

SABINE BLANC - OPHELIA NOOR

HACKERS: BÂTISSEURS DEPUIS 1959

Exemplaire promotionnel
Ne peut être vendu



SABINE BLANC - OPHELIA NOOR

HACKERS : BÂTISSEURS DEPUIS 1959

“Le contournement intelligent des limites imposées, qu’elles le soient par votre gouvernement, vos propres capacités ou les lois de la physique.”

Jude Milhon, “St. Jude”, patronne des hackers, 1939-2003

PRÉLIMINAIRE**DIS, C'EST QUOI UN HACKER ?****CHAPITRES****I. DES LABORATOIRES
AUX GARAGES**

- LES DÉFRICHEURS DU MIT
- FAITES DES ORDINATEURS, PAS LA GUERRE

II. EN RÉSISTANCE

- LES PETITS CONS EN PRISON
- HACKER LA LOI
- LIBRE !

**III. INTERNET, TERRAIN DE
BATAILLE GRAND PUBLIC**

- LIBRES SOUS TOUTES SES FORMES
- EXTENSION DU DOMAINE DU PIRATAGE
- L'ESSOR DE L'HACKTIVISME

IV. HACKERS ON PLANET EARTH

- "LA PROCHAINE RÉVOLUTION ? FAITES-LA VOUS-MÊME"
- "CE RÉSEAU DE HACKERSPACES VA CHANGER
LE MONDE COMME JAMAIS"
- L'HACKTIVISME EN OUVERTURE DES JT
- HACKER LA DÉMOCRATIE

POSTFACE DE MITCH ALTMAN**RÉFÉRENCES****REMERCIEMENTS**

Textes par Sabine Blanc et photographies par Ophelia Noor



Soulever le capot, un des fondements de la culture hacker. Un des nombreux robots du Tetalab (THSF), le hackerspace de Toulouse, dans ses locaux partagés avec le collectif d'artistes Mix'art Myris.

Exemplaire promotionnel.
Ne peut être vendu.

DIS, C'EST QUOI UN HACKER ?

Les hackers n'ont pas de chance : toute communauté a ses brebis galeuses, sans pour autant que les brebis galeuses ne finissent par devenir, dans l'opinion, la communauté en elle-même. Un peu comme si médecin avait fini par signifier "charlatan". Assimilé à des actes répréhensibles, comme le médiatique piratage de carte bleue, le hacking est désormais entendu comme une pratique négative. Soit un contre-sens parfait.

Un hacker, *stricto sensu*, est une personne qui fait un usage créatif des techniques pour qu'elles répondent à son besoin, en les détournant de leur finalité initiale. Il n'y a aucune notion d'illégalité dans le terme. On peut faire le parallèle avec un couteau : sa fonction est de trancher. La viande ou la gorge de votre voisin. Mais en lui-même, il n'est ni bon, ni mauvais.

Il existe d'autres termes pour préciser avec quelles intentions un hacker déploie son habileté. Pour décrire un vilain hacker, il convient d'employer "black hat" ("chapeau noir") ou "cracker". Un gentil hacker s'appelle aussi un "white hat" ("chapeau blanc"). Et au milieu, se trouvent les "grey hats", parfois du côté obscur de la force, parfois du bon côté. Une dénomination tout droit tirée... du vocabulaire des jeux de rôles, qui comptent de solides fans dans les rangs des hackers. Attribuer ces couleurs n'est pas toujours simple : certains jugent parfois nécessaire de commettre des actes répréhensibles du point de vue de la loi au nom d'intérêts jugés éthiquement supérieurs, comme la liberté de communication. Tout en bas de l'échelle, on trouve les "script kiddies", littéralement des "gamins du script" car ils récupèrent des scripts (un petit programme) sans en créer.

Le hacking est une véritable culture et un état d'esprit, qui a ses codes, sa hiérarchie, son éthique. Dans ce sens, il peut s'appliquer à n'importe quel domaine, même si le cœur initial touche la technique, et en particulier le code informatique. Le célèbre hacker Eric S. Raymond¹, mettait les choses au clair dans son essai Comment devenir un hacker :

"L'état d'esprit d'un hacker ne se réduit pas à cette culture des hackers du logiciel. Il y a des gens qui appliquent l'attitude du hacker à d'autres domaines, comme l'électronique ou la musique. En fait, on trouve cet esprit à l'état le plus avancé dans n'importe quel domaine de la science ou des arts.

¹Voir le chapitre 3 Internet, terrain de bataille grand public, Et l'argent coule de source.

Les hackers du logiciel reconnaissent cette similitude d'esprit, et certains affirment que la nature même du hacker est indépendante du domaine particulier auquel le hacker se consacre réellement."

Le vrai hacker exalte l'ingéniosité, l'esprit de détournement, la créativité, la beauté gratuite du geste et l'élégance dans la réalisation, son code relève de l'art - "code is poetry" - car il est l'expression de la personnalité ; il défend la liberté d'information et le partage des connaissances, nécessaires pour progresser : "*the information wants to be free*".²

Il dédaigne les hiérarchies conventionnelles, et leur préfère la *do-ocracy*, c'est-à-dire le respect de celui qui fait et non de celui qui se drapé dans de grands discours incantatoires ; il ignore les 35 heures, car un hacker est un passionné qui ne compte pas son temps quand il s'agit d'aller au bout de son idée.³

À l'opposé du bûcher médiatique, le hacking est aussi perçu comme une activité sexy et tendance, qui va de pair avec le retour en grâce du geek - encore un mot vendu à toutes les sauces. Le hacking subit un phénomène de dilution de son sens. Dès qu'il y a action un peu audacieuse, inattendue, ingénieuse, on va parler de hack. "*J'ai hacké la recette de poulet thaï de Marmiton.org en mettant de la coriandre en plus*" ; "*j'ai hacké le salon en mettant le fauteuil à la place du canapé*", etc. Et soyons honnête, Owni peut verser dans ce plaisir coupable...

