

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

MANIPULATION DE CODE ET AVANT-GARDE :
POUR UNE LITTÉRATURE HACKÉE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
JEAN-FRANÇOIS LEGAULT

JANVIER 2012

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'aimerais exprimer ici toute ma gratitude envers mon directeur de maîtrise M. Samuel Archibald qui m'a guidé par ses précieux conseils. Je voudrais aussi souligner la patience inépuisable de ma conjointe, qui m'a accompagné dans mes meilleurs moments comme dans mes pires. Je tiens particulièrement à remercier mes parents de toujours m'avoir soutenu inconditionnellement. Leur générosité a permis à ce projet de voir enfin le jour. Je leur dédie ce mémoire.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I L'INSTITUTION LITTÉRAIRE.....	9
1.1 - Le capital.....	16
1.2 - Un monde d'information.....	19
1.3 - Le code.....	21
1.4 - Toutes définitions du code.....	25
CHAPITRE II LE MANIFESTE.....	37
2.1 - L'Éthique du hackeur.....	44
2.2 - <i>The Hacker Manifesto</i>	51
2.3 - <i>A Cypherpunk's Manifesto</i>	62
2.4 - Deux visions s'opposent.....	74
CHAPITRE III L'ARTISTE HACKEUR / L'ART HACKÉ.....	89
3.1 - Loi ancienne et loi nouvelle.....	93
3.2 - La fanafiction	96
3.3 - CD & CC.....	98
3.4 - Les JRA, ou jouer à « pour vrai », pour vrai.....	101
3.5 - Le Slender Man, croque-mitaine version 2.0	104
3.6 - Les poégrammes.....	106

CONCLUSION.....	111
APPENDICE A <i>THE HACKER MANIFESTO</i>	113
APPENDICE B <i>A CYPHERPUNK'S MANIFESTO</i>	113
APPENDICE C <i>A CYBERSPACE INDEPENDENCE DECLARATION</i>	113
APPENDICE D <i>THE INTERNET IS FOR EVERYONE</i>	113
BIBLIOGRAPHIE.....	115

RÉSUMÉ

Dans le cyberspace, les distinctions entre les différentes acceptions du mot *code* deviennent poreuses : le code juridique cède le pas au code informatique dans son rôle coercitif, le code informatique possède la même étoffe qu'un code secret pour l'utilisateur moyen, etc. L'hypothèse principale de ce mémoire est qu'on doit laisser de côté la représentation traditionnelle du hackeur en tant que pirate informatique pour n'adopter que la stricte définition suivante : le hackeur est un manipulateur de code, quel que soit ce code. Selon André Belleau, « l'institution [...] agit comme le code des codes¹. » En conséquence, il devient possible de considérer les mouvements d'avant-garde du siècle dernier comme des hackeurs d'avant l'heure puisqu'ils ont relevé le pari qu'en contestant et en renouvelant les codes esthétiques institutionnels, ils transformeraient dans la foulée les codes politiques de leur société. À la suite de l'analyse des multiples manifestes produits par le hackeur au cours de son histoire, on peut rétrospectivement émanciper sa praxis hors de l'étroite sphère informatique où on l'avait relégué pour lui faire investir l'ensemble des champs de l'activité humaine. Prospectivement, on peut affirmer que si le transvasement de l'institution culturelle vers le cyberspace s'effectue sur un mode conflictuel, c'est en raison d'une difficulté pour le code institutionnel de s'amalgamer au code informatique. Là où l'avant-garde artistique au sens traditionnel s'essouffle, le hackeur prend le pas et produit quantité d'œuvres qui procèdent de la manipulation d'un code et ce faisant, mettent en tension des enjeux spécifiques à ce code. On pourrait par exemple considérer les œuvres distribuées sous licence *Creative Commons* comme un hack du langage juridique utilisé pour formuler le droit d'auteur, lequel hack remet en question la relation institutionnalisée entre l'éditeur et l'auteur. Le repliement du code de la langue sur le code du langage de programmation dans le poégramme, ou poème-programme, pourra par ailleurs constituer la preuve que l'informatique n'est pas qu'un véhicule d'expression artistique, au contraire qu'on y trouve en son cœur l'Art et la Beauté.

Mots-clés :

avant-garde, code, cyberspace, hackeur, Internet, institution, manifeste, ordinateur

¹ André Belleau, « Le conflit des codes dans la littérature québécoise », *Liberté*, n°134, mars-avril 1981, p. 16.

Ours is a world that ventures blindly into the new with our fingers crossed.

M^cKenzie Wark

Le futur n'est plus ce qu'il était.

Yogi Berra

INTRODUCTION

1968 : Roland Barthes affirme que l'auteur est mort.

2011 : jamais le droit d'auteur ne s'est si bien porté.

L'intervalle qui nous sépare des soixante-huitards coïncide presque exactement avec celui de la pénétration de l'informatique dans la sphère sociale. Aujourd'hui, Internet est souvent présenté comme une menace envers l'industrie culturelle en raison du piratage qu'il facilite. Les lobbys de la musique et du cinéma militent activement pour un resserrement des lois définissant et punissant la copie illégale. Qu'en est-il de la littérature? S'il est un constat à faire, c'est que quelque chose dans la nature de la littérature en fait une cible moins convoitée. À l'exception peut-être de best-sellers tels que les *Harry Potter*, les titres de livres se font rares sur les listes de fichiers les plus téléchargés des sites de piratage.

En retour, certains ont relevé qu'Internet marque un tournant dans l'histoire de l'écriture : jamais les gens ne se seront autant servi de la forme écrite pour communiquer et, forcément, jamais n'auront-ils autant lu. Sites web, blogues, courriels, SMS, fils RSS, médias sociaux, le cyberspace est saturé de textes. Dans cette société de l'écrit, il serait logique que la littérature soit privilégiée comme la forme de culture la plus fréquentée. Or, ce n'est évidemment pas ce qu'on constate.

D'une part, les éditeurs tardent à investir le cyberspace. Si le mouvement est déjà bien amorcé du côté anglophone, on ne manque pas de remarquer que les restrictions légales à la copie de livres électroniques sont aussi strictes et les technologies de cryptage aussi rigides que pour les autres types d'œuvres. D'autre part, les études littéraires se sont trouvées devant un nœud qu'on pourrait qualifier d'existential. Non seulement a-t-il fallu développer tout un vocabulaire pour pouvoir décrire les objets nouveaux qui étaient créés à l'aide de la technologie, mais ces objets avaient la fâcheuse tendance à déconstruire la chose littéraire pour l'assembler sur des tangentes la portant résolument en dehors de ses frontières traditionnelles. Il a

fallu faire une place à la vidéo et au son dans l'analyse, mais aussi à l'hyperlien et à l'algorithme. Surtout, il a fallu se rendre à l'évidence que, malgré toute la bonne volonté du monde, il se trouvait peu de perles dans cette nouvelle matière. Certains diront que, si nous n'avons jamais autant écrit, jamais n'avons-nous si mal écrit.

C'est à ce problème que j'ai voulu m'attaquer dans ce mémoire. Je suis parti de l'hypothèse suivant laquelle toute œuvre d'avant-garde est généralement envisagée d'un œil réprobateur par l'institution qui la reçoit. Est-ce qu'on pourrait envisager les productions internautes comme des œuvres d'avant-garde au même titre que celles des dadaïstes et autres surréalistes du début du siècle dernier? Pour m'en faire une idée, je me suis tourné vers la pensée de deux sociologues de la culture qui ont proposé des modèles permettant de rendre compte des tensions liant les acteurs de l'institution littéraire entre eux et l'avant-garde artistique. Mon premier chapitre consiste donc en une relecture de la pensée de Pierre Bourdieu dans *Les règles de l'art* et de Jacques Dubois dans *L'institution de la littérature* en tentant d'en appliquer les concepts, formulés pour décrire une institution s'étant formée aux XVIII^e et XIX^e siècles, à la configuration qu'on trouve aujourd'hui sur Internet. Il ressortira de cette comparaison que si le transvasement de l'institution littéraire dans le cyberspace pose problème, c'est largement en raison d'une disparité de codes, plus précisément d'une incompatibilité structurelle qui empêche le code de l'institution de s'amalgamer au code de la réalité virtuelle.

Je m'efforcerai ensuite de décrire ce qu'il faut entendre par le concept de code. Dans la perspective de Dubois et Bourdieu, l'institution agit en tant qu'instance de sélection des codes qui président à la mise en forme d'une idéologie, laquelle peut être envisagée comme un jeu de catégories ordonnant le réel, le social et, dans le cas qui nous intéresse, le culturel. Ces codes—corollairement à l'idéologie qui en découle—se fondent, depuis la prise du pouvoir par la bourgeoisie, sur la matérialité du capital. Or dans le cyberspace, le réel n'est plus matériel, mais informationnel, ce qui court-circuite la stabilité induite par le capital. Dans un monde façonné de code informatique volatile, l'institution ne parvient plus à trouver d'assise sur laquelle

déposer son poids. Dans ce contexte, il est logique que l'avant-garde telle qu'envisagée dans un modèle institutionnel traditionnel n'arrive plus à jouer son rôle de réformateur de code dans le monde en ligne. Toutefois un nouvel acteur est prêt à prendre sa relève en raison de sa compétence à manipuler le code informatique : le hacker.

Constamment représenté comme un pirate informatique ou un génie de la programmation, il n'est pas évident de voir dans la figure du hacker un acteur d'importance sur la scène culturelle et artistique. On trouve malgré tout une volonté chez un nombre grandissant de penseurs d'émanciper la figure du hacker hors de sa sphère informatique en dégagant de sa pratique certains aspects universels. C'est ainsi que, pour M^oKenzie Wark, la caractéristique principale du hacker est sa capacité d'abstraire l'information des processus naturels et que, pour Otto von Busch et Karl Palmås, c'est plutôt sa compétence de déconstruction/reconstruction des objets et des idées sur des tangentes inédites qui le distingue. Dans ce mémoire, je tenterai de soutenir ma propre définition : le hacker est un manipulateur de code, quel que soit ce code. Cette définition sera la clef me permettant d'affirmer que le hacker reprend le flambeau des mouvements d'avant-garde du siècle dernier. Pour ce faire, je me pencherai dans le deuxième chapitre sur un corpus abondant de manifestes, un genre étroitement associé à l'avant-gardisme, qui ont émané du groupe des hackers au cours de son évolution. Je me propose d'analyser quelques-uns de ces manifestes afin de dresser un portrait historique du hacker, puis de montrer comment les enjeux soulevés dans ses textes se rapportent directement aux problèmes que posent le côtoiement des codes institutionnel et informatique.

Une fois le hacker réhabilité dans sa position de producteur de discours sur la culture, je tenterai de faire un petit tour d'horizon de ce qu'il conviendrait de nommer l'art hacker. À quels types d'œuvres peut-on s'attendre dans ce genre avant-gardiste? Quels sont les enjeux qui les sous-tendent? Je terminerai par une brève réflexion sur la manière dont l'art hacker pourrait représenter une lunette à travers

laquelle envisager plus précisément comment les relations futures entre l'Internet et la littérature—et plus largement, la culture—pourront mieux s'harmoniser.

Il conviendrait finalement, avant de commencer, de clarifier quelques points de terminologie. L'emploi du mot « hackeur » est déconseillé par l'Office québécois de la langue française. On devrait plutôt lui préférer selon les cas « pirate informatique », « bidouilleur », « mordu de l'informatique » ou « fouineur ». Ces emplois spécifiques, bien qu'encore pertinents, deviennent des réductions de sens dans un contexte où l'on tente d'universaliser la figure du hackeur. De plus, si le Petit Robert recommande la graphie « hacker » tirée de l'anglais, j'y préférerais sciemment « hackeur » en raison d'une déclinaison plus facile dans le féminin « hackeure » et moins confuse dans le verbe « hacker ».

J'introduis également dans les pages qui suivent le néologisme « réeospace » du fait que l'inadéquation entre la réalité et le cyberspace n'a, à mon avis, plus lieu de tenir. Dans le cas spécifique où une distinction claire s'impose entre l'espace désigné par le cyberspace et l'espace désigné par la réalité, je ferai référence à ce dernier à l'aide du vocable « réeospace ». Par exemple, on pourra dire d'une personne qu'elle est notre amie Facebook dans le cyberspace, mais une simple connaissance dans le réeospace.

CHAPITRE 1

L'INSTITUTION LITTÉRAIRE

Dans son livre *L'institution de la littérature*, Jacques Dubois rappelle la conception bourdieusienne de l'institution :

On notera dès à présent que Pierre Bourdieu, en analysant la configuration institutionnelle en termes de champ et de système, la définit comme une structure de relations objectives, au sein de laquelle tous les éléments, et notamment les positions des agents du champ, s'entredéterminent¹.

Pour Bourdieu, l'institution littéraire est un produit typique du modèle social bourgeois qui s'installe en France après la Révolution. À cette époque, les forces structurantes du capital et de la production manufacturière réorganisent toutes les activités. La littérature n'échappe pas à la logique marchande en s'exprimant en biens matériels dans le livre et en biens symboliques par le droit d'auteur et le prestige culturel. Avec la consolidation de la forme institutionnelle, une stratification s'opère entre divers acteurs du champ selon qu'ils cherchent à accumuler un capital économique ou symbolique. On trouve ainsi un champ de grande production, regroupant les acteurs—auteurs, éditeurs, imprimeurs et distributeurs—qui axent leurs activités sur le profit pécuniaire. Les littératures sérielles résultent de l'application d'une recette qui ne se préoccupe pas tant d'une recherche esthétique que d'une recherche d'un lectorat toujours plus fidèle et consommateur. À l'opposé, le champ de production restreinte se préoccupe d'accroître un capital symbolique. Son public est beaucoup plus restreint et offre ainsi un profit pécuniaire moindre à court terme. Le capital symbolique opère à long terme, la progression dans l'échelle sociale étant assurée par la réputation et la faveur de la classe dominante plutôt que par la fortune, l'objectif étant éventuellement le passage à la postérité.

¹ Jacques Dubois, *L'institution de la littérature*, Bruxelles, Labor, 1978, p. 27.

Ces deux pôles donnent lieu à toute une palette d'œuvres produites en fonction des goûts et des compétences de lecture des publics auxquels elles s'adressent. L'institution littéraire trouve toutefois un public aux motivations différentes dans le champ des instances de reproduction et de consécration. La logique qui préside à l'existence de ce champ est moins celle de la consommation que de l'analyse, de l'appréciation et de la conservation des œuvres produites. Les académies, les établissements d'enseignement et les musées sont autant d'instances qui légitiment un certain type de littérature au capital symbolique élevé, l'élevant au rang de Littérature au détriment des autres, c'est-à-dire, d'une part, les littératures « vulgaires », ou paralittératures, d'autre part, la production d'avant-garde, dont la nature est justement de contester l'acception institutionnelle de ce qu'est et devrait être la Littérature. Ces interactions entre ces divers acteurs du champ littéraire sont schématisées par Bourdieu dans *Les règles de l'art*¹.

Jacques Dubois reprend et assimile la conception bourdieusienne. Il fait toutefois une distinction entre *champ* et *institution* littéraire : « Ainsi on commencera par indiquer, de la façon la plus générale, que, face au mode et aux rapports de production, les institutions constituent l'autre grande forme de structuration du champ social, dominant et organisant tout le domaine des superstructures². » Le champ serait une forme d'organisation trouvant son principe centripète dans les moyens de production et le capital. Dubois détermine en retour trois modalités d'intervention qui donnent à l'institution son caractère structurant. Le visage le plus apparent, celui qu'on identifie d'instinct à une institution est son aspect matériel, ou du moins tangible :

¹ Pierre Bourdieu, *Les règles de l'art*, Paris, Seuil, 1992, p. 114.

² Jacques Dubois, *op. cit.*, p. 32.

