurs générations de hackers ont permis au hacking de s'émanciper de son berceau et les premières industries de matériels informatiques, de jeux vidéo, et de logiciels informatiques vont encore accélérer son développement.

C'est seulement en 1996, que la [RFC 1983](#)⁵ définit un hacker comme « une personne qui se délecte de la compréhension approfondie du fonctionnement interne d'un système, en particulier des ordinateurs et réseaux informatiques. » Une *RFC, Request For Comments*, est littéralement, une demande de commentaires. Leur ensemble constitue une série de documents officiels décrivant notamment les aspects techniques d'Internet. La [RFC 1983](#)⁶ s'intitule *Internet Users' Glossary*, glossaire à destination des utilisateurs d'Internet, catégorisée en informationnelle, et rédigée dans le but de clarifier certains termes. En 1996, des experts ont ressenti le besoin de clarifier les termes *hacker* et *cracker*, constatant que leur usage manquait de précision. La *RFC 1983* est le résultat de leur travail et cette définition du terme *hacker* fait référence. Sur Wikipédia, on peut lire « plus généralement il [le hacker] désigne le possesseur

²http://hacks.mit.edu/Hacks/by_year/2000/not_hack/

³http://hacks.mit.edu/Hacks/by_year/1994/cp_car/

⁴http://hacks.mit.edu/Hacks/by_year/2009/apollo_lander/

⁵<http://tools.ietf.org/html/rfc1983>

⁶<http://tools.ietf.org/html/rfc1983>

d'une connaissance technique lui permettant de modifier un objet ou un mécanisme pour l'améliorer ou lui faire faire autre chose que ce qui était initialement prévu. » On retrouve dans ces définitions les origines latine et grecque du mot pirate, la délectation en plus. C'est cette signification positive et aventurière, que l'on conservera.

Dans ce livre un hacker n'est donc pas :

- un *cracker* ou un *black hat*, car les hackers construisent et les *crackers* détruisent.
- un étudiant du MIT, même si certains d'entre eux pourraient être hacker.
- un pirate informatique qui porte un sens plus proche du *cracker*. Dans ce domaine, le lecteur curieux pourra approfondir en lisant le livre l'organisation pirate qui propose une théorie prometteuse sur la piraterie.

Internet est à la fois la création et le terrain de jeu des hackers. Au fil des années, une véritable culture hacker s'est constituée et s'est diffusée dans la cyberculture. En 1986, Loyd Blankenship publie *Le Manifeste du Hacker*⁷ sous le pseudonyme *The Mentor*. A travers les deux extraits qui suivent, il nous permet de mieux comprendre ce qu'est la culture hacker, « je suis un hacker, entrez dans mon monde » :

C'est notre monde maintenant... Le monde de l'électron et de l'interrupteur, la beauté du bit. Nous utilisons un service déjà existant, sans payer ce qui pourrait être bon marché si ce n'était pas la propriété de gloutons profiteurs, et vous nous appelez criminels. Nous explorons... et vous nous appelez criminels. Nous recherchons la connaissance... et vous nous appelez

⁷http://fr.wikipedia.org/wiki/Manifeste_du_hacker

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

Oui, je suis un criminel. Mon crime est celui de la curiosité. Mon crime est de juger les gens pour ce qu'ils disent et pensent, et non pour leur apparence.

Ce premier écrit pose clairement l'objet du crime : celui de l'accès à la connaissance sans restriction. Cette liberté de l'information est encore aujourd'hui au centre des préoccupations des hackers. Citons par exemple, *WikiLeaks* dont le fondement même est de permettre l'accès à l'information grâce à la fuite de documents confidentiels. Cette liberté est également à l'origine de nombreuses tensions entre hackers et autorités. Les gouvernements et les grandes entreprises tentent depuis quelques années de reprendre le contrôle sur le fonctionnement d'Internet. Les traités SOPA et PIPA aux États-unis ont tentés d'institutionnaliser la censure d'Internet mais ils ont déclenché une large levée de boucliers chez des acteurs majeurs d'Internet dont Google et Wikipédia. Plus récemment, la cyberculture a engagé une lutte contre ACTA en Europe, ce traité était une menace à la liberté sur Internet, encore plus radicale qu'Hadopi en France. Mais ces tensions ne sont pas nouvelles, en 1996 déjà, John Barlow publiait « la déclaration d'indépendance du cyberspace » en réaction au *Telecom Reform Act of 1996*.