Diabolisation ou exaltation témoignent du pouvoir d'attraction de ces bidouilleurs nimbés de leur aura de magicien de la technique. Dans une société où la technique innerve chaque part de notre existence, même sur le plateau du Larzac, cette culture hacker relève in fine de la politique, au sens propre du terme, *polis* en grec, la cité organisée. "*Le grand public ne voit pas en quoi le contrôle de la technologie est une question politique*", déplorait Benjamin Mako Hill, chercheur au MIT⁴ Certains hackers entrent même dans le bal de la politique. Peu importe. Le fait est que cette communauté constitue un terreau de réflexion extraordinairement fertile depuis plusieurs décennies. Elle constitue un écosystème où se dessine des modèles alternatifs.

² La citation exacte, attribué à Stewart Brand, que l'on croitera un peu plus loin, est : "*Information wants to be free. Information also wants to be expensive. ... That tension will not go away.*" Les hackers penchent définitivement du premier côté.

³ Sur l'éthique hacker, lire Steven Levy, *Hackers, Heroes of the computer revolution*, chapitre 2. Publié en 1984, cet ouvrage est le premier qui rend hommage au rôle des hackers dans l'histoire de l'informatique, et constitue une référence incontournable sur le sujet ; et Pekka Himanen, Linus Torvalds, Manuel Castells, *The hacker ethic*.

⁴ Pir@tages, Etienne Rouillon et Sylvain Bergère, documentaire diffusé sur France 4 en 2011.

Ce livre n'a d'autre prétention que de vous offrir un panorama de ce que cette communauté a apporté au monde moderne, à travers ses grandes innovations et quelques figures marquantes. Nous parlerons beaucoup d'éthique car cette contribution des hackers à la cité est indissociable de cet ensemble de valeurs. Non sans nuances voire tensions d'un groupe à l'autre. Il sera ainsi beaucoup question de technique, mais en mettant toujours l'accent sur la philosophie qu'elle incarne.

Notre petit voyage commence à la fin des années 50, dans l'Amérique blanche, à l'ombre des laboratoires, dans les lignes de code. Il se finit aux quatre coins de la planète, dans notre monde bien tangible, dans des lieux ouverts au public et même sous les lumières crues du Parlement européen. Une fin provisoire : tant qu'il y aura des esprits libres et curieux, il y aura des hackers.

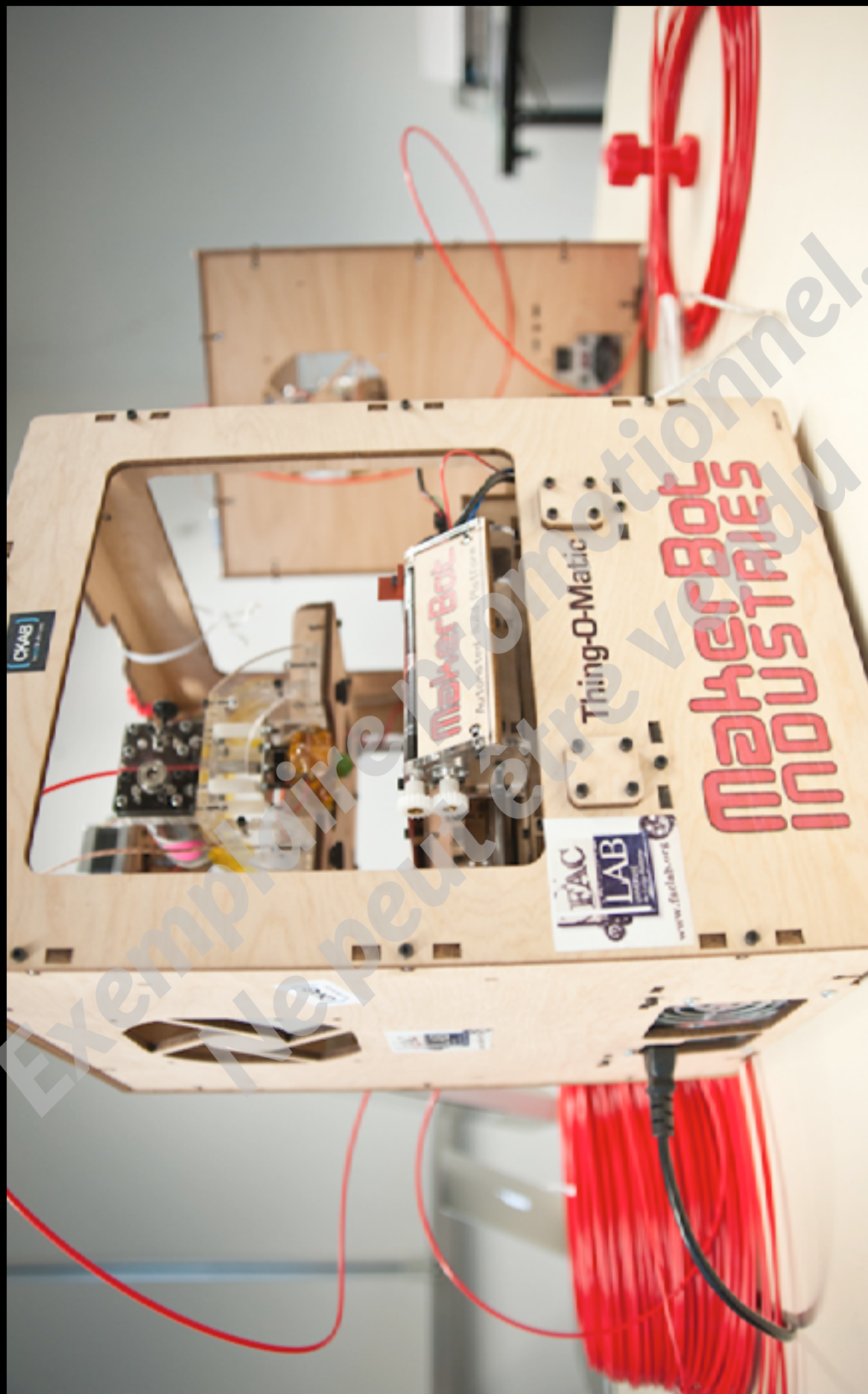
Pourquoi partir de 1959 ? Puisque le hacking est un état d'esprit, nous aurions effectivement pu remonter à l'Antiquité, avec la figure de Socrate par exemple. Le philosophe Pekka Himanen, un des auteurs de *L'éthique hacker*, le considère comme son hacker préféré :