Sous leur forme la plus visible, les institutions nous apparaissent fonctionnellement comme de vastes modes d'organisation qui assurent la conservation des individus d'une collectivité donnée, les intègrent au système de production, répondent à leurs "besoins"¹.

Dans le cas de l'institution littéraire, on reconnaîtra ainsi les établissements scolaires, mais aussi les maisons d'édition, les librairies, les clubs de lecture, les revues littéraires, ainsi que tout le personnel qui peuple ces lieux, comme l'assise matérielle qui assure à l'institution sa pérennité et son inertie stabilisatrice.

En complément de l'édifice matériel, l'institution impose un édifice de normes et de valeurs qui assurent sa reproduction dans le temps : « L'efficace singulière de chaque institution est à la base d'un effet général plus profond : assurer la socialisation des individus par l'imposition de systèmes de normes et valeurs². » Cet effet peut prendre l'aspect d'une réplique des appartenances de classe, l'institution se faisant un vecteur de la subordination idéologique : « Le caractère d'imposition des institutions est déjà inscrit dans leur mode de découpage de la réalité des pratiques sociales, dans la manière dont elles fixent, sur le terrain d'une légitimité, les conditions de possibilité et d'exercice de ces pratiques³. » L'institution canalise les relations sociales en leur sélectionnant un cadre normatif.

Enfin, Dubois emprunte l'idée d'Althusser que l'État exerce son pouvoir coercitif à travers un appareil répressif et un appareil idéologique : « [L]es institutions, dont l'État émane jusqu'à un certain point, sont des instruments par lesquels le pouvoir de cet État s'exerce par imposition d'une idéologie⁴. » La religion, le système d'éducation ou les appareils culturels, dont la littérature, sont autant de moteurs idéologiques maintenant l'hégémonie. Dubois cite par exemple « la politique

¹ *Ibid.*, p. 32-33.

² *Ibid.*, p. 33.

³ *Ibid.*, p. 33.

⁴ *Ibid.*, p. 34.

culturelle de la bourgeoisie au pouvoir [qui] a consisté à faire de l'appareil scolaire l'appareil dominant en matière de contrôle idéologique¹. » Cette triple modalité d'existence—matérielle, sociale et idéologique—donne pour Dubois sa définition à l'institution : « la littérature est une institution, à la fois comme organisation autonome, comme système socialisateur et comme appareil idéologique². »

Outre les liens par lesquels s'entredéterminent les acteurs de l'institution, Dubois décrit un processus structurant axé sur la maîtrise d'un code particulier à la littérature, processus qu'exemplifient à petite échelle les cercles littéraires :

C'est véritablement au fonctionnement d'un code de reconnaissance et de sélection que nous avons affaire, et ce code est à double office : en même temps que les membres du groupe sélectionnent les éléments du corpus littéraire [...], ces œuvres élues distinguent les membres du groupe; ne pas adhérer instantanément au code, c'est s'exclure du groupe, devenir un paria³.

Dubois expose la nature de ce code lorsqu'il en élargit la portée de sa fonction distinctive à d'autres instances institutionnelles en contact moins direct avec la chose littéraire que ne peuvent l'être les cercles mondains, en particulier le système d'enseignement :

1° l'école inculque aux individus (à certains individus) des attitudes face à la matière littéraire qui, fondées sur un jeu de catégories, sont peu à peu vécues sur le mode d'un *habitus* (selon l'expression de Bourdieu);
 2° le propre de cet *habitus* est de faire prendre pour un don et pour une seconde nature (sensibilité, goût, etc.) ce qui est en fait la maîtrise d'un code;
 3° la maîtrise du code accorde une aisance et une compétence qui pourront s'étendre à d'autres comportements esthétiques et culturels que ceux que requiert le seul littéraire et donneront accès ultérieurement à l'ensemble de la culture de façon autorisée et privilégiée;
 4° la formation de l'homme cultivé ainsi assurée fonctionne comme principe de cooptation de classe en même temps que comme procès initiatique, et garantit—même si ce n'est pas à elle seule—la reproduction discriminatoire des classes sociales⁴.

¹ *Ibid.*, p. 34.

² *Ibid.*, p. 34.

³ *Ibid.*, p. 77.

⁴ *Ibid.*, p. 78.

Dans la perspective bourdieusienne, le ciment du champ littéraire était le capital économique et symbolique. Pour Dubois, le ciment de l'institution littéraire est un *code*, lequel code se révèle être un jeu de catégories, un corps arbitraire de valeurs esthétiques, stylistiques et génériques, dont la cohésion est telle qu'elle vient à en faire disparaître son caractère arbitraire pour se donner tous les aspects du naturel—la culture vécue comme une seconde nature, comme un *habitus*.

La carrière d'un auteur au sein de l'institution littéraire dépendra directement de sa compétence à maîtriser ce code. Plus précisément, sa capacité à se faire un vecteur de transmission et de réplique de ce code, autrement dit sa compétence à le métaboliser dans ses textes, sera conditionnelle à sa capacité à retirer un capital économique de son activité. Le capital symbolique toutefois, est généré d'une tout autre manière. Considérons par exemple le cas de Charles Baudelaire :

Dans le second tome de l'*Histoire de la littérature française* [d'Émile Faguet], publié en 1900 [...] Baudelaire est complètement oublié. Il est vrai que, dix ans plus tard, Faguet admit enfin que Baudelaire est un « bon poète de second ordre »; en 1900, ce n'était pas encore assez pour prétendre à une citation dans un manuel d'histoire littéraire¹.

Jusqu'en 1910, l'essentiel des chapitres sur la poésie française tirés des manuels d'histoire littéraire est consacré à des auteurs tels que Leconte de Lisle, Victor de Laprade, Sully Prudhomme ou Paul Déroulède. Faisant corps avec l'institution qui les portait, ces auteurs exemplifiaient dans leurs œuvres les valeurs de la patrie, de la famille et du progrès, si chères à l'idéologie bourgeoise. Cent ans plus tard, Baudelaire est devenu le poète le plus enseigné dans les collèges et les Prudhomme, Déroulède, et autres Glatigny n'occupent plus dans ce tableau qu'une place anecdotique. Le cas Baudelaire est fascinant : comment un poète à l'écriture considérée en son temps comme vulgaire et maniérée en est-il venu à être

¹ Roger Fayolle, « La poésie dans l'enseignement de la littérature : le cas Baudelaire », *Littératures*, n° 7 (octobre 1972), p. 53-54.

régulièrement évoqué en tant qu'allégorie de la Littérature, l'archétype de l'artiste maudit si cher aux Belles-Lettres?

Nous touchons ici au rôle et à la position de l'avant-garde. Ce terme est issu d'un vocabulaire martial, une métaphore qui est accentuée par la propension des avant-gardes à se répandre en multiples manifestes¹. Dans ces manifestes, l'avant-garde souligne le code dont les auteurs en vogue se font le vecteur et se place volontairement dans une position de contestation. Elle dénonce une littérature devenue stérile à force de reproduire l'idéologie dominante. Le manifeste sert de déclaration d'intention pour en réformer le code.

L'avant-garde n'est toutefois jamais positionnée hors des frontières de l'institution. Elle y possède sa place bien aménagée, de sorte qu'elle puisse être récupérée au passage. En effet, au fil du temps, l'avant-garde acquiert une impulsion; à son insu, elle devient un cercle littéraire, délogeant bientôt ceux qu'elle dénonçait à l'origine. Il se produit de cette façon un effet de roulement : les aspirants en lutte contre le groupe établi ne prennent sa place que pour devenir la cible des suivants.

Ainsi, à partir des années 1920, un orage se profile à l'horizon de l'Art. Quelques « terroristes » originaux revendiquent l'abolition de toutes les idées préconçues s'attachant à la pratique et à la critique de l'art. Somme toute, pour les amateurs du Beau et du Vrai, Baudelaire n'est plus si choquant une fois qu'on le compare à ces dadaïstes ou à ces surréalistes qui menacent de pervertir pour de bon toute notion respectable d'art et de culture. Pour Roger Fayolle, cette transition marque une transformation plus profonde : en parallèle du changement de traitement accordé à Baudelaire, le rôle de la littérature dans l'éducation des jeunes bourgeois est remis en question :

¹ Le manifeste désignait à l'origine un texte par lequel un roi se justifiait de déclarer la guerre.

XVIII^e-XIX^e siècles

[...] il n'est jamais question d'envisager les œuvres poétiques comme ayant une spécificité propre, comme étant des objets d'art construits selon des règles particulières et destinés à produire certains effets. Toute œuvre littéraire, qu'elle soit d'un historien comme Thiers ou d'un poète comme Baudelaire, a la même fonction : il s'agit de représenter quelque chose dont l'œuvre elle-même n'est que le reflet, de proposer une image de l'homme et de la société; et les œuvres sont classées selon la qualité de cette image¹.

XX^e siècle

Pourquoi ne pas leur apprendre plutôt à aimer la littérature pour elle-même? À révéler les grands poètes comme « les aristocrates de l'esprit » et à se complaire dans l'étude de personnalités diverses et incomparables pour mieux chérir leur propre personnalité et ne se préoccuper que de son enrichissement? [...] Et voilà comment le poète maudit, naguère condamné pour son insubordination aux règles et aux lois, devient bientôt le héros exceptionnel d'une aventure individuelle dont les collégiens, penchés sur leurs livres, rêveront, solitaires².

Au cours de son histoire institutionnelle, la littérature a été instrumentalisée dans une double fonction : à l'échelle sociale, elle a confirmé l'idéologie en place en lui offrant un miroir ne la réfléchissant que dans ce qu'elle a de plus honorable; à l'échelle individuelle, elle a servi à déposer le citoyen sur le droit chemin des valeurs vraies—les valeurs bourgeoises. C'est cette fonction individuelle qui sera plus particulièrement valorisée dans l'enseignement après la Première Guerre mondiale. On aura tout intérêt à mettre en contact l'étudiant avec des figures d'écrivains, « de Montaigne à Baudelaire³ », afin qu'il éprouve son âme à la pierre de touche d'autres grandes âmes. On pourra voir là un élargissement bénéfique de ce qu'il est convenu d'appeler dans les milieux académiques la littérature. La finalité reste toutefois inchangée, et ce qui s'enseigne dans les écoles reste une littérature qui cherche constamment à s'imposer comme la Littérature, celle qui supporte et que supporte l'idéologie bourgeoise. Baudelaire en cela est désormais tout à fait « réhabilité » :

¹ Roger Fayolle, *op. cit.*, p. 61.

² *Ibid.*, p. 71.

³ *Ibid.*, p. 70.

l'esprit de sa révolte universelle dirigée vers le bourgeois est repris et intégré par l'institution pour devenir l'inspiration de la révolte individuelle du bourgeois.

Tout ce qui précède appartient au domaine du très fréquenté. La sociologie littéraire de Dubois et Bourdieu s'est révélée incisive et utile maintes et maintes fois, et a été résumée encore plus souvent. Pourquoi alors la reprendre ici? C'est que ce modèle interprétatif, de la même façon que l'objet qu'il représente, échoue à rendre compte de ce qui se passe dans le cyberspace. Le marché des biens symboliques a longtemps tardé à investir la réalité virtuelle et, s'il y pénètre maintenant, ce n'est qu'armé de droits d'auteurs renforcés et de technologies encombrantes de cryptage des fichiers. On pointe du doigt le pirate informatique. Son crime? Consommer la culture sans l'avoir payée. Son habitat? Internet où on assiste à une déliquescence de la culture. Dans les médias, le hackeur et le cyberspace sont les ennemis numéro un, les principaux responsables d'une faillite (encore à faire) de la culture.

Je propose ici qu'on considère pour un instant que le hackeur ne soit pas la cause de tous les maux de l'institution, le temps de revoir quelques catégories et objets qui ont été exposés précédemment afin d'examiner de quelles façons s'effectuent, ou ne s'effectuent pas, leurs transvasements dans le cyberspace.

1.1 – Le capital

Une définition élémentaire du capital consisterait à dire qu'il désigne un ensemble de biens et de richesses dont l'emploi permet de produire plus de biens et de richesses. Karl Marx exprime cette relation par l'équation suivante :

$$A \xrightarrow{\text{achat}} M \xrightarrow{\text{vente}} A.$$

Une somme d'argent (A) permet d'acheter une quantité de marchandises (M) qui seront revendues pour une somme (A). Un éditeur pourra par exemple payer cent dollars pour du papier qui lui permettra d'imprimer cent livres, qu'il vendra un dollar pièce pour un total de cent dollars. Présentée ainsi, l'activité ne présente que peu d'intérêt. Si l'éditeur fixait le prix de son livre à 1,50 \$, il se dégagerait un bénéfice de 50 \$. L'équation s'exprimerait alors :

$$A \xrightarrow{\text{achat}} M \xrightarrow{\text{vente}} A'$$

La différence positive entre A et A' représente le profit. Ce profit servira à acheter plus de biens matériels qui seront revendus à leurs tours. Pour Marx, le capital ne peut pas se trouver de façon isolée dans une somme d'argent, une marchandise ou un profit, mais réside dans le flux constant entre ces valeurs.

Compliquons un peu l'affaire. Notre éditeur a choisi d'engager un auteur en vogue, avec l'entente de lui verser 1 % des profits de la vente de ses livres. Pour Marx, le travail (T) que l'ouvrier applique sur la marchandise (M) génère une plus-value (M'), laquelle se traduit en profit lors de la vente :

$$A \xrightarrow{\text{achat}} M + T \xrightarrow{\text{travail}} M' \xrightarrow{\text{vente}} A'$$

Le problème, toujours selon Marx, est que cette plus-value n'est pas versée entièrement au travailleur en échange de son travail. La presque totalité revient au contraire au propriétaire des moyens de production, amputé du montant qu'il daignera bien accorder en salaire à ses travailleurs. En conséquence, « les moyens de production matériels (machines, etc.) ne sont pas par nature du capital, ils ne le deviennent que lorsqu'ils sont mis en œuvre par des travailleurs salariés et qu'ils

permettent de dégager de la plus-value¹. » Pour Marx, le capital est moins une chose qu'un rapport social entre les personnes². Ce rapport s'appuie toutefois sur un droit fondamental de la personne dans la société capitaliste : le droit à la propriété. Le propriétaire terrien possède le droit d'usufruit de sa terre, le propriétaire d'usine possède le droit de jouir des profits générés par cette usine, le propriétaire d'un droit d'auteur détient le droit de générer des profits à partir d'une œuvre. La domination du capital s'assoit sur cette distinction entre ceux qui possèdent et ceux qui sont possédés.

Bourdieu utilise souvent la notion de capital dans sa théorie des champs, tout en faisant varier sa nature : capital intellectuel, culturel, économique ou symbolique. Il faut se référer au rapport social de domination pour comprendre la véritable nature de ces capitaux. Le capital culturel pourra par exemple se comprendre comme un stock de connaissances (A)—œuvres lues ou écrites, codes esthétiques maîtrisés, etc.—qui permet l'acquisition d'une marchandise (M)—accès à certains cercles mondains, acceptation par les pairs, accès à des lieux de culture sélectifs—ce qui contribuera à accroître le capital culturel (A') de l'individu.

Bourdieu pose néanmoins une différence entre capital économique et symbolique. Le champ de grande production, notamment, éprouvera plus d'attrait pour le capital économique et appliquera à la lettre l'équation capitaliste dans une activité de type manufacturière. Le capital symbolique fonctionne sur une logique similaire, sauf que le capital n'est pas ici un stock de marchandise ou un amas d'argent, mais bien quelque chose de plus intangible, une reconnaissance sociale fondée sur le prestige, l'accès à des cercles de pairs dans les plus hautes sphères du pouvoir, la célébrité et le passage à la postérité.