Une **éthique du hacker** commence à se dessiner :

1. Plaisir d'exercer l'art du détournement et de tenter sa chance à l'aventure
2. Délectation de la compréhension approfondie du fonctionnement interne d'un système, notamment pour l'améliorer ou le détourner
3. Libre accès à la connaissance

L'historique et la culture des hackers ont beaucoup été étudiés, décrits et analysés, tout au moins dans le monde anglo-saxon. Malheureusement, les livres et publications en français sur les hackers sont encore peu nombreux. L'objet de ce livre n'est cependant pas de transmettre l'intégralité du corpus anglo-saxon. Pour en savoir plus, le lecteur pourra se référer aux livres en anglais donné en référence, aux rares livres traduits en Français ou au livre « *Anonymous* » de Frédéric Bardeau et Nicolas Danet auquel nous ferons référence un peu plus loin. Le corpus qui nous servira pour compléter et clarifier l'éthique hacker est composé de trois livres majeurs :

- En 1984, Steven Levy publie « *Hackers : Heroes of the Computer Revolution* ». Il y décrit leur histoire et dessine une éthique des hackers en 6 points.
- En 2001, Eric S. Raymond écrit « *Comment devenir un hacker*⁸ » disponible sur Internet.
- En 2001 enfin, Pekka Himanen publie « *Ethical Hacker* », livre de référence qui dépasse largement le contexte originel des informaticiens. Il y analyse en quoi l'éthique hacker s'oppose à l'éthique protestante proposée par Max Weber en 1904 dans son livre « *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme* ».

Steven Levy est un journaliste Américain, il définit pour la première fois l'éthique des hackers en étudiant l'émergence et la multiplication des hackers aux Etats-Unis. Voici les 6 points que propose Steven Levy :

- L'accès aux ordinateurs - et à tout ce qui peut nous apprendre comment le monde marche vraiment - devrait être illimité et total.
- L'information devrait être libre et gratuite.
- Méfiez-vous de l'autorité. Encouragez la décentralisation.

⁸<http://files.jkbockstael.be/hacker-howto-fr.html>

- Les hackers devraient être jugés selon leurs œuvres, et non selon des critères qu'ils jugent factices comme la position, l'âge, la nationalité ou les diplômes.
- On peut créer l'art et la beauté sur un ordinateur.
- Les ordinateurs peuvent changer et améliorer la vie.

Ces règles permettent d'ajouter 3 points à la liste initiée ci-dessus :

1. Méfiance envers l'autorité et plus particulièrement envers la centralisation des pouvoirs
2. Primauté donnée aux actes et aux résultats, qui comptent plus que les apparences et les autres titres. On note également un attrait particulier pour l'esthétisme des actions
3. Leur art peut changer le monde

Eric S. Raymond dans « *Comment devenir un hacker* » fait une aparté sur les pratiques des hackers connexes au développement des compétences informatiques. On retrouve ce goût pour l'esthétisme, voire la spiritualité, via les arts martiaux ou l'étude du Zen. Il invite à repenser les limites entre jeu, travail, science et art :

Travaillez aussi intensément que vous jouez et jouez aussi intensément que vous travaillez. Pour les vrais hackers, les limites entre "jeu", "travail", "science" et "art" ont tendance à disparaître, ou à se rejoindre dans un ludisme créatif de haut niveau. Aussi, ne vous contentez pas d'un éventail serré de compétences.

Pekka Himanen, philosophe finlandais, va plus loin encore, et propose dans son ouvrage « *Ethical Hacker* », que l'éthique des hackers est en rupture profonde avec l'éthique protestante, base du capitalisme moderne, décrit par Max Weber au début du 20ème

siècle dans son ouvrage « *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme* ». Sa démonstration se fait en 3 temps, l'éthique du travail, l'éthique de l'argent et l'éthique du réseau.

Pekka Himanen résume brièvement en quoi l'éthique du travail et de l'argent des hackers diffèrent de l'éthique protestante :

Les hackers ne souscrivent pas à l'idée que « le temps, c'est de l'argent », préférant affirmer « le temps, c'est ma vie ».