*“Toute son attitude, cette relation passionnée et modeste au savoir, son ouverture d'esprit, sa quête de directions intellectuelles non prévues : l'attitude des Grecs anciens est très similaire à celle des hackers d'aujourd'hui. Platon, son disciple, a fondé la première académie du monde occidental, et c'est le modèle de la recherche scientifique aujourd'hui. C'est aussi celui des hackers passionnés d'ordinateurs...”*⁵

Nous avons tout simplement pris pour point de départ un prétexte sémantique : le terme, qui signifie à la base “taillader”, aurait été entendu dans ce sens pour la première fois en 1959, au Massachusetts Institute of Technology (MIT) à Boston. Les membres du Tech Model Railroad Club (TMRC), des mordus de petits trains, passaient des heures à bâtir un réseau ferroviaire à la mesure de leurs envies. Le hacker taillade, met en pièces un système et en construit un nouveau. Un enfant qui ne suit pas le plan du modèle de LEGO proposé est une graine de hacker...

ENTREZ DANS LEUR MONDE, CE SONT DES HACKERS...

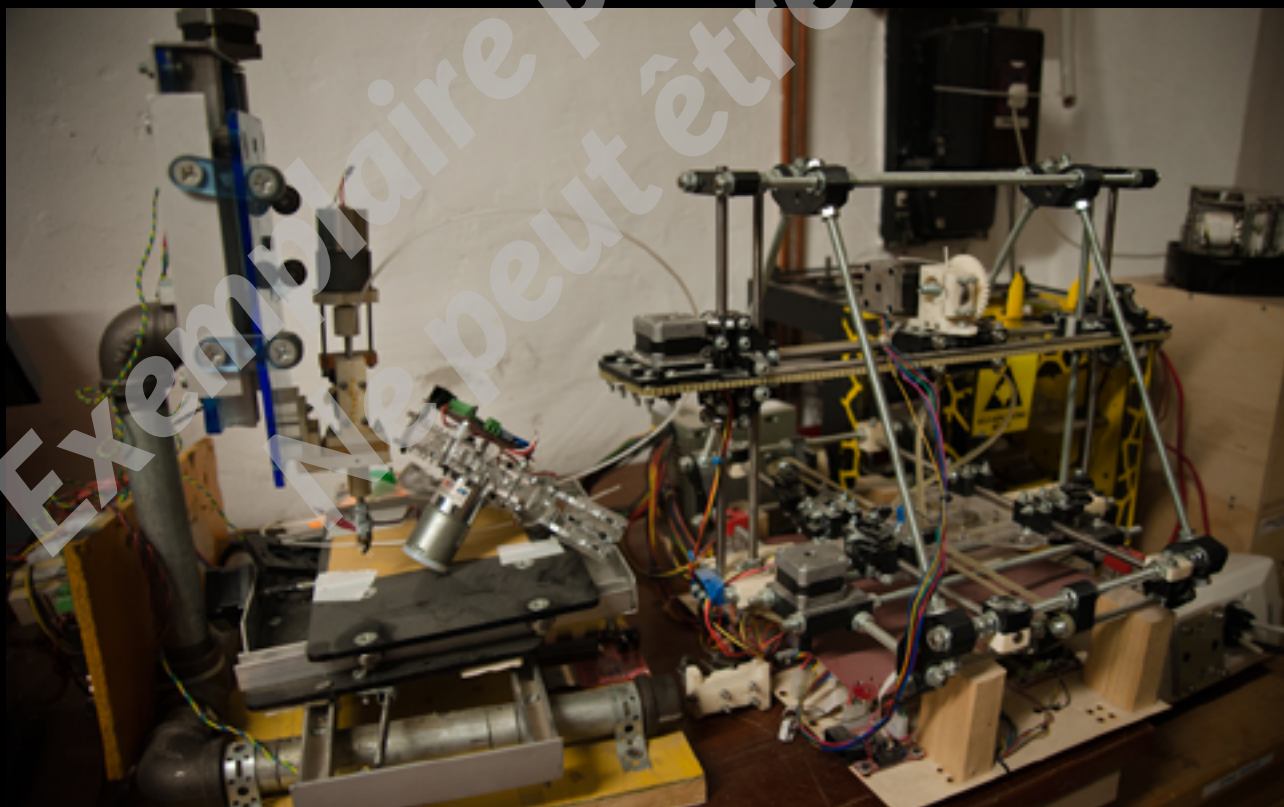
⁵ Source : Framablog, “Socrate et les hackers - Une conférence de Bernard Stiegler” ; la conférence en question est lumineuse.