Au-delà de cette distinction, il faut comprendre que le capital se fonde sur un système de relations et d'échanges qui sont inscrits à même la texture matérielle du

¹ Jean Boncoeur et Hervé Thouement, *Histoire des idées économiques, Tome 1*, Paris, Nathan, 1989, p. 201

² Incidemment, il appelle ce rapport l'exploitation capitaliste.

monde : le capital apparaît dans la circulation des biens, dans le travail prolétaire et dans l'accroissement de la richesse. Le capital est intangible, mais il surgit de la matérialité de la réalité. Pour l'institution littéraire et plus largement pour tout champ poursuivant un capital économique ou symbolique, voilà précisément là où le bât blesse.

1.2 – Un monde d'information

If nature has made any one thing less susceptible than all others of exclusive property, it is the action of the thinking power called an idea, which an individual may exclusively possess as long as he keeps it to himself; but the moment it is divulged, it forces itself into the possession of everyone, and the receiver cannot dispossess himself of it¹.

Thomas Jefferson, *Lettre à Isaac McPherson*, 13 août 1813.

Une idée est une chose bien étrange. Si on peut la posséder, on ne peut jamais prétendre à un droit exclusif. À moins de la taire, dès qu'elle est exprimée, elle commence à se répandre, à être possédée par plusieurs. Elle pose, en essence, un problème à la propriété privée. Jusqu'à présent toutefois, ce problème n'en avait pas vraiment été un. Pour qu'une idée se répande, il fallait pouvoir l'exprimer dans une forme matérielle lui assurant une certaine permanence, un livre par exemple. On pouvait ensuite librement appliquer les prérogatives de la propriété privée à ce support. Lorsqu'on achète un livre, on considère qu'il nous appartient en pratique, c'est-à-dire qu'on est libre de le lire, de l'utiliser comme cale-porte ou de le donner à un ami. S'il nous venait à l'esprit d'en faire une copie, encore faudrait-il disposer d'un photocopieur. Le paquet de feuilles volantes ainsi généré ne posséderait qu'une piètre qualité en comparaison de l'original.

¹ Andrew A. Lipscomb et Albert Ellery Bergh (dir. publ.), *The Writings of Thomas Jefferson*, vol. 13:355, Washington, Thomas Jefferson Memorial Association, 1905, p. 35. Texte disponible en ligne : <http://press-pubs.uchicago.edu/founders/documents/a1_8_8s12.html>, consulté le 13 décembre 2011.

Ce n'est pas une coïncidence si le droit d'auteur a surgi à une époque où les moyens de reproduction des œuvres commençaient à se perfectionner. Avec l'arrivée de la presse à imprimer, il n'était plus nécessaire d'avoir à sa disposition une troupe de moines copistes pour se constituer une bibliothèque. Le droit d'auteur a été formulé pour offrir une protection contre la reproduction illégale d'une œuvre. Les légistes se sont alors heurtés au problème de déterminer quoi protéger exactement. Newton pouvait-il prétendre être légalement propriétaire de la gravité pour l'avoir formalisée? Jean de la Fontaine pouvait-il contester à tout autre le droit de mettre en scène le Grand Méchant Loup depuis qu'il avait transcrit son histoire dans un livre édité? John Perry Barlow explique :

Throughout the history of copyrights and patents, the proprietary assertions of thinkers have been focused not on their ideas but on the expression of those ideas. The ideas themselves, as well as facts about the phenomena of the world, were considered to be the collective property of humanity. One could claim franchise, in the case of copyright, on the precise turn of phrase used to convey a particular idea or the order in which facts were presented. [...] Law protected expression and, with few (and recent) exceptions, to express was to make physical¹.

Exprimer, c'est rendre matériel. C'est cette forme matérielle qui a été ciblée par le droit d'auteur original. Il n'est pas pensable de protéger légalement une langue, de la même façon qu'on ne peut taxer l'air qu'on respire. On peut toutefois légalement protéger une suite précise de mots qui expriment une idée, une histoire, un poème. On donne à l'auteur le droit exclusif de reproduire cette suite particulière de mots, à condition qu'elle soit initialement exprimée sur un support matériel—un livre. Pierre Ménard ne pourra jamais poursuivre légalement Cervantès pour lui avoir volé son histoire, puisque Cervantès l'a publiée le premier. Est-ce que Cervantès pourra poursuivre Pierre Ménard pour avoir utilisé la suite exacte de mots qu'il avait lui-même publiée le premier? Si Pierre Ménard ne cherche pas à reproduire son œuvre mécaniquement, à l'imprimer sur papier pour la vendre, Cervantès n'est pas lésé.

¹ John Perry Barlow, « The Economy of Ideas », *Wired*, vol. 2, n°03, mars 1994, s. p. Texte disponible en ligne : <<http://www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas.html>>, consulté le 13 décembre 2011.

L'idée—l'histoire de Don Quichotte—appartient à tous, les mots précis pour l'exprimer appartiennent à Cervantès.

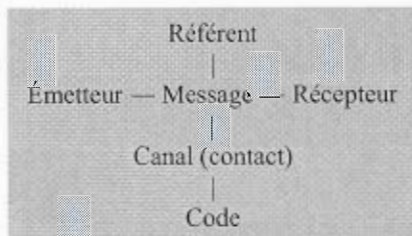
Le droit d'auteur a été formulé à une époque où le monde aérien des idées était inextricablement lié au monde terrestre des moyens de reproduction. Il a été formulé à une époque où les moyens de reproduction étaient lourds et coûteux, les soumettant directement à la main agissante de la loi. Le cyberspace, en retour, est un monde virtuel, un monde dont la texture est fabriquée d'information. Parce qu'il est un monde d'idées, il vient rompre le lien entre l'Idée et son moyen de reproduction. Jamais la société n'aura autant produit de biens intellectuels, d'idées, qui n'ont plus besoin de supports matériels pour être diffusés. Jamais il n'aura été aussi facile de transcrire l'information en une suite de 0 et de 1, infiniment reproductibles, infiniment distribuables. Le va-et-vient du capital vient s'échouer sur la plage cybernétique parce qu'il n'a plus le monde physique pour s'abriter, le matériau sur lequel imposer un droit de propriété privée, le bien immobilier sur lequel faire peser le poids de la loi.

D'un point de vue institutionnel, de quoi sera faite la culture si on entrave la capacité d'amasser le capital symbolique par un flux constant de l'information? Publier un livre sur Internet revient à le distribuer gratuitement, à ignorer le nombre de ses lecteurs et le poids de son chiffre de vente, à contourner le processus éditorial qui permet d'éliminer les erreurs et de diriger une œuvre vers son public cible. Dans un contexte d'institution littéraire bourgeoise, publier un livre sur Internet équivaut à immoler sur le bûcher de l'Impermanence la Littérature et sa Postérité.

La faillite du capital réside en ce qu'il ne trouve plus dans le cyberspace de matérialité sur laquelle s'appuyer. Et si le capital échoue, c'est tout le ciment des champs qui se délie, c'est toute l'institution de la culture qui perd son principe structurant. Si l'institution se dissipe, c'est l'avant-garde qui disparaît à son tour, faute de têtes blanches à accuser, faute de traditions à défoncer. La Culture qui s'aventure sur Internet y trouve un marais sans fond, une soupe où il n'est plus de

ligne directrice, de courant esthétique, de principe structuré et structurant. Dans un monde d'information pure, le code institutionnel se noie dans le code informatique.

1.3 – Le code



Pour tenter de mieux comprendre les problèmes de transvasement du code institutionnel dans le code informatique, il semble nécessaire de prendre un peu de recul et de définir un peu plus avant ce qu'est le code, en commençant par le schéma de la communication de Roman Jakobson. Dans ce modèle, un émetteur transmet un message à un récepteur. Le message s'inscrit dans un contexte de référence, circule par un canal et tire sa substance d'un code préexistant, idéalement partagé par les deux parties. Définissons alors le code jakobsonien comme l'ensemble des conventions qui doivent être appliquées dans la composition du message pour qu'il puisse être reçu (décodé) efficacement.

Naturellement, on pense à un code primordial : l'être humain étant un être de langage, peut-être avant même d'être un être de raison, il ne perçoit inévitablement la réalité à travers le filtre qu'est le code du langage. La langue est un code *transparent*. La preuve en est qu'on ne ressent sa présence que lorsqu'elle fait défaut—lorsqu'on peine à exprimer sa pensée ou lorsqu'on est confronté à un locuteur de langue étrangère, par exemple. Saussure le premier a su percevoir la source *consensuelle* de la langue lorsqu'il considérait la relation arbitraire qui unissait le signifié à son signifiant :

[...] chaque terme linguistique est un petit membre, un *articulus* où une idée se fixe dans un son et où un son devient le signe d'une idée. [...] À son tour, l'arbitraire du signe nous fait mieux comprendre pourquoi le fait social peut seul créer un système linguistique. La collectivité est nécessaire pour établir des valeurs dont l'unique raison d'être est dans l'usage et le consentement général; l'individu à lui seul est incapable d'en fixer aucune¹.

¹ Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, 1995 [1915], p. 157.

Autrement dit, il n'y a pas plus de raison que ceci 🌳 soit désigné par les sons [aRbR] que par les sons [tRi:]. Par contre, si quelqu'un s'adressant à un francophone se mettait en tête de désigner 🌳 par tout autre son que [aRbR], il aurait bien de la difficulté à se faire comprendre. Les signes et les normes qui composent une langue sont des conventions adoptées par tous ceux qui partagent et utilisent cette langue. Toutefois, la langue n'est pas tout et n'assure aucunement une communication réussie. Hors la langue, il existe d'autres conventions qui doivent être maîtrisées par les deux parties pour qu'il puisse y avoir transmission d'informations. Dans un texte littéraire, la langue est loin d'être l'unique code en action. Par exemple, selon Józef Kwaterko¹, on distinguera entre autres les codes suivants :

- code *générique* : les genres délimitent ce qui est lisible à une époque donnée, dictent ce qui passera par le filtre éditorial jusqu'à être imprimé et fixent un horizon d'attente chez les lecteurs.
- code *stylistique* : les inflexions d'un texte permettent de mieux en saisir la portée ou l'intention, par exemple dans le cas de la parodie ou de l'écriture blanche, mais peuvent aussi renvoyer aux idiosyncrasies textuelles d'un auteur qui le positionnent plus précisément dans l'institution, par exemple par l'entremise des cercles littéraires et des courants esthétiques.
- code *rhétorique* : sa présence ou son absence sera influencée par une visée de l'auteur—moralisatrice, éducatrice, mise en garde, etc.
- code *culturel* : concerne tout ce qui rattache un texte à un groupe culturel en particulier, qu'il soit local, communautaire, national, religieux, etc.

Le code est le modèle d'une série de conventions de communication dont on postule l'existence pour expliquer la possibilité de communication de certains messages. [...] Un code en tant que « langue » est une somme de notions identifiées à la compétence du locuteur pour des raisons de facilité, mais composées en fait de la somme des compétences individuelles constituant le code comme convention collective. Le code en tant que « langue » est donc un réseau complexe de sous-codes et de règles combinatoires qui va bien au-delà de notions comme « grammaire ».

Umberto Eco, *La structure absente*, Paris, Mercure de France, 1972, p. 49 et 111.

¹ Józef Kwaterko, « Code », dans Paul Aron, Denis Saint-Jacques et Alain Viala (dir. publ.) *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Presses Universitaires de France, 2002, p. 97-98.

- code *esthétique* : renvoie à la mise en texte des valeurs changeantes de beauté, de vérité, d'engagement, etc.
- code *idéologique* : un processus agit dans le texte littéraire qui en fait d'une part un produit manifeste de l'idéologie dominante à l'œuvre dans sa société d'émergence, d'autre part qui questionne, critique ou conteste cette idéologie.

Cette liste n'est pas exhaustive, mais elle suffira à faire comprendre que les codes à l'œuvre dans le texte littéraire sont le résultat d'un consensus social. L'individu les vit sur le mode d'un *habitus* en ce sens qu'il en acquiert les compétences au cours de son apprentissage, jusqu'à ce que ces codes prennent toute la transparence du naturel. Ce n'est que lorsque ces codes font défaut qu'on en devine la présence et la portée.

On perçoit alors la complexité des différentes couches de codes qui vont structurer le texte. La littérature se démarque de la communication en général par la possession de son propre code, « une sorte de "langage privé" en cela qu'il surimpose une codification singulière au code commun ou encore qu'il transforme le code commun en un code inédit¹. » Qu'il soit surimposition ou transformation, le code littéraire emprunte au code commun pour dire autre chose autrement. Ce point de fuite vers le nouveau ne se fait pas sentir dans tous les textes bien sûr, et la littérature participe largement d'une répétition. Il faut voir dans le texte le lieu d'un « codage ambigu² » qui maille la chaîne de la confirmation du code idéologique à la trame de sa contestation par l'innovation.

La maîtrise du code est gage d'inclusion. Or, cette compétence est rarement innée et s'accède plutôt par la voie de l'éducation. Roland Barthes disait « la littérature, c'est ce qui s'enseigne³ ». Empruntons-lui la formule et modulons : le

¹ Jacques Dubois, « Code, texte, métatexte », *Littérature*, n°12, décembre, 1973, p. 4.

² *Ibid.*, p. 5.

³ Roland Barthes, « Réflexions sur un manuel », dans Serge Doubrovsky et Tzvetan Todorov (dir. publ.) *L'enseignement de la littérature*, Bruxelles, DeBoeck-Wesmael, 1981 [1971], p. 170.

code, c'est ce qui s'enseigne. À l'école, on « inculque à l'élève un comportement normatif [...] qui consiste principalement dans la capacité d'appliquer un code de lecture (voire d'écriture) en forme de catégories stylistiques et thématiques¹. » Dûment diplômée, la personne pourra évoluer dans sa pratique de lecture, en passant désormais par le prisme des catégories, ce code de lecture qu'il aura intégré. Dans un rapport plus large, la cellule familiale jouera un rôle semblable dans la transmission des comportements sociaux, « [...] la famille comme institution assurant fondamentalement, avant l'école et parallèlement à elle, une action éducatrice basée sur l'inculcation des codes sociaux². » Le code d'où est issue la littérature s'inscrit dans une charte plus large de normes sociales. L'auteur ira puiser inmanquablement —volontairement ou à son corps défendant— dans ce réservoir normatif la texture de son texte. Le code prend alors la forme d'un « répertoire plus ou moins ordonné d'archétypes et de stéréotypes, répertoire existant de telle façon que le propos littéraire ne s'énoncerait jamais sans le présupposer, sans y renvoyer comme aux conditions de possibilité de son énonciation³. »

Voilà qui sera suffisant pour une définition sociolittéraire du code. Pour tirer le code institutionnel de son marasme internaute, il est important de ne pas nous arrêter là. Il faut épuiser toutes ses définitions.

¹ Jacques Dubois, *L'institution de la littérature*, *op. cit.*, p. 98.

² *Ibid.*, p. 82.

³ Jacques Dubois, « Code, texte et métatexte », *op. cit.*, p. 3.

1.4 – Toutes définitions du code

Le *Petit Robert* propose cinq emplois du mot « code¹ » :

1. Recueil de lois. *Le code de Justinien*, et absolument *le Code*.
 - Ensemble des lois et dispositions légales relatives à une matière spéciale.
Livre, article d'un code. Le Code civil ou Code Napoléon (1800-1804). Code de commerce, code de la propriété intellectuelle. Le code du travail. Le code des douanes. Code pénal (1810). La réforme du code pénal.
2. Décret ou loi étendue, réglant un domaine particulier. *Code de la route*.
3. **Fig.** Ensemble de règles, de préceptes, de prescriptions. *Le code de l'honneur, de la morale, du goût. Se donner un code de conduite*.
4. Système de symboles destiné par convention à représenter et à transmettre une information. *Code secret. Mettre en code. Code d'une carte bancaire. Composez votre code confidentiel. J'ai oublié mon numéro de code. Code d'accès à un immeuble, à un centre serveur*.
5. (emprunté à l'anglais) Tout système rigoureux de relations structurées entre signes, ensemble de signes et contenus. *Le code permet la production de messages et la communication. Code linguistique. Interpréter un message selon son code. Code gestuel, usuel, graphique...*
 - **Inform.** *Code alphanumérique. Code ASCII. Code source* : suite d'instructions rédigées en langage de programmation intelligible, avant compilation ou interprétation du programme.