« Le temps, c'est de l'argent » étant ce qui caractérise, aux yeux de Pekka Himanen, l'éthique protestante. En effet, les hackers, comme les chercheurs ou les artistes, ont ce rapport au travail qui passe d'abord par la passion, s'éloignant ainsi du devoir portée par l'éthique protestante. De plus, comme nous l'avons vu plus haut, c'est la culture de l'ouverture et du partage qui prévaut. Pekka Himanen montre que les hackers ont développé une nouvelle organisation du travail fondée sur des rapports horizontaux et sur la reconnaissance entre pairs. Cette éthique du réseau constitue une réelle innovation par rapport à l'autorité hiérarchique. Fidèles à leur méfiance envers une centralisation des pouvoirs, les hackers lui substituent la coopération directe. Cette dernière innovation est parfois contestée par certains, objectant que les *gurus* sont les chefs des organisations classiques. L'argument paraît bien faible lorsqu'on analyse comment ces relations de *pouvoir* sont distribuées. Dans les communautés *open-source*, comme celle de *Linux*, la relation qui lie un *guru* et un membre de son groupe est contractuelle et volontaire, le *guru* occupe naturellement ce rôle bien avant d'en avoir le titre, car il s'est investi et est reconnu par la communauté comme légitime dans son rôle. En quelques mots, si l'on regarde de façon pyramidale l'organisation *open-source*, c'est une pyramide construite par le bas. Contrairement aux organisations classiques, majoritairement construites par le haut et avec très peu de large consultation des employés. Les communautés *open-source* sont plus

proche d'un système en réseau en constante évolution que d'une pyramide classique plus rigide. Le contrat passé entre *meneur* et *suiveur* n'est pas le même, d'un côté volontaire et très simplement révocable, de l'autre non choisi et difficilement révocable. Cette organisation constitue donc un réel changement de paradigme et certaines entreprises cherchent à s'en inspirer.

Finalement, l'**éthique des hackers** hérite du rapport au travail des chercheurs et des artistes, et élargi son champ d'application, grâce à la présence de plus en plus importante des technologies de l'information au cœur même du capitalisme. Les frictions, de plus en plus importantes, entre les représentants des pouvoirs et la culture hacker, trouvent leur fondement dans cette différence fondamentale :

- Le capitalisme est l'appartenance des moyens de production à la propriété privée. A l'ère de l'Internet et de l'information, il cherche à étendre la propriété privée en annexant la propriété intellectuelle.
- Les hackers, pères fondateurs d'Internet et des technologies de l'information, fondent leur éthique sur le libre accès à l'information. Sur le terrain du développement des applications, ceci entre frontalement en contradiction avec le capitalisme.

Hacktiviste, une extension vers la défiance politique

Ces frictions ont trouvé écho dans certains mouvements activistes dès 1990. Les ponts entre hackers et altermondialistes ont donné naissance à l'hacktivisme, terme proposé en 1995 par Jason Sack. Frédéric Bardeau et Nicolas Danet retracent l'historique, la naissance et la maturation des hacktivistes, dans leur ouvrage « *Anonymous* ». Ils décrivent comment les *Yippies* (Le YIP, *Youth International Party*, était un parti politique anti-autoritaire créé aux

États-Unis en 1967. Issu du *Free Speech Movement* et des mouvements anti-guerre des années 1960, les *Yippies* sont une alternative plus radicale à ces mouvements), les collectifs *Indymédia*⁹, *eToy*¹⁰ et la *Toywar*, ou encore les Electrohippies, ont contribué à l'émergence et à la consolidation de revendications politiques nouvelles, inspirées notamment de l'éthique des hackers. Par exemple, les Electrohippies, en décembre 2000 dans leur communiqué *Cyberlaw UK*¹¹, posent 2 postulats que résument ainsi Frédéric Bardeau et Nicolas Danet :

la défense du peuple souverain et la capacité du cyberspace à accueillir une démocratie plus « vraie » que dans le « monde réel ».

Mais le collectif va plus loin, et l'hacktivisme « reproche aux lois du gouvernement d'engendrer des différences entre les droits des individus, selon qu'ils soient ou non dans le cyberspace. Cette revendication est nouvelle [...] les hacktivistes des années 1990 semblent donc la [conscience politique des hackers] relier plus facilement à des combats plus globaux »{extrait pages 39-40 du livre « *Anonymous* » de Frédéric Bardeau et Nicolas Danet}. L'hacktivisme est donc l'association des compétences technologiques des hackers (qui dépassent parfois le strict cadre des *white hats*, on les nomme *grey hats*) aux revendications politiques des activistes. Il fait entrer dans le *monde réel*, sous forme de défiances, certains des principes de l'éthique des hackers, fondés dans le cyberspace.

Les *Anonymous* sont l'exemple le plus actuel et le plus connu des groupes d'hacktivistes en activité. Ils se sont illustrés notamment lors de leur combat contre la scientologie en 2008 et ont depuis largement évolués prenant part notamment aux représailles sous

⁹www.indymedia.org

¹⁰<http://www.etoy.com/>

¹¹<http://www.iwar.org.uk/hackers/resources/electrohippies-collective/comm-2000-12.pdf>

forme de *sit-in* virtuel (ces fameuses attaques DDoS par déni de service) contre PayPal, Visa suite à l'arrêt de financement de WikiLeaks, mais également au printemps arabe en 2011 via du support en communication sur les réseaux sociaux et en logistique pour porter au jour les informations (vidéos, témoignages) bloquées par les gouvernements peu scrupuleux en matière de censure. Ici encore, l'ouvrage « *Anonymous* » sera une bonne source d'information pour tout lecteur désireux d'en savoir plus.