L'imprimante 3D MakerBot pur produit du hacking, dont les premiers prototypes ont été réalisés au Metalab, le hackerspace de Vienne (Autriche), par Bre Pettis, avant d'être achevée au hackerspace NYC Resistor. C'est aujourd'hui un des instruments phare des fab lab et hackerspaces.



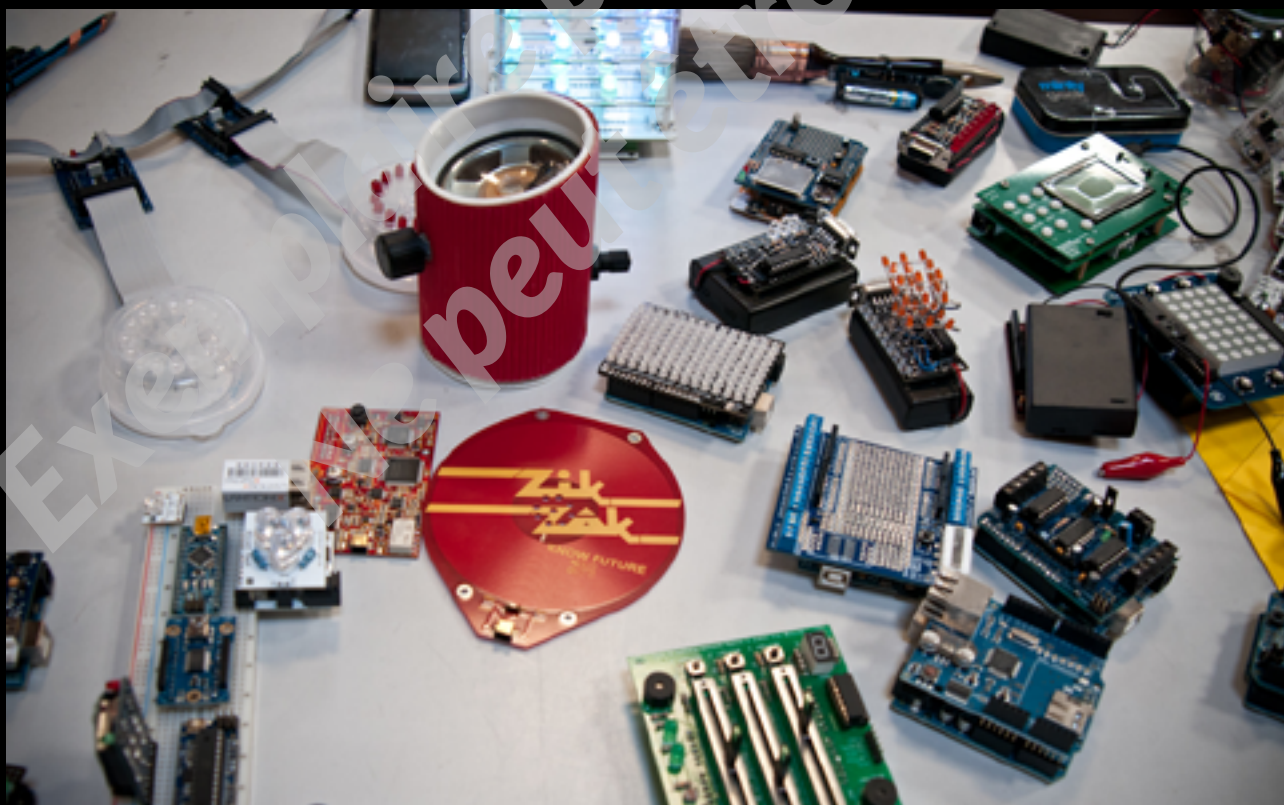
Toulouse, mai 2011. Laura, a croisé le chemin du Tetalab, le hackerspace toulousain, pendant ses études aux Beaux-Arts. Entre D.I.Y, transdisciplinarité et sens de l'indiscipline, Laura a trouvé sa place.



Les premiers prototypes de l'imprimante 3D MakerBot au Metalab, le hackerspace de Vienne, Autriche.



Finowurt, près de Berlin, août 2011. Atelier soudure entre père et fils conduit par le hacker Mitch Altman au Chaos Communication Camp. Le CCC, le plus grand rassemblement de hackers au monde, a lieu tous les quatre ans. Mitch Altman a publié en Creative Commons un petit guide (.pdf) de la soudure facile ("soldering is easy").



Circuits imprimés, au Tetalab, le hackerspace de Toulouse.