Ces cinq acceptions contiennent toutes en leur germe un dénominateur commun : le code est un consensus social. Sa nature consensuelle le rend contraignant mais transgressible, stable mais malléable.

Notons tout d'abord la scission sur deux axes paradigmatiques distincts des différents sens donnés au mot « code ». Tout d'abord, les trois premières définitions renvoient à une qualité *juridique*, ou à tout le moins normative et régulatrice,

¹ Il ne s'agit pas d'une citation littérale. Se référer directement au dictionnaire pour la définition exacte.

organisée selon une gradation d'un mode spécialisé, le légal, à un mode généralisé, le social. Les deux derniers emplois concernent une dimension *langagière*.

Premier axe : trois définitions juridiques du code.

1- Code : recueil de lois.

« Code » viendrait de « codex », qui désigne le livre dans sa première génération. Le code est un livre. Ou plutôt, le Code est un Livre. Au tribunal, l'accusé jure sur la Bible. Le Livre est par métonymie la Justice Divine aveugle, le droit jupitérien qui écrase l'homme sous le poids de sa Loi. Le premier Code : gravées par le Doigt de Dieu dans la pierre, les « dix paroles », *deka logoï* en grec. Selon Hughes Moutouh, le Décalogue est une Alliance en deux actes. Premier acte : les tables de la loi sont livrées toutes faites par Iaveh à Moïse, qui ne tarde pas à les fracasser sur le Veau d'or. Deuxième acte : Moïse passe quarante jours dans le désert où il s'entretient avec Iaveh. Ils en viennent à une entente : Moïse gravit à nouveau les pentes du Sinaï, façonne lui-même les tablettes de pierre et y grave la loi de ses mains. Si le texte des commandements n'a pas changé d'un iota, il n'est plus le diktat unilatéral d'un Dieu foudroyant :

D'une part, Dieu est descendu au niveau des hommes, à l'écart certes, mais parmi eux et d'autre part, les lois ont été accompagnées d'un long dialogue avec Moïse. Sans aller jusqu'à parler de véritables négociations puisque les paroles de Dieu sont identiques à leur première version, il y a manifestement une participation des hommes à l'élaboration des tables de la loi¹.

Les Égyptiens auront leur code, puis les Babyloniens, les Grecs et les Romains. Entre 529 et 534, l'empereur byzantin Justinien I^{er} commissionnera une entreprise de tri et de compilation des jugements de tous les empereurs romains l'ayant précédé, une codification systématique de l'antique *lex romana*. Ce texte, le *Corpus Juris Civili*, est considéré comme le premier code de loi, qui servira d'inspiration pour tous ceux qui suivront. Au Siècle des Lumières, les philosophes du contrat social

¹ Hughes Moutouh, « La différence dans l'égalité », dans Gilles Lebreton (dir. publ.), *L'évolution des droits fondamentaux de la personne humaine en 1997 et 1998*, Paris, L'Harmattan, 2000, p. 116.

proposeront une interprétation du corps des lois comme d'une structure permettant l'épanouissement du corps social. La question de savoir qui, du Prince ou du Peuple, devrait être responsable de la formulation de ces lois restera un point débattu jusqu'à l'époque des révolutions. Encore aujourd'hui, le Code-livre est symbole de Justice, d'un corps social sain, d'une alliance consensuelle entre Dieu et les hommes, entre le Monarque et les hommes, entre l'Homme et les hommes.

2- Code : ensemble des lois et dispositions légales relatives à une matière spéciale — décret ou loi étendue, réglant un domaine particulier.

Le Code-livre n'est pas seulement un symbole, c'est aussi un objet plein de toute la matière des lois. Ces lois appliquent une contrainte très forte : nul n'est censé ignorer la loi, en conséquence de quoi, idéalement, tous y sont assujettis de façon égale. Depuis la naissance des Républiques, les lois émanent de l'appareil gouvernemental : l'homme s'assemble en Parlement pour discuter des lois qui le contraindront. Le citoyen entretient une relation avec ses lois par l'entremise de la nomination du corps politique. S'il y contrevient, on le traîne devant la cour de justice et c'est à un juge qu'on donne la charge d'appliquer la loi. Le rôle du juge n'est pas d'édicter les lois, mais de les interpréter; on lui donne la latitude d'en étirer l'esprit jusqu'aux limites imposées par le texte. Celui qui souscrit à une société souscrit à ses lois, telle est la nature du contrat social.

Tout groupe social de taille appréciable s'organise sous la tutelle d'un code-loi : la société des travailleurs obéit au code du travail, la société des automobilistes au code de la route, la société des artistes au code du droit d'auteur. À un niveau moins formel, on trouve des types d'organisations au code tout aussi contraignant, mais ne possédant pas le droit d'exercer la violence sanctionnée, privilège exclusif de l'État. Leur pouvoir punitif réside ultimement dans la sanction de l'excommunication, de l'expulsion de l'individu hors de la société de ses semblables. On trouvera un tel code de loi chez les groupes religieux, les clubs, les associations, les guildes et toute autre assemblée répliquant à un degré inférieur la structure de gouvernance de l'État sur le

citoyen. Le citoyen dote la loi de son pouvoir coercitif par consensus à travers l'ensemble des relations complexes qui l'unissent et l'assujettissent à l'État.

3- *Code : figurativement, un ensemble de règles, de préceptes, de prescriptions.*

Une loi n'est jamais inéluctable : elle est un concept et elle se fonde sur un consensus. La règle, elle, est inéluctable, parce qu'elle n'est pas un concept, elle est une forme qui ordonne le jeu¹.

Jean Baudrillard

Si une loi est un pouvoir coercitif appliqué par l'État sur ses citoyens avec leurs consentement, une norme serait un pouvoir coercitif appliqué par les citoyens sur les citoyens avec leur consentement. Exemple trivial : la file d'attente est une norme que s'est donnée la population pour assurer un respect minimal de chacun de ses membres en présence. Bien que rarement couchée sur papier, la norme n'en constitue pas moins une contrainte tangible, parfois presque aussi contraignante qu'une loi, mais dont le pouvoir s'exerce plutôt par l'opprobre. Les lois et les normes se complètent, mais n'ont pas nécessairement à s'harmoniser. Un comportement donné, l'ébriété au travail par exemple, sera perçu différemment s'il est adopté par un serveur de discothèque ou un instituteur. Le code du travail se veut la fixation de ce qui est légalement autorisé ou défendu de faire dans le milieu du travail. Il s'agit d'un code stable découlant d'un consensus fort et très contraignant. Par contre, l'ensemble des normes qui président à la régulation des comportements sur le lieu de travail est un code beaucoup plus instable, sujet à interprétation par toutes les parties et appliquant une contrainte très variable.

La règle se distingue de la norme et de la loi du fait qu'elle n'est pas sujette à un consensus. La règle est inscrite à même l'architecture du monde; on ne peut y échapper sans échapper au monde. Imaginons deux joueurs d'échecs penchés sur l'échiquier. L'un d'eux est un vieux tricheur qui enfreint une norme : le code de l'honneur veut qu'on ne triche pas. Il enfreint aussi les lois régissant les mouvements

¹ Jean Baudrillard, *La transparence du mal*, Paris, Galilée, 1990, p. 146.

des pièces. Malgré cela, le jeu peut toujours continuer, jusqu'à ce que l'autre joueur se soit rendu compte de ce qui se passe et quitte la table en colère. Par contre, si l'un des joueurs se mettait en tête d'utiliser des cases à l'extérieur de l'échiquier, de lancer ses pions pour abattre le roi adverse, ou de déplacer ses pièces en fonction d'un roulement de dés, le jeu s'arrêterait aussitôt. Si on peut circonvenir aux normes et aux lois et continuer la partie, on ne peut enfreindre une règle des échecs sans cesser automatiquement de *jouer aux échecs*. Le jeu s'interrompt ou devient autre, mais ne peut continuer tel quel.

Autre exemple : dans une petite rue d'un quartier résidentiel, on trouve les trois dispositifs suivants, tous destinés à réduire la vitesse des automobilistes : un panneau indiquant « Faites attention à nos enfants », un panneau indiquant « Maximum 30 km/h » et un dos d'âne. Le premier panneau fait appel à une norme pour régulariser un comportement. L'efficacité du panneau sera directement liée à la sensibilité du conducteur à l'opinion publique. Le deuxième panneau se veut l'expression d'une loi. Son efficacité sera directement liée à la présence d'un agent de police au moment de l'infraction. Le dos d'âne est la matérialisation d'une règle. L'efficacité du dispositif est directement liée au fait que l'automobiliste emprunte la rue : pour ne pas se soumettre à la règle du dos d'âne, il doit choisir un autre chemin.

Les lois et les normes sont des codes de construction humaine, des consensus contraignants, mais malléables. La règle est une construction naturelle ou humaine contraignante, mais elle est inévitable. Elle est une structure intégrée à l'architecture du réel.

Deuxième axe. Deux définitions sémiotiques du code.

4- Code : système de symboles destiné par convention à représenter et à transmettre une information.

L'étymologie du mot « symbole » viendrait du grec *symbolon* signifiant « "mettre ensemble", "joindre", "comparer", "échanger", "se rencontrer", "expliquer"¹. »

À l'origine, le symbole était *un objet coupé en deux*, fragments de céramique, de bois ou de métal. Deux personnes en gardent chacune une partie, deux hôtes, le créancier et le débiteur, deux pèlerins, deux êtres qui vont se séparer longtemps... En rapprochant les deux parties, ils reconnaîtront plus tard leurs liens d'hospitalité, leurs dettes, leur amitié².

La réunion des deux morceaux du *symbolon* garantissait la validité d'un contrat par sa fonction authentifiante. L'utilité du *symbolon* était similaire à celle du mot de passe, ou même du NIP d'aujourd'hui. À l'origine, avant qu'il ne devienne « symbole » compris comme signe de reconnaissance, puis « signe » compris comme une chose utilisée pour en signifier une autre, le *symbolon* était un code destiné à officialiser et à sécuriser l'échange d'un bien matériel, la transmission d'une information, la communication d'un message.

On distinguera deux procédés généraux pour sécuriser la transmission d'un message : la *dissimulation* et la *cryptographie*. Le premier consiste à celer le message dans un contenant nécessitant l'utilisation d'une clef matérielle pour être ouvert. Dissimuler un message peut être aussi facile que de l'enfermer dans un coffre-fort, mais il peut également prendre de multiples autres formes. On pourra par exemple distribuer les lettres du message dans une grille de lettres sélectionnées aléatoirement, puis fournir au destinataire un canevas troué qui, une fois déposé sur la grille, ne sélectionne que les lettres du message.

¹ S. a., « Symbole », *Wikipédia*, 2011, en ligne, <<http://fr.wikipedia.org/wiki/Symbole>>, consulté le 13 décembre 2011.

² Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont/Jupiter, 1982 [1969], p. XIII.

La cryptographie procède inversement : ce n'est plus la clef qui est matérielle, mais le message, devenu un *cryptogramme* après qu'on lui ait fait subir des manipulations par l'application d'*algorithmes* destinés à le *chiffrer*. La clef consiste en cet algorithme qui, appliqué inversement par le destinataire, dévoilera le *texte clair*. Le destinataire utilise la clef pour *déchiffrer* le message, alors qu'un destinataire illégitime ne la possédant pas devra s'efforcer de le *décrypter*.

Dans ce cas-ci, par code on entendra donc simultanément : 1) la clef permettant de *dé-celer* le message, par exemple le NIP donnant accès aux comptes bancaires—c'est le sens qui se rapproche le plus de celui du symbolon original. 2) la clef permettant de *chiffrer/déchiffrer* le message, par exemple dans le protocole HTTPS, qui permet de consulter de façon sécuritaire sa boîte courriel en public, même en utilisant un réseau wi-fi ouvert.

À bien des égards, on pourrait dire du paradigme qui s'est ouvert avec l'informatique qu'il est l'ère du secret. Jamais n'avons-nous eu besoin d'autant de mots de passe, jamais n'avons-nous éprouvé autant le besoin de communications sécurisées. Auparavant, il suffisait de trouver un endroit à l'écart et de chuchoter pour échanger un message privé. Dans le monde virtuel où l'information est à la fois le contenu, la forme, le matériau et la texture de la réalité, il devient difficile d'établir une frontière précise entre code secret et code informatique.

5- *Code : en informatique, suite d'instructions rédigées en langage de programmation intelligible, avant compilation ou interprétation du programme.*

Cette définition introduit une inversion : le code informatique serait composé de langage, alors que nous avons accepté le langage comme le contenant celant en son centre les rouages du code. Serait-ce à dire qu'un langage, lorsqu'il sert à programmer, serait inférieur à une langue naturelle puisqu'il n'est pas tissé de code, au contraire, qu'il tisse le code? Sans faire subir au lecteur un passage inutilement technique, il sera nécessaire de se pencher sur le fonctionnement du code informatique pour démêler quelque peu ce problème. Procédons en premier à un

rappel historique de la naissance des ordinateurs, puisqu'on y trouve en même temps la naissance du code informatique.

Il est intéressant de relever que le code informatique a servi tout d'abord à déchiffrer un code secret. En prévision de la Deuxième Guerre mondiale, les Allemands avaient mis au point la machine Enigma dont le procédé de chiffrage était à la fois très rapide et réputé à toute épreuve. Le mathématicien polonais Marian Rejewski est tout de même parvenu à déceler certaines régularités dans le fonctionnement de la machine qui permirent de réduire le potentiel de décryptage des messages interceptés de plusieurs milliards de milliards de possibilités à quelques centaines de milliers. Le nombre résiduel de possibilités était encore trop important pour les capacités d'un cerveau humain. Ce fut au tour des Anglais de prendre la relève, avec en tête celui qui est considéré comme le fondateur de l'informatique, le mathématicien Alan Turing. Turing conçut une machine qui pouvait « essayer » manuellement les possibilités restantes et résoudre un message chiffré par Enigma en quelques heures à peine¹. Il a fallu développer un langage pour « parler » à ces machines afin de leur communiquer les instructions à exécuter.