Depuis 2011 et le printemps arabe, une nouvelle extension, basée sur l'éthique des hackers, prend de l'ampleur : le passage à l'action dans le *monde réel*. Les mouvements tels que Occupy Wall Street ou les Indignés en sont les principaux représentants. Ces événements sont au delà de la revendication et de la défiance, les participants ne revendiquent plus, ils agissent. Ils n'attendent pas non plus d'être reconnus en tant que tel, ils agissent selon cette éthique, sans forcément attendre une approbation quelconque. « [Une Redéfinition Du Pouvoir ; La Révolution de l'ère WikiLeaks](#) »¹² de Nozomi Hayase, montre très bien la différence et l'innovation que l'on trouve au sein de ces mouvements.

Nous ne savons pas exactement où va mener ce courage [« Le courage est contagieux » est la devise de WikiLeaks]. Mais une chose est sûre, la puissance créatrice collective n'a pas de limite. Nous vivons une période historique excitante, où les vertus oubliées de l'humanité sont de nouveau sous les projecteurs. Quand nous choisissons ce qui conduit nos actions, nous ouvrons la porte à une nouvelle civilisation.

Hackteur est cette nouvelle extension de l'éthique des hackers. Il ne se limite plus au seul libre accès à la connaissance et retrouve le sens d'un bien commun élargit (connaissance, vivre ensemble,

¹²<http://www.fruncut.org/blog/une-redefinition-pouvoir-revolution-de-ere-wikileaks>

ressources naturelles). Cette mutation n'attend plus pour agir, elle invente de nouveaux contrats sociaux, elle crée le futur et la civilisation de demain, en dépassant, dès aujourd'hui, les dérives et les impasses que nous vivons.

Ce sont ces *digital natives* qui ont le réflexe de *googler* pour trouver de l'information, ce sont ces anciens ou nouveaux *gamers* toujours à la recherche de *cheat code* (code permettant d'obtenir des bonus dans les jeux vidéos), ce sont ces développeurs de logiciel libre qui revendiquent et défendent un bien commun plus large, ce sont ces consultants qui vendent aux entreprises leur connaissance des organisations innovantes et apprenantes copiées des organisations *open-source*, ce sont ces entrepreneurs responsables qui crée des *business plan* éthiques et pour qui l'intérêt général passe avant le profit court-terme, ce sont ces utilisateurs intenses des réseaux sociaux qui mettent en action le contrat social des hackers, ou enfin ces dirigeants qui fondent leur management sur le respect de l'humain et le plaisir de bien travailler, au-delà des hiérarchies classiques et avec une étonnante proximité avec l'artisanat d'antan. Ce sont également ces *Makers*, *Doers*, mais aussi tous ceux qui passent à l'action pour trouver des solutions aux problèmes complexes que les politiciens semblent inaptes à résoudre, et cela à la fois dans les domaines de l'énergie renouvelable, de la production raisonnée de nourritures saines, de partage libre de savoir, etc...

Hackteur, une extension vers l'action éthique

Hackteur est la contraction des mots hacker et acteur. Nous sommes acteurs à chaque fois que nous passons à l'action et ce dans tous les domaines de notre vie. Que ce soit sur notre lieu de travail, dans notre famille et notre vie personnelle, en tant que citoyen, que l'on habite en ville ou en campagne.

Un hackteur incarne l'action éthique des hackers. C'est un humain

qui a pleinement digéré l'innovation sociale des hackers et qui agit selon cette éthique, parfois même sans le savoir, sur le réseau comme dans tous les domaines de sa vie. Il passe à l'action dans le monde pour le transformer et le rendre meilleur.

L'analyse de l'éthique des hackers a permis de dégager ces 6 thèmes :

1. Plaisir d'exercer l'art du détournement et de tenter sa chance à l'aventure
2. Délectation de la compréhension approfondie du fonctionnement interne d'un système, notamment pour l'améliorer ou le détourner
3. Libre accès à la connaissance
4. Méfiance envers l'autorité et plus particulièrement envers la centralisation des pouvoirs
5. Primauté donnée aux actes et aux résultats, qui comptent plus que les apparences et les autres titres. On note également un attrait particulier pour l'esthétisme des actions
6. Leur art peut changer le monde

Comment traduire ces thèmes hérités des hackers, en rouages d'épanouissement des collectifs humains ?