I. DES LABORATOIRES AUX GARAGES

“Il existe une communauté, une culture partagée, de programmeurs expérimentés et de spécialistes des réseaux, dont l’histoire remonte aux premiers mini-ordinateurs multi-utilisateurs, il y a quelques dizaines d’années, et aux premières expériences de l’ARPAnet. Les membres de cette culture ont créé le mot “hacker”. Ce sont des hackers qui ont créé l’Internet. Ce sont des hackers qui ont fait du système d’exploitation Unix ce qu’il est de nos jours. Ce sont des hackers qui font tourner les newsgroups, Usenet et le World Wide Web.”

Cette histoire de l’apport des hackers à l’informatique moderne qu’Eric S. Raymond ⁶ nous retrace d’un paragraphe définitif commence derrière les murs des universités à la fin des années 50, quand les ordinateurs étaient accessibles à une poignée de privilégiés, étudiants, chercheurs, ingénieurs.

Une quinzaine d’années d’innovations plus tard, cette histoire va rejoindre les foyers et prendre, déjà, une tournure politique. Souvent oubliées, ces premières années sont pourtant fondatrices car cette incroyable créativité est inséparable des valeurs que cette communauté cristallise alors.

LES DÉFRICHEURS DU M.I.T ⁷

TOUS LES PETITS TRAINS MÈNENT AUX ORDINATEURS

Peter Samson, Alan Kotok, Bob Saunders, Jack Dennis : ces noms sont inconnus du grand public, qui n’a retenu de l’histoire de l’informatique que les trajectoires dorées de Bill Gates ou Steve Jobs. Pourtant, sans ces jeunes bidouilleurs surdoués, vous ne seriez tout simplement pas en train de lire cet ebook. Parce que, habitué au -faux ? - confort de nos machines fermées, où le code ne se voit plus, comme le capot couvre le moteur, nous avons oublié que fut un temps où ouvrir le capot était indispensable. Et l’histoire des hackers nous montrera qu’il est dangereux de penser qu’on peut définitivement faire l’économie de cette curiosité.

⁶ Eric S. Raymond, *Comment devenir un hacker* ; version originale).

⁷ Les citations de cette sous-partie sont extraites de l’ouvrage de Steven Levy. Voir note supra.

Revenons à nos premières cartes perforées. Carte perforée et non ligne de code car l'histoire de l'informatique grand public trouve ses racines voilà 50 ans, au Massachusetts Institute of Technology (MIT). Aujourd'hui l'ordinateur est un objet bien banal dont on se débarrasse dès qu'il présente des signes d'obsolescence. En 1959, même dans un lieu aussi pointu que le MIT, pour un esprit aussi curieux que Peter Samson, c'est un objet de fascination sans fin, un monument devrait-on dire. Les systèmes d'alors, baptisés *mainframe*, sont centralisés, occupent une pièce entière, ne possèdent pas d'écran, les programmes s'écrivent sous forme de carte perforée et il faut imprimer le résultat des calculs. Mais les champs qu'ils ouvrent sont infinis, et peu importe qu'ils soient sexy comme un bahut.

Peter Samson, 18 ans, est un des passionnés de notre club de modélisme ferroviaire, le TRMC, *“un hacker du MIT, un des premiers, qui aimait les systèmes, les trains, TX-0, la musique, la procédure parlementaire, les blagues de potaches et le hacking”*, décrit Steven Levy dans son ouvrage de référence *Hackers, heroes of the computer revolution*. *“Peter Samson et ses amis avaient grandi avec une relation particulière au monde, où les choses avaient du sens uniquement si vous trouviez comment elles fonctionnaient. Et comment y parvenir si ce n'est en mettant la main à la pâte.”*

Le TRMC est alors divisé en deux grands groupes : les mordus de modélisme et ceux qui s'occupent des circuits, le “Signals and Power Subcommittee” (le sous-comité signaux et puissance). C'est au sein du S&P que la culture hacker va naître, de leur envie immodérée d'améliorer leurs circuits qui les amène à s'intéresser aux ordinateurs, une sérendipité⁸, appliquée à la technique, sans se soucier des cloisons, réelles ou métaphoriques.

Le bâtiment 26 est particulièrement attrayant : il abrite la salle Electronic Accounting Machinery (EAM) avec sa machine à carte perforée, sa connexion avec l'ordinateur IBM 704. Mais la bête est frustrante : il faut passer par des opérateurs intermédiaires pour perforer les cartes mais aussi les exécuter, une procédure lourde appelée “traitement par lots”. En revanche, l'IBM 407 leur permet de bidouiller en totale autonomie : *“Elle pouvait faire ce que vous vouliez qu'elle fasse. [...] Ce fut parmi les premières escapades de hacker informatique du Tech Model Railroad Club.”*

Juste en-dessous, on trouve le Radio Laboratory of Electronics (RLE) où un des premiers ordinateur à transistors, le TX-0, a échoué après avoir fait son temps. Quand Jack Dennis, un ancien membre du TMRC qui a travaillé dessus, leur propose d'y accéder, c'est l'extase : cette machine fonctionne sans carte, grâce au Flexowriter, un ancêtre du clavier qui permet de taper directement son code.

⁸ La sérendipité désigne les découvertes que l'on fait en se laissant guider par sa curiosité. Ce phénomène est particulièrement propre à Internet, quand nous sautons de lien en lien en déviant de notre recherche initiale. Lire à ce sujet [cet article d'InternetActu](#).