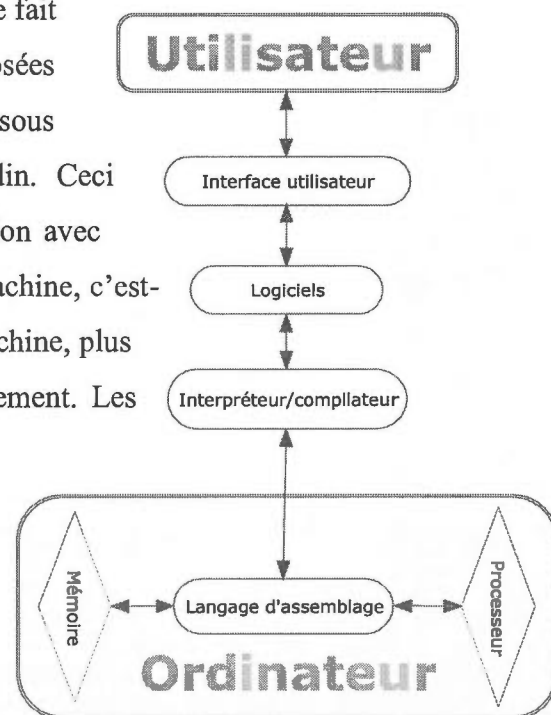
Avant même la fin de la guerre, les ordinateurs avaient fait leur entrée dans les universités. Chaque machine possédait son propre *langage d'assemblage* qu'il fallait connaître pour pouvoir y entrer des instructions. La tâche était fastidieuse—imaginez-vous, avant même de pouvoir utiliser votre logiciel de traitement de texte, devoir entrer chacune des milliers de lignes de code de son programme, non pas en langage de programmation, mais en octet, c'est-à-dire en une suite interminable de 1 et de 0. Certains programmeurs ont commencé à développer des logiciels « traducteurs », qui interprétaient sur le champ le code source d'un programme en le transformant en langage machine, ou qui le réécrivaient pour l'imbriquer de façon permanente à la

¹ L'importance de ce tour de force a été décisive dans la victoire des Alliés. Le général anglais Sir Harry Hinsley a déclaré : « Mon sentiment personnel est que la guerre, au lieu de s'achever en 1945, se serait poursuivie jusqu'en 1948 si la GC&CS n'avait pas été capable de lire les chiffres d'Enigma. » Cité dans : Simon Singh, *Histoire des codes secrets*. Paris : Jean-Claude Lattès, 1999, p. 238.

machine, posant la différence entre un logiciel *interpréteur* et un *compilateur*, termes qui sont encore en usage aujourd'hui. Les utilisateurs des ordinateurs n'avaient plus à connaître chacun des langages d'assemblage des ordinateurs qu'ils utilisaient. Il suffisait de connaître un ou deux langages de programmation et de posséder un logiciel de compilation ou d'interprétation.

Avec la multiplication des ordinateurs personnels, les compagnies privées, IBM et Apple en tête, se sont trouvées devant le constat qu'un énorme bassin d'acheteurs potentiels ne possédait pas les connaissances suffisantes en langages de programmation pour pouvoir utiliser un ordinateur. Un troisième type de logiciel a donc été composé, qui servait à faire le pont entre l'utilisateur et le programme. Le rôle du système d'exploitation est de rendre l'interaction entre l'utilisateur et les logiciels plus facile à travers une interface visuelle.

On constate que *code informatique* renvoie en fait à plusieurs couches de code qui font le tampon entre l'utilisateur et l'ordinateur. Le fait de regrouper toutes ces couches de logiciels composées dans différents types de langages de programmation sous l'appellation de *code informatique* n'est pas anodin. Ceci décrit la relation qu'entretient en général la population avec l'informatique. Plus un utilisateur est éloigné de la machine, c'est-à-dire plus il y a de couches de code entre lui et la machine, plus il est aliéné de la compréhension de son fonctionnement. Les couches de codes qui interviennent sont destinées à protéger l'utilisateur de la technologie rébarbative. En démocratisant l'ordinateur, ces couches de codes ont pour conséquence d'opacifier les mécanismes de la machine. Le code informatique n'est pas un code secret, mais il en vient à jouer un rôle similaire : dissimuler l'information derrière un langage arcanes dont il faut avoir été initié pour percer le message. On parle de lignes de code, du



code informatique en l'intervertissant avec le langage parce que ce langage prend tous les aspects d'un code secret.

Le code informatique atteint ainsi un statut discriminatoire. Il s'apparente ainsi au mécanisme à l'œuvre dans la constitution des cercles littéraires : celui qui maîtrise le code est admis, celui qui ne le connaît pas est exclu. Le fonctionnement du code secret est semblable : il faut être initié aux mystères de la clef pour pénétrer le message et accéder à une information rare. Dans le cas du langage informatique, un langage limpide en ce sens qu'il est ouvert et public, il possède un si haut degré de technicité qu'il n'est partagé que de la communauté très réduite des programmeurs, une communauté d'initiés.

Comme on peut maintenant le constater, les types de codes sont nombreux. Code livre, code loi, code norme, code règle, code secret, code clef, code informatique, code source, code institutionnel, code culturel, code esthétique, code rhétorique, code générique, code stylistique, code linguistique... Nous baignons dans le code. Le code est information, il est consensus. Le code n'existe qu'en relation, il est la texture du social. Le code est la texture du réel.

Le réel existe sans notre intervention, mais lorsque nous le percevons à travers nos sens, le code joue de ses catégories pour organiser ces perceptions en une réalité cohérente. Le code donne sa texture, sa saveur au réel.

Dans le cyberspace, la différence est majeure : le code est le *matériau* du réel. L'architecture de la réalité virtuelle, son ossature, est faite de 1 et de 0 qui défilent à toute vitesse dans les veines du réseau, qui coulent sur nos écrans, qui se stockent dans nos disques durs. La réalité virtuelle est virtuelle parce qu'elle n'est que code.

Il est maintenant possible de retourner vers le code institutionnel là où nous l'avions laissé, confronté au problème de son transvasement dans la fluidité du code informatique. Selon André Belleau :

Entre la masse des discours (et des codes) qui compose le discours social d'une part, et le texte littéraire de l'autre, l'institution fonctionne à la façon d'un relais, d'une médiation obligée; elle préside au choix même des codes ou mieux encore, elle agit comme le code des codes. C'est elle qui prescrit comment et à quelles conditions à un moment donné, des matériaux linguistiques hétérogènes de provenance variable doivent et peuvent être réorientés, redestinés aux fins de la réussite littéraire d'un texte¹.

Si l'institution est un code et l'Internet est construit de code, la métaphore du marais se réduit simplement à un code qui se noie dans un autre. Sur Internet, le code qu'est l'institution disparaît, happé par le blizzard du code informatique. Qu'est-ce que cela signifie tangiblement? Le code institutionnel se fonde sur la matérialité du capital, le code informatique se fonde sur la volatilité de l'information. Les initiés au code institutionnel, ceux qui le maîtrisent et l'utilisent, ceux qui possèdent le plus de capital culturel, se trouvent démunis dans un monde où ce code n'est plus celui qui importe. Ils étaient confortablement installés dans leur position de domination idéologique et culturelle, ils sont rejetés soudainement hors du cercle, déchus au rang des exclus.

La réaction de l'institution est naturellement de rejeter en bloc Internet et ce qui s'y crée. À l'y croire, on n'y trouve que le gaspillage d'une littérature ratée, puisqu'elle ne souscrit pas au code culturel dominant. D'autre part, les éditeurs, les labels de musique et autres commerçants de la culture tentent à tout prix d'imposer de force le droit d'auteur aux citoyens du cyberspace à coup de lobbying, de projets de lois, de procès exemplaires ou de technologies de cryptage des fichiers. Si la loi sur le droit d'auteur ne parvient pas à « coller » dans le cyberspace, ce n'est pas à cause d'un anarchisme rampant ou à cause d'une bande de pirates informatiques, mais simplement parce que le code qui tisse le droit d'auteur appartient à un monde où c'est le capital, pas l'information, qui est le critère discriminant. Sur Internet, un capital dysfonctionnel pour une institution dysfonctionnelle. Et une avant-garde dysfonctionnelle. En effet, si le code institutionnel échoue à traverser la frontière du

¹ André Belleau, « Le conflit des codes dans la littérature québécoise », *Liberté*, n°134, mars-avril 1981, p. 16.

virtuel, il est logique que l'acteur dont la fonction est d'ajuster ce code à l'air du temps à force d'incessants va-et-vient entre confirmation et contestation voit son rôle se vider de l'intérieur. Sur Internet, il n'est plus d'avant-gardes. On trouvera d'autres mots pour décrire cette faillite : esthétique du recyclage, du remix, du flux, du *trash*... Rien de nouveau n'est créé, les technologies novatrices ne servent qu'à brasser du réchauffé, du découpé, du recollé, puis d'y ajouter du son et des images. Sur Internet, l'avant-garde échoue à renouveler le code parce que le code institutionnel échoue, un point c'est tout.

Il est toutefois quelqu'un pour prendre la relève. Les « cloisons » paradigmatiques délimitant les différents sens du mot *code* deviennent poreuses dans le monde en ligne. Comme de fait, à un moment où le réformateur du code institutionnel prend sa retraite, un autre le remplace, qui possède la faculté de réformer les *autres* codes. Cette personne, nous la nommerons le hackeur.

Ce pouvoir de manipulation du code, de *tous* les codes, accompagne l'être humain depuis ses premiers pas. Malgré cela, le hackeur n'a développé que récemment une conscience de soi-même. Comme définition stricte du hackeur, il faudra donc mettre de côté tout jugement de valeur, influencé par les représentations répétées du hackeur en tant que génie de l'informatique, pirate, voyou et même cowboy du cyberspace, et adopter celle-ci : le hackeur est un manipulateur de code, quel que soit ce code.

Le prochain chapitre servira à démontrer ceci à travers un rappel historique de la naissance du hackeur. Afin de réhabiliter cette figure en tant qu'authentique acteur culturel, j'aborderai cette histoire à partir de cinq textes, cinq manifestes plus précisément. Je m'efforcerai de représenter la façon dont le hackeur est passé de son statut de bidouilleur informatique à celle de figure de proue de l'avant-garde culturelle et intellectuelle par le passage à travers cinq étapes, qui sont chacune marquées d'un texte émergent de la communauté même des hackeurs.

CHAPITRE 2

LE MANIFESTE

[Le figuier] dont Adam et Ève couvrirent leur manifeste estoit le figuier de Paradis.

La Satyre Ménippée

Deux des textes que j'aborderai dans les pages qui vont suivre s'affichent explicitement par leurs titres comme des manifestes. Les autres n'en reprennent pas moins, en tout ou en partie, les caractéristiques du genre manifestaire. Je voudrais donc passer rapidement en revue ces caractéristiques pour ensuite développer une grille d'analyse sommaire qui me permettra d'entrer directement dans les textes et d'en retirer l'essentiel se rapportant à ma problématique. Étymologiquement, le manifeste désigne avant 1550 :

1. « un état détaillé de la cargaison que le capitaine doit remettre à la douane à son arrivée¹ »;
2. « la partie honteuse² »;
3. « une déclaration que font les Princes par un écrit public, des intentions qu'ils ont en commençant quelque guerre, ou autres entreprises, & qui contient les raisons & moyens sur lesquels ils fondent leur droit & leurs prétentions.³ »

¹ F. Godefroy (1961) *Dictionnaire de l'ancienne langue française* [1888], New York : Krauss Reprint, t. 5, p.149. Cité dans : Daniel Chouinard. « Sur la préhistoire du manifeste littéraire (1500-1828) ». *Études françaises*, vol.16, no 3-4, 1980, p. 22.

² Randle Cotgrave (1970) *A Dictionarie of the French and English Tongues* [1611]. New York : Georg Olms, non pag. Cité dans : D. Chouinard. *op cit.* p. 22.

³ *Dictionnaire de l'Académie*. Paris. 1694, t. 2, p. 21. Cité dans : D. Chouinard. *op cit.* p. 24.

C'est cette dernière acception, juxtaposée à celle du *manifesto* italien—qui déjà en 1575 désignait une « feuille volante, manuscrite ou imprimée, de format varié, qu'on affiche dans les lieux publics, dans une intention publicitaire ou propagandiste, afin de divulguer des faits intéressant la communauté¹ »—qui se transformeront graduellement pour adopter le sens qu'on lui connaît aujourd'hui, c'est-à-dire, selon le Petit Robert, une « Déclaration écrite, publique et solennelle, par laquelle un gouvernement, une personnalité ou un groupement politique expose son programme, justifie sa position. Par extension : Exposé théorique lançant un mouvement littéraire. »

Le manifeste est depuis ses origines un écrit martial, la déclaration d'un Prince ou d'une personne importante qui annonce ses raisons de commencer « quelque guerre ». Il partage en ce sens plus d'une affinité avec le terme « avant-garde », qui désigne dans la terminologie militaire la partie d'une armée qui marche en avant du gros des troupes. Il va alors de soi que les « poètes de combat² » et autres « littérateurs d'avant-garde³ » aient désiré se donner une contenance en réquisitionnant un genre princier pour l'adapter à leurs projets. Par exemple, déjà en 1549 avec Du Bellay et sa *Deffence, et Illustration de la Langue Francoyse*, le manifeste commence à déborder de son emploi politique pour envahir le domaine de l'art. Au XIX^e siècle, les tenants du courant romantique s'affrontent et affrontent le monde, produisant « un cliquetis de manifestes : Art pour l'Art, symbolisme, naturalisme, naturisme...⁴ » À l'aube du XX^e siècle, Marinetti écrit son *Manifeste du futurisme*, coup de canon marquant le début du feu d'artifice des manifestes dada, surréalistes, lettristes, vorticistes... La liste des manifestes artistiques ne cesse de

¹ S. Battaglia. (1975) *Grande Dizzionario della lingua italiana*. Turin : U T E T, t. 9, p. 692. Cité dans : D. Chouinard. *op cit.* p. 23.

² Charles Baudelaire, *Œuvres posthumes*, Paris, Mercure de France, p. 143.

³ *Ibid.*, p. 143.

⁴ Micheline Tison-Braun. « Portrait-robot de l'auteur du manifeste » *Études françaises*, vol. 16, no 3-4, 1980, p. 71

s'allonger, jusqu'à l'inévitable *How to Write an Avant-Garde Manifesto (A Manifesto)*¹. En chemin, l'Internationale Situationniste achèvera autour de mai 68 l'amalgame entre Art et Politique amorcé par Dada, confirmant une fois pour toutes le manifeste dans son objectif militant, pour ne pas dire militaire.

Poser le manifeste en tant que genre littéraire est un terrain glissant. Le *genre* désigne « une classe d'objets qui partagent une série de caractères communs². » On donne au genre un usage théorique qui « définit des règles de forme, contenu et buts visés³ » ainsi qu'un usage empirique, qui « au fil de l'histoire, a opéré et opère des regroupements d'œuvres en ensembles plus ou moins stables, en mettant en avant l'un ou l'autre critère⁴. » Ces emplois correspondent à un mouvement respectivement exclusif et inclusif. De façon empirique, le tri des textes selon leurs similarités appelle une démarche inclusive. Lorsque les catégories ainsi créées sont assez fortes pour faire école, autrement dit lorsque l'institution les adopte en tant qu'instances normatives, le genre devient un procédé d'exclusion : on dira de ceci que c'est un roman et de cela que c'est de la poésie, alors que les textes débordant de ces cadres seront rejetés pour leur non-conformisme. Comment alors classer un texte, le manifeste, dont le but est justement de réformer, autant sur le plan de la forme que du contenu, les catégories préexistantes?

Pour Stevens Russell Amidon, cette question de l'appartenance générique peut rapidement se révéler stérile. Pour que l'analyse générique soit d'une quelconque

¹ Lee Scrivner (2006) *How to Write an Avant-Garde Manifesto (A Manifesto)*. Londres : The London Consortium. En ligne. < <http://www.londonconsortium.com/wp-content/uploads/2007/02/scrivneripmessay.pdf> > Consulté le 2 juin 2011.

² Yasmina Foehr-Janssens et Denis Saint-Jacques, « Genres littéraires », dans Paul Aron, Denis Saint-Jacques et Alain Viala (dir. publ.), *Le dictionnaire du littéraire*. Paris, Presses de l'Université de France, p. 248.

³ *Ibid.*, p. 248.

⁴ *Ibid.*, p. 248.

utilité, « it must give us insight as to why certain texts are grouped together¹. » La question est particulièrement pertinente dans le cas du genre manifestaire, qui regroupe des textes aussi différents que le *Manifeste du parti communiste* (Marx, 1848), le *Manifeste du surréalisme* (Breton, 1924) et le *Hacker Manifesto* (The Mentor, 1986). Pour Amidon, le principe unificateur qui permet de faire le pont par-dessus les disparités du manifeste se trouvera être un *appel à l'action* : « The manifesto is a genre which calls for action, for agents to gather together and challenge existing political and aesthetic institutions and movements². » Le manifeste, en tant que texte de combat, exprime une prise de position dans l'arène sociale, position qui se veut bien souvent une rupture. Il est formulé comme une revendication ou un appel au changement en réaction à de vieilles idées. En conséquence, les formes qu'il adopte sont aussi variées que les groupes dont il émane, le manifeste étant un genre dont l'objectif est justement de remettre en question et de contester les catégories de genre.