Le monde de demain, un monde d'hackteurs

Avant d'aller plus loin, notons l'hypothèse forte qui est prise dans ce livre : l'éthique des hackers va se diffuser largement au sein de la société et va gouverner le monde de demain. Le propos de ce livre n'est pas de démontrer que ce sera le cas, l'hypothèse est prise, en observant que :

- Les nouvelles générations seront de plus en plus largement imprégnées de cette éthique, à travers leur utilisation intensive des réseaux sociaux, des jeux vidéos et d'Internet en général. C'est d'ailleurs probablement ce qui a fait émerger les concepts de génération Y (prononcer *why*, pourquoi) de génération F (pour Facebook) ou encore C (pour Connectée), qui sont considérés comme des concepts inutiles selon certains scientifiques [comme le Professeur Jean Pralong](#)¹³.
- La technologie et Internet occupent une place de plus en plus importante dans l'ensemble de la société et changent effectivement notre rapport au monde quelque soit notre âge ou notre génération.

Ces observations confortent l'hypothèse prise, celle-ci semble donc raisonnable. Steve Jobs et Steven Levy ont certainement raison : l'ordinateur peut changer le monde et le fait ! Qui ne s'est pas déjà dit « dire qu'en l'an 2000 je ne pouvais pas écouter le dernier album de mon artiste préféré le jour même de sa sortie directement depuis mon canapé » ou bien « comment je faisais pour retrouver des amis en ville à l'improviste ? » ou encore « c'est génial je peux échanger avec mes amis partis au Canada, aux États-Unis, au Bénin et en Australie en même temps et en se voyant ! ». Chacun, chacune a déjà expérimenté, sur une période inférieure à 10 ans, cette force de changement surprenante. Il semble même beaucoup plus raisonnable de prendre l'hypothèse que ce changement est en cours et de chercher à en comprendre les fonctionnements pour y trouver sa place, plutôt que de chercher à contenir cette puissance de changement.

Notons également, que la société a largement favorisée l'extension et la consommation de produits technologiques, des ordinateurs personnels aux consoles de jeux en passant par les téléphones portables. Or chacun de ces produits portent en son sein l'éthique

¹³<http://www.focusrh.com/strategie-ressources-humaines/attirer-fideliser-salaries/a-la-une/la-generation-y-nexiste-pas.html>

des hackers et lui permet de se diffuser plus rapidement et plus largement qu'aux siècles précédents, pendant lesquels la diffusion se limitait à certaines sphères étroites d'artistes et de scientifiques. Observons qu'à l'heure où ces lignes sont écrites, [Facebook compte environ 800 million d'utilisateurs](#)¹⁴ et représente donc, si il était un pays, un des plus grands pays au monde. Une étude menée par Ericsson et rendue publique en juillet 2011, précise que [le nombre d'abonnements à la téléphonie mobile a dépassé les 5 milliards](#)¹⁵. L'IDATE¹⁶ estimait en 2010 que l'industrie du jeu vidéo pesait plus de 50 milliards d'euros. À chaque connexion sur Facebook, l'utilisateur expérimente la pensée collective et la construction du réseau mondial sans d'autres barrières que l'envie de partager. À chaque partie de jeu vidéo, le *gamer* s'approprie les règles du jeu, se dépasse, cherche à les maîtriser ou les contourner et apprend à lire le monde sous forme de règles du jeu. À chaque appel téléphonique, les distances se raccourcissent, permettant à chacun d'échanger rapidement une information locale. Le monde de demain est déjà là, et ce monde est celui de l'éthique des hackers. Ce monde bouscule le capitalisme de l'intérieur et invite chacun et chacune à agir autrement.

Mais comment agir autrement et pour tendre vers quoi. Les rouages hacker décrits ci-après devraient aider le lecteur à le comprendre. Ils proposent une grille de lecture afin de mieux trouver sa place dans le monde, de le modeler et de participer plus activement à sa création. Ces principes pourront également aider à améliorer une gouvernance d'entreprise, une organisation publique, notre rapport au monde, une organisation politique, le développement d'un produit et beaucoup d'autres choses encore.

¹⁴http://www.lemonde.fr/technologies/infographie/2012/02/01/evolution-du-nombre-d-utilisateurs-de-facebook_1637419_651865.html

¹⁵http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/07/15/le-nombre-d-abonnements-a-la-telephonie-mobile-a-depasse-les-5-milliards_1388475_651865.html

¹⁶<http://www.idate.org/fr/Accueil/>