Ce qui facilite infiniment la vie : les hackers interagissent directement avec la machine, les erreurs sont plus vite repérées et déboguées, c'est-à-dire corrigées.

Nos proto-hackers se lancent dans la programmation grâce au premier cours sur le sujet à destination des nouveaux entrants proposé par le MIT au printemps 1959. Ils découvrent le LISP, un nouveau langage de programmation créé par le professeur John Mac Carthy, l'inventeur de l'intelligence artificielle. Lui fait des plans sur la comète, eux préfèrent transpirer sur le code pour l'améliorer encore. En revanche, quand Mac Carthy se prend de passion pour l'élaboration d'un jeu d'échec, ça fait ping, et Alan Kotok en fera même sa thèse. Plus tard, les hackers du TRMC formeront le coeur des troupes du laboratoire d'intelligence artificielle (IA) à Tech Square, pionnier dans le domaine.

Les prémisses de la révolution numérique sont là, parfois sans autorisation. L'accès aux machines est en effet encadré et passer entre les mailles du filet fait aussi partie du jeu. Ce sera une des constantes du milieu hacker que de flirter avec les limites officielles. Un esprit curieux ne saurait s'arrêter à la ligne tracée en Haut. Quant à un autre tropisme de l'imaginaire lié aux hackers, les longues nuits passées devant la machine, il a une cause pragmatique : la nuit, les machines sont libres.

Les bonnes relations au sein du TRMC en font les frais car les hackers ont déplacé le centre d'intérêt des petits trains à la programmation : tel "un cheval de Troie", la section S&P a aussi hacké les réunions, *"exploit[ant] tous les méandres de la procédure parlementaire (sic, ndlr) pour aboutir à une réunion aussi alambiquée que les programmes qu'ils hackaient sur le TX-0."* Un quart de siècle plus tard, des collectifs de hackers feront du hack législatif un sport de combat.⁹

Le meilleur moyen de se livrer à sa passion, c'est d'en faire son métier, et tout au long des années 60 et 70's, les hackers contribuent au développement de l'informatique, qui dans un labo d'université, qui dans une entreprise, beaucoup aussi sur leur temps libre, la nuit. Au gré de leurs carrières, ils disséminent cette culture originelle née dans le berceau du MIT.

Progressivement, les chevaux des hackers se dégrossissent, grâce aux progrès de l'électronique. En parallèle des *mainframes*, les mini-ordinateurs font leur apparition, l'étape d'avant le micro-ordinateur que nous connaissons. Les machines de la société DEC ont largement leurs faveurs, face à celles d'IBM qui symbolisent une vision bureaucratique, contrainte, de la programmation.

Ils jettent leur dévolu sur la série PDP, dont le premier rejeton, PDP-1, l'héritier de TX-0, dispose d'un écran qui facilite bien la vie. Editeur de texte, traitement de texte, programmes de debugging pour repérer et corriger les erreurs, programme de musique, la liste des innovations est longue, dans une ambiance de (mâle) émulsion amicale où chacun rivalise de prouesses, dans un rapport presque sensuel à la machine.

Et comme les hackers aiment s'amuser, ils développent en 1962 un des premiers jeux vidéo, *Spacewar!*¹⁰ Si l'histoire a retenu le nom de Steven Russell, son développement complet est le fruit d'un travail collectif. *Spacewar!* illustre à merveille la notion de hack puisqu'il est né de l'exploitation d'une erreur. Minsky, un des hackers de la petite bande, travaille sur un programme d'affichage qui transforme des lignes droites en des courbes. Une faute de frappe, et voilà qu'un cercle se trace. Amélioré, cet algorithme génère des formes interactives. Un fascinant spectacle à l'époque qui tape dans l'esprit passionné par la science-fiction, et en particulier le space opera, de Steve Russell. Des centaines d'heures de hack plus tard, il en sort *Spacewar!*

Bien avant *Counter Strike*, ce frustré jeu donne lieu à d'interminables parties, litres de Coca à l'appui, ce qui les conduit tout naturellement à élaborer le premier joystick pour soulager les coudes endoloris, à partir de... pièces du TRMC. Ils ne sont pas les seuls à découvrir les joies du gaming : d'université en université, le jeu circule. Mieux encore, dès 1969, Rick Blomme code une version qui permet de jouer à deux via le réseau universitaire PLATO, soit le premier jeu en ligne de l'histoire.

Quant au grand public, il ressort médusé de leur démonstration sur grand écran lors des journées portes ouvertes en 1962 : *"La vue de cela, un jeu de science-fiction écrit par des étudiants et contrôlé par un ordinateur était si proche du rêve que personne n'osait prédire qu'il engendrerait un genre à part entière de divertissement."*

Une décennie plus tard, en 1971, un ingénieur pétri d'ambitions du nom de Nolan Bushnell marque le début de l'industrie du jeu vidéo avec son adaptation de *Spacewar!* qu'il commercialise sous le nom de *Computer Space* en 1971. Ce sera un échec mais sur les décombres de cette première mésaventure, il créera en 1972 Atari et sa borne Pong qui fera un carton. Le lucrative business du jeu vidéo peut vraiment commencer.

¹⁰ Dans *"The origin of Spacewar"*, publié en 1981 dans le magazine *Creative Computing*, Martin Graetz revient en détail sur l'histoire de *Spacewar!* Vous pouvez revivre les sensations de jeu de l'époque avec ce [simulateur](#).