Toutefois, une certaine unité de forme peut se trouver dans l'énumération généralisée de griefs adressés à l'ordre contesté : « Holding aloft the manifesto as a group, many manifestoes begin with an elaboration of the grievances the writers have with the status quo³. » Amidon se fonde sur les travaux d'Ernesto Laclau, lui-même puisant largement dans les idées d'Althusser et de Lacan, pour proposer que le manifeste en tant qu'énonciation surviendrait dans un moment de crise où l'individu se trouve en situation de dislocation par rapport à l'idéologie dominante. Suivant la conception d'Althusser que « L'idéologie est une "représentation" du rapport

¹ Stevens Russell Amidon, « Manifestoes : A Study in Genre », Thèse de doctorat, Kingston, Université du Rhode Island, p. 1.

² *Ibid.*, p. 13.

³ *Ibid.*, p. 19.

imaginaire des individus à leurs conditions réelles d'existence¹ », il s'ensuivrait qu'une « irreconcilable incoherency in ideology² » entraînerait une dislocation structurale, créant ainsi « a Lacanian trauma³ ». Autrement dit, un sujet percevant une brèche dans l'idéologie par et au sein de laquelle il construit son identité vit cette dislocation du moi sous le mode d'un trauma. Lorsque les conditions sont propices à ce que ce trauma soit l'instigateur de l'action, le manifeste est le premier pas vers la formulation d'un programme visant à attaquer le problème à sa source idéologique. Selon Amidon, le manifeste est à la confluence du texte et du contexte. Plus précisément, il répond à un certain nombre d'exigences qui lui donnent sa forme générique, exigences qui lui sont dictées par les incohérences perçues dans l'idéologie. Par le manifeste, le sujet accuse sa société de dégénérescence idéologique et revendique les changements nécessaires pour retourner à un état plus pur. Une certaine stabilité dans les caractéristiques formelles du manifeste provient ainsi de l'exigence qu'impose la dénonciation d'un contexte social décadent.

De tout ceci, Amidon tire une grille d'analyse en trois points, que je lui emprunterai intégralement en raison de sa flexibilité, de son caractère synthétique et de sa qualité opératoire. Il s'agira donc dans un premier temps de repérer une dislocation idéologique. Cette dislocation ne sera que rarement énoncée en clair. Ou plutôt, la dislocation idéologique qui sautera aux yeux à la première lecture ne sera presque jamais celle qui donne véritablement son impulsion au texte. Avant de s'approcher de l'enjeu profond, il faudra auparavant repérer et énumérer les griefs. Inévitablement, l'auteur du manifeste expliquera les raisons qui le motivent. Logiquement, ces griefs devront trouver réparation dans le projet avancé par le manifeste. Il faudra donc dans un troisième temps souligner l'appel à l'action. C'est souvent dans l'appel à l'action qu'on trouve le « glamour » associé au manifeste, la

¹ Louis Althusser, « Idéologies et appareils idéologiques d'État », *Positions (1964-1975)*, Paris, Les Éditions sociales, 1970, p. 105.

² Stevens Russell Amidon, *op. cit.*, p. 19.

³ *Ibid.*, p. 19.

revendication hors-norme qui distingue le mouvement et lui donne son identité. L'auteur y annonce les couleurs du mouvement, délimite son territoire, ses valeurs, ses terres à conquérir. L'exposition du projet se termine sur un appel à se lever, à laisser tomber les vieux oripeaux et à joindre le combat pour la plus récente itération de la modernité.

Ces trois étapes permettent de rendre compte de l'ensemble du processus mis en œuvre dans les manifestes, tout en contournant leurs idiosyncrasies et leurs déviances locales. Au-delà d'une catégorisation en genre, cette démarche permet de retourner à la source individuelle des manifestes pour les replacer en contexte. Plus précisément, le but de cette démarche consiste à partir du texte pour retourner vers le contexte d'énonciation et ainsi à rendre justice à l'esprit derrière la lettre du manifeste. Ces étapes ne doivent toutefois pas s'imposer en un procédé rigide. Au contraire, il sera souvent difficile de les appliquer dans l'ordre. Par exemple, on trouvera régulièrement dans un manifeste une vision stéréotypée d'une problématique ou d'une polémique sociale, ce qu'on pourra nommer une dislocation idéologique de surface. Celle-ci correspondra généralement à la vision populaire portée vers le mouvement déviant, laquelle population ne vit pas la contradiction énoncée dans le texte sur le mode d'une dislocation. Il faudra alors procéder à l'analyse des griefs et de l'appel à l'action avant de pouvoir déceler le conflit sous-jacent, la dislocation idéologique effective qui correspondra mieux au contexte d'énonciation du manifeste.

Je vais maintenant aborder cinq textes fondateurs du mouvement hackeur à l'aide de l'outil d'analyse présenté. Le premier n'est pas à proprement parler un manifeste, en ce sens qu'on n'y retrouve pas telles quelles les caractéristiques du genre identifiées et qu'il ne se prête donc pas à l'application de notre méthodologie. Malgré cela, il reste probablement le plus important dans l'histoire du hackeur et fixe certainement une posture qui sert de prélude aux manifestes qui vont lui succéder. J'appellerai donc *l'Éthique du hackeur* telle que proposée par Stephen Levy en 1983 un protomanifeste. Je m'attaquerai ensuite à un premier manifeste attestant la naissance d'une identité hackeuse, le *Hacker Manifesto* publié par The Mentor en

1986, suivi de *A Cypherpunk's Manifesto* (1993) par Eric Hughes. Je comparerai enfin *A Cyberspace Independance Declaration* (1996) par le célèbre activiste internaute John Perry Barlow et *The Internet is for Everyone* (2002) par le tout aussi célèbre « évangeliste internaute » Vinton Cerf, deux textes dont les optiques divergentes permettront de mieux cerner comment les enjeux auxquels s'attaquent les hackers ont migré inévitablement hors de la sphère étroite de l'informatique.

2.1 – L'Éthique du hackeur : un protomanifeste

These people were different. They were adventurers in a new land. They were the same people who went West in the early days of America. The weirdoes who decided they were going to California, or Oregon, or Christ knows where.

They were hackers. They were curious about systems [...]. What would come out of these systems was not as important as the act of understanding, exploring, and changing the systems themselves—the act of creation, the benevolent exercise of power in the logical, unambiguous world of computers, where truth, openness, and democracy existed in a form purer than one could find anywhere else¹.

Stephen Levy

En 1984, Stephen Levy publie un livre sur un sujet inédit : une poignée de « héros » méconnus seraient selon lui la moelle épinière de la révolution informatique. Il retrace jusqu'aux années 1960 les tribulations de trois générations de hackers qui à eux seuls ont soulevé le mouvement informatique par les ganses de bottes (voir encadré). Il décrit avec passion comment les hackers de la première heure (*the true hackers*) hantaient les couloirs des universités du nord-est des États-Unis à la recherche d'un moyen pour passer quelques minutes de plus à la console des « *hulking giants*² », ces premiers ordinateurs qui emplissaient des étages entiers. Leur enthousiasme à trafiquer la machine pour lui faire exécuter toutes sortes de tâches aussi incongrues qu'inutiles a réussi à faire sortir l'informatique du carcan aride que lui destinait l'université—des

En anglais, le terme « bootstrapping » est intimement lié à la culture de l'informatique. Le mot tire son origine des « tall tales » américains où les cowboys se tiraient de mille embarras en se soulevant par la ganse de leurs bottes, une réécriture de l'exploit du baron de Munchausen qui était parvenu à se désembourber, cheval compris, d'un marécage où il s'était enfoncé en se soulevant à la force du bras par les cheveux.

« [...] the term literally describes the process by which a computer program feeds itself into a machine when the machine is first turned on, or "booted". Part of the program will feed the code into the computer; this code will program the machine to tell itself to feed the rest of the code in. Just like pulling yourself up by your bootstraps. » (Levy, p. 212) La naissance de la culture hackeuse est l'exemple parfait du « bootstrapping », un mouvement qui a trouvé en lui-même l'énergie pour se soulever et changer le monde.

¹ Stephen Levy, *Hackers*, New York, O'Reilly Media, 2010 [1984], p. 191.

² *Ibid.*, p. 29.

applications aussi ennuyeuses que la construction de modèles météorologiques ou le calcul de la trajectoire des missiles. Leurs efforts ont inspiré vers les années 1970 un autre groupe, localisé à l'autre bout des États-Unis, autour des universités de San Francisco et de la florissante Silicon Valley. Ces hackers du matériel (*hardware hackers*), composés d'ingénieurs et de mordus de l'électronique tels que Steve Jobs, Steve Wozniak et Bill Gates, assemblés sous la bannière du Homebrew Computer Club¹, ont su remporter leur pari, envers et contre tous², de faire de l'ordinateur un objet personnel et portable. À partir des années 1980, le nombre de foyers possédant un ordinateur personnel augmente exponentiellement. L'opportunité de se doter d'une compétence de programmation n'est plus réservée à une élite, d'autant plus que l'industrie du logiciel devient rapidement extrêmement lucrative. Les hackers des jeux (*games hackers*) vont avoir pour effet de démocratiser encore plus l'ordinateur, de repousser les limites techniques de ce qu'il est possible de faire avec un ordinateur, mais également de changer radicalement le champ de l'informatique. Alors que les hackers précédents partageaient sans compter leurs logiciels au bénéfice de tous, l'industrie commence à regarder d'un œil réprobateur ceux qu'elle qualifie de plus en plus de pirates informatiques. L'appel du luxe et de la vie débridée—le salaire d'un programmeur dépassait largement celui de tout autre métier accessible aux jeunes adultes—a transformé rapidement leur monde en ébullition, ouvert, orienté vers les obstacles à franchir et favorisant le partage des connaissances vers une arène fermée, orientée vers le profit et favorisant le secret industriel afin de conserver un avantage compétitif.

¹ Voir <http://en.wikipedia.org/wiki/Homebrew_Computer_Club> (Consulté le 12 septembre 2011)

² Singulièrement, l'opposition la plus forte avait pour origine les compagnies qui produisaient des ordinateurs. Par exemple, encore en 1981, John Roach, le président de Tandy Corporation, propriétaire de la chaîne de magasins Radioshack, commentait en ces mots la sortie du premier PC d'IBM : « I don't think it's that significant » (Source : <<http://windowtowellstreet.com/microsofthistory.aspx>> (Consulté le 12 septembre 2011).

Stephen Levy souligne au fil de sa narration quelques caractéristiques qui se dégagent de l'attitude et du comportement des hackers qu'il a observés. Il est venu mettre des mots sur ce qui n'était jusqu'alors que sentiment partagé, forgeant ainsi l'Éthique du hacker, une liste de cinq commandements encore abondamment cités aujourd'hui. Pas encore un manifeste, l'Éthique du hacker est tout de même une profession de foi envers un mode de pensée déviant, s'émancipant des entraves institutionnelles. La publication du livre de Levy, qui officialisait l'Éthique du hacker, a été la marque de l'entrée dans le monde de ce nouvel acteur.

L'Éthique du hacker

L'accès aux ordinateurs—ou à quoi que ce soit qui puisse être la source d'un enseignement sur la façon dont fonctionne le monde—devrait être illimité et total. Cédez toujours à l'Exigence de l'Expérimentation Pratique!

« Access to computers—and anything which might teach you something about the way the world works—should be unlimited and total. Always yield to the Hands-On Imperative!¹ »

Pour le hacker, il n'est pas de meilleure façon d'apprendre quelque chose sur un objet—ou sur le monde en général—que de l'ouvrir et de le mettre en morceaux. Une fois son fonctionnement compris, il devient alors plus facile de le reconstruire en y apportant des améliorations. Le hacker éprouve une obsession à perfectionner les systèmes qui l'entourent pour les rendre plus efficaces. Les hackers de la première heure ont tôt appris l'art de la pénétration par effraction² pour se procurer les outils

¹ Steven Levy, *op. cit.*, p. 28.

² Le trope de la pénétration par effraction a toujours gravité autour de la culture hackeuse. La pratique de plus en plus populaire de l'exploration urbaine est régulièrement qualifiée de hack. On trouve d'autre part quantité d'ouvrages tels que *The Art of Intrusion : The Real Stories Behind the Exploits of Hackers, Intruders and Deceivers* (William L. Simon, 2005), ou des sites web recensant des pratiques (<http://en.wikipedia.org/wiki/Roof_and_tunnel_hacking> Consulté le 12 septembre

dont ils avaient besoin. Dès la constitution des premiers réseaux informatiques, la pratique a naturellement été transposée, la présence d'un mot de passe étant la sonnette d'alarme qui signalait au hacker la présence de quelque chose d'intéressant. Du point de vue du hacker, ces entrées par effraction n'avaient rien d'un crime et tenaient plutôt d'un droit naturel à la connaissance. Il n'était pas question de voler l'information, mais bien de la libérer. Par exemple, Levy explique que peu de hackers avaient la patience de conduire une automobile puisqu'à leurs yeux, il n'y avait pas de système plus inefficace que celui des feux de circulation :

In a perfect hacker world, anyone pissed off enough to open up a control box near a traffic light and take it apart to make it work better should be perfectly welcome to make the attempt. Rules that prevent you from taking matters like that into your own hands are too ridiculous to even consider abiding by¹.

La propriété privée—ou publique—est une forme de rétention de l'information, implicitement imparfaite parce qu'elle rompt avec le principe à la base de l'ordinateur.

Toute information devrait être libre.

« All information should be free². »

Pour le hacker, le système parfait devrait se calquer sur le modèle qu'offre l'ordinateur : les octets voyagent à la vitesse de l'électron entre les divers composants électroniques selon le chemin le plus logique et efficace. Dans un tel système, il est impensable qu'un élément retienne l'information pour en faire augmenter la valeur et conserver un avantage.

Comme les premiers hackers travaillaient sur des ordinateurs n'offrant aucun système d'opération, il leur était nécessaire de programmer ces logiciels eux-mêmes. Une fois un tel logiciel composé, il était mis à la disposition de tous dans un tiroir

2011) et offrant des ressources aux aspirants (Urban Exploration Resource : <<http://www.uer.ca/>> Consulté le 12 septembre 2011).

¹ Steven Levy, *op. cit.*, p. 28.

² *Ibid.*, p. 28.

sous la console. S'il avait fallu que chaque hackeur compose son propre système d'opération avant de se mettre réellement à l'ouvrage, peu d'entre eux seraient parvenus à quoi que ce soit.

Lorsque Bill Gates a mis sur le marché son tout premier système d'exploitation commercial intitulé BASIC, il a été naturellement copié à des milliers d'exemplaires et distribué à tout hackeur qui en manifestait l'intérêt. Sentant cruellement l'injustice, Bill Gates a publié une lettre ouverte, sous le titre *Open Letter to Hobbyists*, qui a provoqué l'hilarité de la communauté hackeuse (allumant pour les décennies à venir la haine de Gates envers les pirates informatiques). Pour le hackeur, si la monétarisation d'une information ne constitue pas un mal en soi, la rétention de l'information sous forme de propriété intellectuelle constitue un péché cardinal.

N'ayez pas confiance en l'autorité, privilégiez la décentralisation.

« Mistrust authority—promote decentralization¹. »

La seule façon d'appliquer l'Impératif d'Expérimentation Pratique et la liberté de l'information est de minimiser l'ingérence d'une quelconque autorité, ou inversement, de maximiser l'ouverture du système par la décentralisation. La bureaucratie imposée par l'entreprise privée, le gouvernement ou l'université représente pour le hackeur l'acmé d'un système inefficace, paralysant derrière un corpus expansif de règlements arbitraires la libre utilisation de la machine et la libre circulation de l'information.

**Un hackeur devrait être jugé selon ses hacks, non pas selon des critères
bidon tels que les diplômes, l'âge, la race, le sexe ou le poste.**

« Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, sex, or position². »

¹ *Ibid.*, p. 28.

² *Ibid.*, p. 31.

Les premiers hackers n'accordaient que peu d'importance aux conventions superficielles telles que le degré hiérarchique ou l'apparence physique. Seul importait le prochain hack qui permettrait de faire avancer le mouvement général de la communauté. Peu importe la provenance et le nombre de ses diplômes, un programmeur n'était pris au sérieux qu'après avoir prouvé son talent à la console. La méritocratie ainsi engendrée n'était pas moins cruelle qu'un autre type d'organisation sociale. Elle avait néanmoins l'avantage d'être limpide et de donner à chacun sa chance d'exceller.

On peut créer l'art et la beauté sur un ordinateur.

« You can create art and beauty on a computer¹. »

Dire qu'on peut créer une œuvre artistique *avec l'aide* de l'ordinateur est un lieu commun. L'intuition du hacker est d'affirmer que l'ordinateur et ce qu'il contient peuvent être beaux *en eux-mêmes*. C'est un peu le credo de « l'Art pour l'Art » qui est récupéré : la fonctionnalité du hack n'est qu'une arrière-pensée; le hack se suffit à lui-même. Le hack n'est réellement réussi que s'il parvient à générer un plaisir esthétique.

Stephen Levy explique que les hackers s'attardaient à programmer les tâches les plus saugrenues et inutiles précisément parce que ces opérations n'avaient jamais été tentées avant et que le code pour y parvenir demandait de penser différemment. Plus le code du hack était inusité, concis, ou tirait avantage d'un raccourci conceptuel jamais postulé—autrement dit, meilleur était le hack—plus le programmeur démontrait sa capacité à harnacher le pouvoir de calcul phénoménal de l'ordinateur :

There was definitely an artistic impulse in those who could utilize this genius-from-Mars technique—a black-magic, visionary quality that enabled them to discard the stale outlook of the best minds on earth and come up with a totally unexpected new algorithm².

¹ *Ibid.*, p. 32.

² *Ibid.*, p. 32.

Le hackeur en symbiose avec la machine tenait d'un demiurge : penché sur un clavier vrombissant, assourdi par le bruit infernal des refroidisseurs, il créait quelque chose de jamais vu en utilisant des schémas de pensée radicalement nouveaux.

Il serait prématuré de considérer l'Éthique du hackeur comme un manifeste fondateur. Le texte ne provient pas à proprement parler d'un hackeur, non plus qu'il adopte les caractéristiques canoniques du genre manifestaire que nous avons identifiées. En tant que credo ou mantra, il possède tout de même une dimension militante. La preuve en est qu'encore aujourd'hui, l'Éthique est perçue comme l'essence du mouvement hackeur. Il n'est pas exagéré alors d'affirmer que l'Éthique du hackeur contient en germe les manifestes qui suivront. Chaque manifeste analysé plus loin intégrera et reformulera certains ou tous les points exposés dans les cinq commandements. Levy a su trouver les mots pour capter avec acuité l'essence du consensus unissant la communauté naissante des hackers.

L'Éthique du hackeur n'est pas une méthode, mais une attitude, un ensemble de valeur, une *praxis*. Quelque part en filigrane de ce texte se trouve une recette : il suffit qu'une personne adhère au credo pour qu'elle commence à agir en hackeur. L'Éthique exprime un potentiel du génie humain qui ne demande qu'à s'actualiser. L'analyse des textes qui vont suivre devra forcément passer par le filtre de l'informatique puisqu'historiquement, le hackeur naît avec, accompagne et engendre la révolution informatique. Le mouvement général qui sera exprimé à travers ces textes sera toutefois celui d'une universalisation des valeurs hackeuses.

2.2 – *The Hacker Manifesto*

Programming is a Dark Art, and it will always be. The programmer is fighting against the two most destructive forces in the universe: entropy and human stupidity¹.

Damien Conway

*The Hacker Manifesto*², publié en janvier 1986 dans le webzine *Phrack* par le hacker The Mentor, est rapidement devenu un texte fondateur de l'identité hackeuse. Le manifeste se construit sur une opposition entre deux voix. La première, celle du Hackeur, relate l'éveil d'un jeune homme au monde de l'informatique *underground*. La seconde, la voix de l'Autorité, ponctue chacun des paragraphes du hacker d'un commentaire dénigrant : « Damn kids, they're all alike³. »

Dès l'incipit, un enjeu est posé : « Another one got caught today, it's all over the papers. "Teenager Arrested in Computer Crime Scandal", "Hacker Arrested after Bank Tampering"... » (TM) L'auteur choisit de commencer son manifeste non pas par une phrase massue, comme il est d'usage dans le genre, mais par la reprise du discours que les médias portent sur lui. Dans les faits, The Mentor a composé son manifeste de la cellule où il était incarcéré pour avoir commis quelque crime informatique. L'enjeu semble donc de prime abord celui du discours : celui qui le possède et celui qui le subit. L'impulsion motivant l'écriture du manifeste serait dans ce cas la disparité entre un agent, le hacker utilisant la technologie à ses fins, et un autre, l'autorité utilisant sa position pour imposer son discours sur le hacker. On pourrait vraisemblablement s'attendre à ce que le manifeste, en tant qu'espace d'énonciation que s'arroge The Mentor, soit une réponse à ce discours par une

¹ Joe Johnson, « Damien Conway Talks Shop », *Perl*, 2000, en ligne, <<http://www.perl.com/pub/2000/08/conway.html>>, consulté le 13 décembre 2011.

² Texte intégral en appendice A.

³ The Mentor, *The Hacker Manifesto*, 1986, en ligne, <<http://www.mithral.com/~beberg/manifesto.html>>, consulté le 13 décembre 2011. Les références futures à cet ouvrage seront indiquées par le sigle TM placé entre parenthèse après la citation.

réclame—Nous voulons plus d'accès à la technologie!—ou une dénonciation—Les hackers sont traités injustement! Si on poursuit la lecture, on s'aperçoit rapidement qu'il n'en est rien. The Mentor formule plutôt une invitation à découvrir son monde : « But did you [...] ever take a look behind the eyes of the hacker? Did you ever wonder what made him tick, what forces shaped him, what may have molded him? I am a hacker, enter my world... » (TM) La dislocation relevée chez le hacker victime de discours idéologique ne serait que superficielle. Il faudra creuser plus loin pour identifier les raisons qu'a The Mentor de vouloir nous faire voir le monde à travers ses yeux.

Dans son livre *Hacker Culture*, Douglas Thomas affirme que si le hacker pose problème, ce n'est pas à cause de sa relation à la technologie et de l'usage qu'il en fait, mais bien à cause de *notre* relation à cette technologie. C'est précisément ce dont il est question, de façon détournée, dans *The Hacker Manifesto*. Pour comprendre comment, commençons par relever les griefs que The Mentor adresse à ceux qui lui portent préjudice. Quelques phrases retiennent en particulier l'attention :

I made a discovery today. I found a computer. Wait a second, this is cool. It does what I want it to. If it makes a mistake, it's because I screwed it up. Not because it doesn't like me... Or feels threatened by me... Or thinks I'm a smart ass...
(TM)

Ce passage révèle sous l'analyse une construction paradoxale. Nous sommes bien loin de la montée aux barricades pro-informatiques dont on aurait pu s'attendre d'un manifeste hacker. Ce que semble dénoncer The Mentor—qu'on l'arrête pour un crime informatique—ne trouve pas son reflet dans ses griefs.

« *If it makes a mistake, it's because I screwed it up.* » (TM)

Le pronom *it* fait ici référence à l'ordinateur, une machine-monde que commence à explorer l'adolescent. Pour l'utilisateur moyen, il est prévisible que, tôt ou tard, un ordinateur va « planter ». The Mentor souligne une divergence de réactions devant une technologie qui se fait hostile. Si l'ordinateur commet une erreur, le hacker

s'identifie comme le responsable : « I screwed it up. » Cette prise en charge sous-entend une volonté de comprendre la machine et d'apprendre à en maîtriser le code pour corriger l'erreur. La réponse inverse, celle de l'utilisateur moyen, est de rejeter en bloc la faute sur la machine, parce que les ordinateurs, c'est bien connu, ça « plante » tout le temps.

« *Not because it doesn't like me...* » (TM)

À ce moment précis se produit un glissement. Qui est maintenant désigné par *it*? Un ordinateur, malgré toute la complexité de ses circuits, est incapable de sentiments. De qui parle-t-on ici alors? Par une inversion, *it* vient à désigner l'entourage du hacker qui adopte des comportements vexatoires, comportements qui ne sont pas reproduits par l'ordinateur. Par ces simples mots, The Mentor fait surgir un *triumvirat* dont les interrelations problématiques sont encore à clarifier : hacker — ordinateur — société.

« *Or feels threatened by me...* » (TM)

Poursuivons la substitution. Maintenant que *it*-ordinateur désigne *it*-société, à qui fait-on référence par le pronom *me* : à l'ordinateur ou au hacker? Douglas Thomas relève une constante dans les fictions mettant en scène un hacker : il est presque toujours un être solitaire dont l'existence se ramène à sa seule relation avec la technologie. En faisant du hacker un reclus monomaniacque, on se coupe d'une source de discours sur la technologie : « The positioning of hacking and hackers in relationship to the technological completely erases any analysis of society's relationship to them as well as any sense of interaction between hackers and computer users¹. » Pour démontrer son point, Thomas fait appel à un exemple tiré d'un article du *Maclean's* où le journaliste peint le portrait d'un hacker en plein travail :

¹ Douglas Thomas, *Hacker Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002, p. 55.

His fingers trip lightly over the keyboard. With the punch of a return key, a sting of characters – writ in the arcane language of computers – scrolls onto the black-and-white display in front of him. "Ok," he says, "I'm in." Suddenly, horizontal rows of letters and numbers scroll from left to right across the screen – meaningless to the uninitiated eye. But for the hacker, the mishmash of data contains seductive, perhaps lucrative secrets¹.

Le hacker parle le « langage arcane des ordinateurs », il sait lire les symboles « inintelligibles à l'œil du profane ». Selon Thomas, « Knowledge of technology, then, becomes the dividing line between the hacker and the typical computer user². » D'un côté de cette ligne, l'utilisateur moyen est condamné à ne rien comprendre à la technologie; de l'autre, le hacker, représenté comme un magicien, possède la compétence de traduire un galimatias de caractères alphanumériques en informations et ces informations en secrets. Les peurs de l'utilisateur moyen se réalisent sous ses yeux : ce sont *ses* secrets qui sont exposés là, dans un langage qu'il n'est même pas capable de comprendre. Cette réaction angoissée n'est toutefois pas présente dans la description imagée du *Maclean's*. En fait, le principal effet de cette représentation répétée du hacker en magicien est de faire disparaître complètement l'utilisateur moyen du portrait. Pour Thomas, il est clair que :

Put simply, our relationship to technology can never be revealed in the discourse of and about hackers and hacking because a technical discourse, such as the one from *Maclean's*, erases the very possibility of asking relational questions. The purpose of that discourse is to divorce hackers from any social space, relegating them to the world of data, 1s and 0s, and the "arcane language of computers"³.

Une fois le hacker disparu sous la caricature, il n'est plus possible de le mettre en relation, d'en faire un acteur social et culturel, de comprendre ses motivations. On ne peut que le craindre en tant que criminel performant la technologie hors d'un cadre contrôlé.

¹ Joe Chidley, « Cracking the Net », *Maclean's*, 22 mai 1995, p. 54.

² Douglas Thomas, *op. cit.*, p. 54.

³ *Ibid.*, p. 55-56.

« *This is our world now... the world of the electron and the switch, the beauty of the baud.* » (TM)

The Mentor ne conteste pas cette sécession du social. Au contraire, il l'adopte et s'en fait un visage : le hackeur s'est ménagé un territoire à l'écart, il y reconnaît ses semblables. Tout en poursuivant sa liste de griefs-par-inversion, il commence à afficher ses couleurs :

We explore... and you call us criminals. We seek after knowledge, and you call us criminals. We exist without skin color, without nationality, without religious bias... and you call us criminals. [...] Yes, I am a criminal. My crime is that of curiosity. My crime is that of judging people by what they say and think, not what they look like. My crime is that of outsmarting you, something you will never forgive me for. (TM)

The Mentor fait siennes les grandes lignes de l'Éthique du hackeur en même temps qu'il procède à une autre substitution. De son point de vue, son crime véritable n'est pas celui qui fait la manchette des journaux : s'il est incarcéré, c'est parce qu'il ose souscrire à des valeurs déviantes entrant en conflit direct avec celles de l'idéologie dominante. Il termine son manifeste sur un cri de ralliement, une sorte d'appel à l'action qui récupère les commentaires mesquins de la voix de l'Autorité pour en faire une menace : « I am a hacker, and this is my manifesto. You may stop this individual, but you can't stop us all... after all, we're all alike. » (TM)

Le premier manifeste hackeur reprend la forme canonique du genre. On y trouve tous les éléments qui, selon Amidon, font la constante du genre. Une impression persiste toutefois, comme s'il manquait une pièce au puzzle. Pourquoi l'auteur a-t-il choisi une telle forme pour son texte? The Mentor compose un texte de combat et pourtant ne propose pas de programme. Hormis la réclusion dans le cyberspace et l'adhésion à l'Éthique du hackeur, à quoi fait-il allusion dans sa menace « you can't stop us all »? Qu'est-il à stopper? Le *Hacker Manifesto* a connu une grande popularité parce qu'il est venu cristalliser une identité, celle du hackeur, dans laquelle se sont reconnus quantité de jeunes gens. Mais il semble qu'il faille creuser un peu plus loin encore pour trouver ce qui fait véritablement de ce texte un manifeste.

To err is human, but to really foul things up, you need a computer.

Paul Ehrlich

Juste avant de conclure son manifeste, The Mentor glisse une phrase qui se fond dans l'ensemble. Une fois isolée, elle frappe toutefois l'imagination par ce qui y est exprimé : une idée qui, sans détonner sur le mouvement global du texte, n'en reste pas moins originale par rapport au reste.

« My crime is that of outsmarting you, something you will never forgive me for. » (TM)

Tout au long de son texte, The Mentor souligne la force intellectuelle du hacker qui ne partage que peu d'intérêt pour les fadaises qu'on enseigne à l'école. Faut-il croire que cette prétendue supériorité représente une insulte si cuisante à l'autorité? Lorsqu'on ne la réduit qu'à sa dimension technologique, qu'est-ce qui distingue l'intelligence du hacker de celle d'un programmeur de talent? Pourquoi l'un travaille-t-il dans l'ombre et l'autre dans la légalité?

Pour Douglas Thomas, la position idéologique de l'utilisateur moyen placé devant l'ordinateur se fonde sur une attitude double : « People's relationship with technology is predicated on two assumptions: that technology is essentially hostile and that management of technology is a matter of expertise, control, and knowledge¹. » Bien que ces présupposés semblent s'agencer, il se crée à leur point de contact un paradoxe irréconciliable.