Moins ludique mais tout aussi important, le concept de *time-sharing* (“temps partagé”) fait l’objet de grandes attentions. Le but est d’optimiser l’utilisation de la ressource machine en permettant à plusieurs personnes de travailler en même temps dessus. Le projet MAC lui est dédié au laboratoire d’AI avec le soutien de l’Advanced Research Projects Agency (Arpa), l’agence de recherche du Pentagone, qui a bien compris l’intérêt des ordinateurs en terme d’applications militaires. Une première version “officielle” est développée, *Compatible time-sharing system* (CTSS), sur une machine de la marque IBM tant haïe.

En réaction, les hackers proposent leur version, qu’ils nomment *Incompatible time-sharing* (ITS) par ironie, car elle incarne la quintessence de l’éthique hacker : pas de mot de passe, système de fichier partagé préfigurant nos wikis d’aujourd’hui. Elle offre la possibilité au même utilisateur de faire tourner plusieurs programmes en même temps et un système d’editing plein écran.

Si ITS n’est pas retenu comme standard pour la prochaine machine de DEC, il servira à développer des logiciels importants jusque dans les années 90, démontrant que l’éthique hacker a de beaux jours devant elle.

DÉCONNECTÉS

Durant ces années, les innovations du MIT sont indissociables d’une éthique implicite qui guide leurs explorations, un ensemble de valeurs qui façonne leur appréhension du monde et en particulier de la technique.

Ainsi, lorsque Steven Nelson, un petit nouveau dans la bande, leur fait découvrir les joies de ce qu’on appellera plus tard le phreaking, c’est-à-dire le hack des réseaux de télécoms, il évacue toute notion de profit autre qu’intellectuel :

*“Mais même quand Nelson partait dans ses voyages électroniques, il adhérait à la morale hacker officieuse. Tu pouvais appeler partout, essayer tout, expérimenter sans cesse, mais tu ne devais pas le faire pour le gain financier. Nelson désapprouvait ces étudiants du MIT qui construisaient du matériel à “blue boxes” pour faire des appels illégaux dans le but d’arnaquer les opérateurs de téléphonie¹¹. Nelson et les hackers pensaient qu’ils *aidaient* les opérateurs de téléphonie. Ils voulaient mettre la main sur leurs numéros d’appel prioritaires dans différents endroits du pays et les tester. Si cela ne fonctionnait pas, ils le rapportaient au service de réparation approprié.”¹²*

¹¹ Voir les sous-chapitres Le phreak, c’est chic et Des jeunes gens dans un garage.

¹² Source Steven Levy, *Heroes of the computer revolution*

Liberté est le maître-mot : par défaut les programmes sont ouverts, circulent de main en main car ils ne constituent pas une économie. La copie n'est pas un crime, c'est un droit et un devoir, un cercle vertueux grâce auquel progresser. Et quand bien même les programmes seraient déjà la cash machine qu'ils sont devenus, l'idée n'effleure même pas les hackers :

“Samson présenta fièrement le compilateur de musique à DEC pour le distribuer à quiconque le voulait. Il était fier à l'idée que d'autres personnes utiliseraient son programme. L'équipe qui travaillait sur le nouvel assembleur pensait de même. Par exemple, ils étaient contents d'avoir la bande perforée du programme dans un tiroir si bien que toute personne utilisant la machine pourrait y accéder, essayer de l'améliorer, en tirer quelques instructions ou y ajouter des fonctionnalités. Ils se sentirent honorés quand DEC leur demanda le programme pour pouvoir le donner aux autres possesseurs de PDP-1. La question des royalties ne se posa jamais. Pour Samson et les autres, utiliser l'ordinateur était une telle joie qu'ils auraient payé pour cela. Le fait d'être payé la royale somme de 1.60 dollars par heure pour travailler dessus constituait un bonus.”

Et quand Steve Russell y songe un instant, le jeu a déjà été repassé à DEC, à la grande joie des ingénieurs de PDP-1 qui testent la machine dessus.

Ce même goût pour la liberté les pousse à se prendre de passion pour le crochetage de serrure. Ils peuvent ainsi accéder à toutes les pièces et à tout le matériel qu'ils souhaitent et commencer à hacker le hardware, le matériel :

“Pour un hacker, une porte fermée est une insulte, et une porte verrouillée un outrage. [...] Quand un hacker avait besoin de quelque chose pour l'aider à créer, explorer ou réparer, il ne s'embêtait pas avec des concepts aussi ridicules que la propriété intellectuelle. [...] Le passe-partout était plus qu'un outil pour accéder ses fins : c'était un symbole de l'amour des hackers pour le libre accès. [...] Les verrous symbolisaient le pouvoir de la bureaucratie, un pouvoir qui serait finalement utilisé pour empêcher la mise en oeuvre de l'Ethique Hacker. Les bureaucraties étaient toujours menacées par les gens qui voulaient savoir comment les choses marchaient. Les bureaucrates savaient que leur survie dépendait du maintien dans l'ignorance des gens, en utilisant des moyens artificiels comme les verrous pour les garder sous contrôle.”¹³

¹³ Source *ibidum*

Mais ils ne réfléchissent pas à l'impact sociétal et politique des machines. Ils vivent, déconnectés, dans leur bulle, tout à leur art ; leur mode de vie exaltant la décentralisation et la liberté a un parfum inconscient d'anarchisme à la sauce technophile : les hackers croient profondément que les machines sont un vecteur de progrès. S'ils sont plutôt opposés à la guerre, leurs actions en tant qu'hacktivistes font pâle figure en comparaison de ce que feront leurs héritiers 40 ans plus tard lors des révolutions arabes.¹⁴

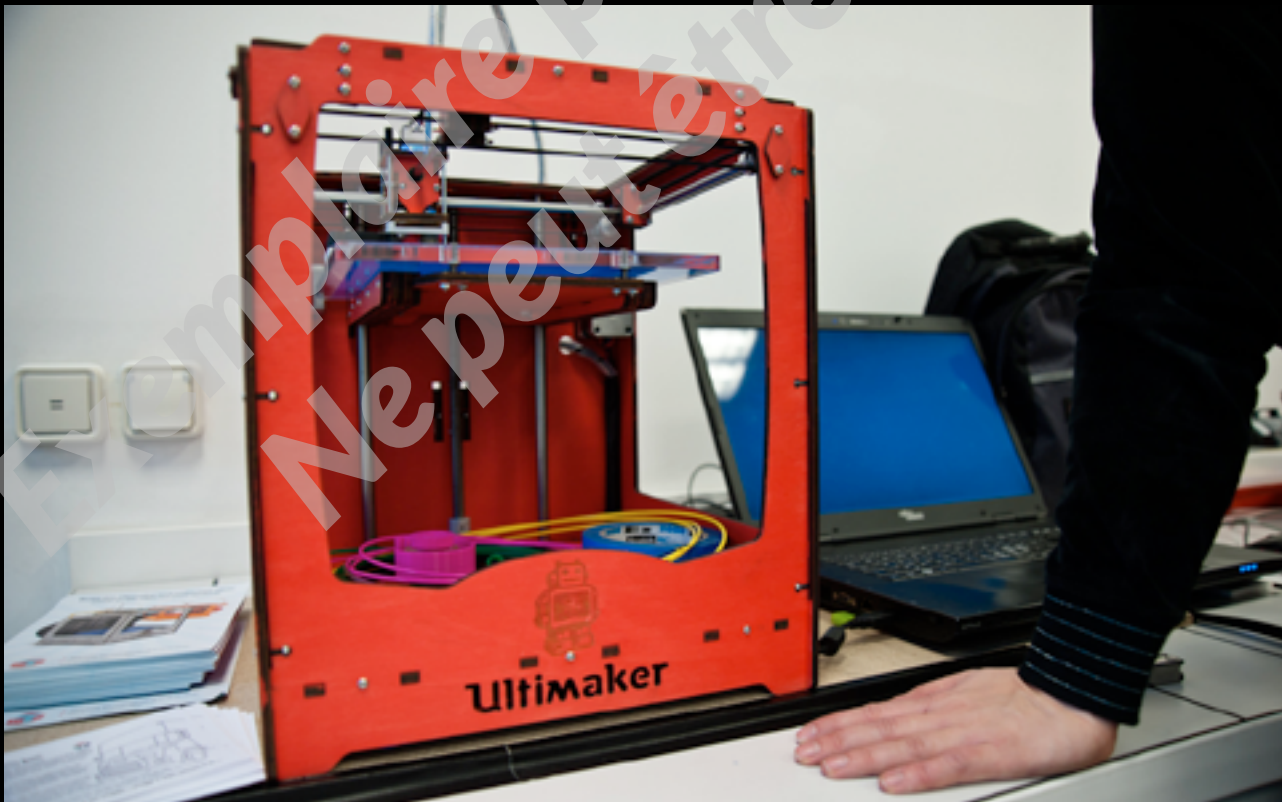
À grands coups de manifestations pacifistes devant Tech Square, la guerre du Vietnam leur rappelle brutalement à la fin des années 60 leurs profondes contradictions : le laboratoire d'AI est financé par les militaires. Et sur ce point, nos hackers éthiques se montrent plutôt louvoyants dans leurs explications.

En revanche, sur la côte opposée, pacifisme, libertarisme, anarchisme et esprit d'entreprise forment un cocktail politico-économique détonnant qui fera le succès de la Silicon Valley : le temps de l'ordinateur pour tous approche.

¹⁴ Voir le chapitre 4 Hackers on planet earth et le sous-chapitre L'hacktivisme en ouverture des JT



La récupération, tout un art : des tours centrales et des moniteurs en pagaille au Loop, un des hackerspaces de Paris, dans un immeuble squatté de la rue Chapon (Paris 3ème) pendant l'été 2011.



L'Ultimaker, une autre imprimante 3D développée au Protospace, le fab lab d'Utrecht aux Pays-Bas.

SABINE BLANC - OPHELIA NOOR

HACKERS: BÂTISSEURS DEPUIS 1959

*"Le contournement intelligent des limites imposées,
qu'elles le soient par votre gouvernement, vos propres capacités ou les lois de la physique."*

Jude Milhon, "St. Jude", patronne des hackers, 1939-2003

RETROUVEZ
TOUTES NOS ÉDITIONS
SUR OWNI-EDITIONS.COM

SOCIÉTÉ POUVOIRS
ET CULTURES NUMÉRIQUES
SUR OWNI.FR

© OWNI - ÉDITIONS
Photographies : Ophelia Noor
Texte : Sabine Blanc

ISBN 979-10-90473-24-9