En anglais, il est une expression, « user-friendly », qui est régulièrement utilisée concernant l'ordinateur. Telle machine ou tel logiciel seront jugés réussis s'ils sont suffisamment « amicaux envers l'utilisateur ». Par exemple, les premiers ordinateurs

¹ Douglas Thomas, *op. cit.*, p. 48.

personnels commercialisés par IBM utilisaient le système d'exploitation DOS de Bill Gates. L'utilisateur devait mémoriser une liste expansive de commandes pour exécuter les tâches les plus simples. Avec la sortie en 1984 du Macintosh d'Apple, une métaphore puissante, celle du bureau de travail, avait été traduite en logiciel, ce qui facilitait incroyablement la tâche pour l'utilisateur. Utiliser son ordinateur devenait une affaire intuitive. Pour se débarrasser d'un fichier, il suffisait de le déplacer vers la corbeille, l'utilisateur reproduisant ainsi le même geste qu'il aurait fait dans la réalité. Le logiciel d'exploitation est une couche-tampon qui vient s'interposer entre l'utilisateur et la machine afin de rendre son expérience « amicale ». Plus la machine est amicale, plus la distance entre l'utilisateur et les rouages menaçants de la machine est grande. En dissimulant la machine sous la couche opaque du logiciel d'exploitation, on épargne à l'utilisateur la lourde tâche d'apprendre son fonctionnement. Précisément parce que la technologie est perçue comme hostile, la couche amicale devient nécessaire.

Logiquement, pour l'utilisateur moyen, l'administration de l'informatique est une affaire d'expertise. Si l'informatique est hostile, il est nécessaire qu'on la contrôle, au risque de la voir dégénérer en l'un des milliers de scénarios hollywoodiens de fin-du-monde-aux-mains-des-machines. Mais voilà, l'utilisateur moyen a délégué avec gratitude sa compétence de maîtrise de l'ordinateur en échange d'une interaction amicale avec celui-ci. La performance de la technologie requiert précisément le type de connaissances que la couche amicale vise à celer.

La dislocation idéologique telle que définie par Stevens Russell Amidon décrit adéquatement la relation paradoxale de l'utilisateur moyen avec la technologie : il n'arrive pas à vivre harmonieusement avec l'ordinateur, mais ne peut plus faire marche arrière et vivre sans. Comment se fait-il que ce ne soit pas *lui* qui écrive un manifeste? C'est que le trauma lacanien est refoulé à l'aide d'un procédé qui a fait ses preuves : la technique du bouc émissaire. Le hacker se trouve être placé commodément au lieu précis du gouffre qui s'ouvre sous les pieds de l'utilisateur moyen. Dans toutes les productions culturelles qui le mettent en scène, le hacker

occupe un territoire imprécis, entre le héros et le criminel, toujours à la limite des frontières sociales. Il est tout désigné pour prendre sur son dos les péchés de l'utilisateur moyen. Il est châtié en raison de sa compétence de manipulation du code informatique qui lui permet d'être en symbiose avec la machine. Toutefois, sa capacité à manipuler un tout autre code lui permet de revenir en force placer un râteau sous les pieds de ceux qui le condamnent. Les hackers savent bien que le maillon le plus faible de tout système de sécurité résidera toujours dans le *wetware*¹. Il importe peu que les mesures de sécurité qui protègent les réseaux électroniques soient de plus en plus perfectionnées, il sera toujours nécessaire qu'un être humain entre quelque part un mot de passe. Et c'est à cet endroit précis que se trouve le talon d'Achille que s'efforcera d'exploiter le hacker.

S'il est une corde indispensable à l'arc du hacker, il s'agit de *l'ingénierie sociale*. Selon Douglas Thomas, « the process of social engineering is solely about exploiting the mistrust or uncertainty that many people have about technology. It consists almost exclusively of running a small con on some unsuspecting computer user and privileges fairly low-tech means over more sophisticated ones². » Avec le temps, la communauté des hackers s'est dotée d'une expertise en mascarades et en

Social Engineering :

Term used among crackers and samurai for cracking techniques that rely on weaknesses in wetware rather than software; the aim is to trick people into revealing passwords or other information that compromises a target system's security.

(Source : *The Jargon File*. En ligne <<http://www.catb.org/jargon/html/S/social-engineering.html>>. Consulté le 17 octobre 2011.)

jeux de rôles. Un hacker du nom de Dennis Fiery a, par exemple, formalisé plusieurs stratégies pour obtenir d'une personne une information critique : jouer le néophyte, le patron ou le technicien, chaque rôle possédant ses questions/réponses toutes préparées. L'objectif est de pouvoir appeler une secrétaire par exemple, ou toute autre personne de bas échelon, pour obtenir un mot de passe et entrer dans le réseau

¹ Si le *hardware* désigne le matériel électronique et le *software* les logiciels, le *wetware* renvoie à ce qui se trouve à quelques centimètres devant l'écran de l'ordinateur : le tissu spongieux flottant dans la boîte crânienne de l'utilisateur moyen.

² Douglas Thomas, *op. cit.*, p. 62.

interne. Ce n'est qu'*après* être entré que le hackeur mettra à contribution sa compétence informatique pour se créer un compte administrateur et faire ce qu'il veut. Ceci ne lui demande finalement que bien peu de connaissances : une fois passé le mur du mot de passe, les mesures de sécurité d'un système informatique sont presque toujours aisément contournées.

La différence est importante entre la représentation du hackeur en magicien de l'informatique maîtrisant un langage ésotérique et la réalité, où le hackeur exploite simplement notre besoin de limiter au maximum notre contact avec l'ordinateur. Ce n'est pas sa connaissance de l'informatique qui fait de lui le redoutable ennemi de l'internaute respectable, mais la simple exploitation d'une faille dans *notre* relation à la technologie.

L'ingénierie sociale fonctionne pour une raison simple : la performance qu'exécute le hackeur n'est pas celle de la technologie, mais celle de la voix de l'Autorité. Le hackeur emprunte la voix de l'Autorité et la dirige vers quelqu'un qui y

est réceptif. Plus cette personne entretiendra de distance avec la technologie, plus elle dotera d'autorité cette voix qui prétend s'y connaître. Ceci est dû, selon Thomas à la « philosophie de l'utilisateur » à la source du succès mercantile de l'ordinateur : « Computer culture thus became divided into two classes : programmers/engineers and end-users. By definition, the programmers and engineers know how things work, and the end-user does not¹. » Au fur et à mesure que les technologies se complexifient, le gouffre qui sépare l'utilisateur de ceux qui possèdent l'expertise technologique s'agrandit. L'utilisateur demande de plus en plus de ses machines, tous en les comprenant de moins en moins. Thomas continue en expliquant que, si tout

Un exemple, tiré de *Hacker Culture*, d'un scénario bien ficelé d'ingénierie sociale :

« A script for a social-engineering hack, according to Fiery, might go like this : "Let's say you want to break into the mayor's office. You call up his secretary, and you say something like this: *Hello, this is Jake McConnel from Computers. We were wondering, have you been having any problems with the computer system? Of course she's been having some sort of problem – there's always some problem with computers!*" From that point on, it is simply a matter of exploiting the secretary's relationship to technology: "The secretary answers: *Why, yes! First this was happening, then blah, blah, blah ... You say: Yes! That's exactly it! That wasn't your fault – there's something wrong with the computers, and we're having trouble fixing it. When you first turn on the computer, what do you type in to get started?*" » (Thomas, p. 63)

¹ *Ibid.*, p. 64.

roule à la perfection, la philosophie de l'utilisateur fonctionne. Toutefois, si les choses fonctionnent moins que parfaitement, ce qui est généralement le cas avec les ordinateurs, l'utilisateur se trouve complètement démuné devant une technologie qui lui est opaque. Il doit alors reléguer son autorité sur la machine qui contient tous ses secrets à une tierce personne qui possède les connaissances technologiques suffisantes. Le grain de sable qu'est le hackeur coince l'engrenage à ce point précis : il lui suffira de faire jouer sa compétence d'ingénierie sociale pour que l'utilisateur moyen le dote de toute l'autorité nécessaire.

Voilà le crime impardonnable du hackeur : il emprunte la voix de l'Autorité pour la subvertir jusqu'à lui faire mordre sa propre queue. Cette blessure à l'ego, le décorum social ne réussit pas à s'en remettre. Penchons-nous à nouveau sur ce « *Damn kids, they're all alike* » qui ponctue chacun des paragraphes du *Hacker Manifesto*. Cette voix de l'Autorité, c'est en même temps celle de l'utilisateur moyen, celui qui ne comprend rien à la technologie, celui qui refuse de voir dans le comportement du hackeur une culture, un savoir, une compétence, et qui le rejette ainsi hors de la sphère du social. C'est également, et surtout, la voix du hackeur parodiant celle de l'Autorité.

Cette subversion du discours est cruciale : si le hackeur parvient à se faire passer pour l'Autorité, ce n'est pas tant parce qu'il est capable d'en performer le code que de le manipuler. N. Katherine Hayles souligne ceci dans *Virtual Bodies and Flickering Signifiers* :

Countless scenarios exist in popular literature and culture where someone fools a computer into thinking he is an "authorized" person because he possesses or stumbles upon the codes that the computer recognizes as constituting authorization. Usually these scenarios imply that the person exists unchanged, taking on a spurious identity that allows him to move unrecognized within an informational system. There is, however, another way to read these narratives. Constituting identity through authorization codes changes the person who uses them into another kind of subjectivity, precisely one who exists and is recognized because he knows the codes. The surface deception is underlaid by a deeper truth. We become the codes we punch. The narrator is not a storyteller and not a professional authority, although these functions linger in the narrative

as anachronistic allusions and wrenched referentiality. Rather the narrator is a keyboarder, a hacker, a manipulator of codes¹.

Le hackeur, lorsqu'il manipule les codes, change la réalité. S'il possède un mot de passe pour accéder à un compte d'administrateur d'un réseau, il devient du point de vue de l'ordinateur un administrateur du réseau comme les autres. S'il ne possède pas ce mot de passe, il se tourne vers l'utilisateur moyen et manipule les codes sociaux en se revêtant d'une autorité qu'il ne possède pas à l'origine. Dans les yeux de l'utilisateur moyen, le hackeur est véritablement une incarnation de l'Autorité.

Situé hors de notre monde, le hackeur manipule les codes, manipule les règles, manipule le *wetware*, non pas pour se faire accepter par ce monde, mais pour en changer l'architecture, pour en adapter la structure de façon à ce que lui, le hackeur, se retrouve au centre, dans la position de l'Autorité.

« *You may stop this individual, but you can't stop us all... after all, we're all alike.* » (TM)

Le *Hacker Manifesto* diverge de la forme canonique du manifeste en ce qu'il tire son impulsion d'une double dislocation idéologique : d'une part, le hackeur est mis à l'écart de sa société parce qu'il performe hors du cadre admis une technologie qui est perçue comme hostile; d'autre part, l'utilisateur moyen creuse un gouffre entre lui et une technologie qui lui est devenue indispensable en faisant disparaître derrière une couche amicale la compétence requise pour contrôler cette technologie. L'appel à l'action de *The Mentor* est maintenant clair : la révolution informatique et l'émergence du cyberspace sont principalement dues à des hackers qui se sont codé un territoire à leur mesure, où ils peuvent être fidèles aux valeurs qui les animent. Dans le monde réel, on peut en jeter quelques-uns en prison sous prétexte de crimes informatiques, les hackers auront toujours une longueur d'avance : eux savent comment manipuler les codes. Nous ne savons que les utiliser.

¹ N. Katherine Hayles, *Virtual Bodies and Flickering Signifiers*, 1993, en ligne, <<http://www.english.ucla.edu/faculty/hayles/Flick.html>>, consulté le 13 décembre 2011.

2.3 – *A Cypherpunk's Manifesto*

Cryptography must remain freely available to all. In coming months, politicians will flail about looking for freedoms to eliminate to "curb the terrorist threat". They will see an opportunity to grandstand and enhance their careers, an opportunity to show they are "tough on terrorists". We must remember throughout that you cannot preserve freedom by eliminating it.

Perry Metzger, 12 septembre 2001, NYC

Sept années séparent *The Hacker Manifesto* du *Cypherpunk's Manifesto*¹ de Eric Hughes, distribué en 1993. Le contexte informatique a grandement évolué pendant cet intervalle. Internet perce dans la sphère publique grâce au langage HTML qui permet de produire des pages web en hypertexte. Les entreprises migrent en masse vers le cyberspace en rivalisant d'imagination pour composer les portails les plus accrocheurs. En conséquence de cet accroissement de population, les hackers voient leurs possibilités d'exploration se décupler et, surtout, se spécialiser. Des sous-groupes commencent à se former. S'ils tentent toujours de s'introduire là où on ne le veut pas, leurs motifs commencent à diverger. Certains se diront « chapeaux blancs » : tels des justiciers masqués, ils avertissent tout de suite les administrateurs de réseaux d'une faille trouvée dans leurs systèmes de sécurité. D'autres se disent « chapeaux noirs » en adoptant une attitude plus agressive : ils font le maximum de dommage dans les sites qu'ils pénètrent de façon à forcer leurs propriétaires à prendre leurs responsabilités. Ces deux types de hackers composent des programmes qui leur servent à tester les systèmes de sécurité, lesquels programmes deviennent disponibles à qui sait chercher. Quantité d'aspirants hackers mettront la main dessus et les utiliseront sans les comprendre; ceux qu'on nomme les « *script kiddies* » ne partagent pas les motivations militantes des hackers. Quiconque se sert d'un ordinateur pour causer des dommages non motivés sera qualifié de « crackeur ».

Le paysage de la culture hackeuse se complexifie alors que les groupes se spécialisent, se recourent, s'opposent, etc. Quelques-uns ont toutefois toujours à cœur

¹ Texte intégral en appendice B.

d'appliquer l'Éthique du hackeur et d'approfondir la maîtrise de la technologie. De la faction des cypherpunks, ou « punks du chiffre », émergera ainsi un manifeste qui portera au grand jour leur existence et la nature de leur combat. Le cypherpunk est concerné par un aspect précis du milieu informatique qui représente pour lui la synthèse du débat social porté sur cet environnement : le codage de sécurité. En informatique, on distingue trois couches de chiffrement. Le *codage de source* recouvre toutes les opérations effectuées sur le message pour le rendre apte à être transmis par voie électronique : traduction en langage binaire, traduction en langage machine, application d'un algorithme de compression, etc. Le *codage de canal* concerne les opérations effectuées sur le message pour en accroître la redondance et réduire le bruit dans un but de fiabilité de la communication. Un exemple simple de codage de canal serait la technique des soldats sur le champ de bataille d'épeler les mots importants d'un message en utilisant des mots pour chaque lettre : Alpha, Bravo, Charlie, etc. Le *codage de sécurité* consiste à appliquer un algorithme à un message dans le but de prévenir la possibilité qu'il soit lu par une personne autre que son destinataire. Le cypherpunk croit nécessaire, pour que la société internaute jouisse du même droit à la vie privée que dans le réellespace, de développer et de distribuer au plus grand nombre des logiciels de cryptographie. À l'époque, les cypherpunks ne pensaient militer que pour la conservation du droit à la vie privée, la dislocation idéologique de surface du manifeste de Hughes exprimant clairement cette disparité entre les besoins de l'individu et ceux de l'État. Nous verrons ici qu'il apparaît *a posteriori* qu'ils s'astreignent à mettre en échec les atteintes des compagnies et des gouvernements aux droits d'expression, d'opinion, de réunion et d'accès à l'information, tous droits nécessaires pour affirmer qu'une société est réellement libre.

Eric Hughes adopte dans son *Cypherpunk's Manifesto* un ton plus pragmatique que celui de The Mentor. Un objectif éducatif se superpose clairement à celui plus

militant du texte : Hughes tient en premier lieu à définir ce qu'il faut entendre par « le privé ».

« *Privacy is necessary for an open society in the electronic age*¹. »

Depuis les débuts d'Internet, le débat sur le droit à la vie privée occupe régulièrement l'avant-plan des polémiques sociales, bien que celui-ci soit souvent jugé un rien plus futile devant d'autres sujets plus sensibles—terrorisme, pornographie infantile, racisme, etc. Le droit à la vie privée a toutefois été jugé suffisamment important par certains pour qu'on lui décerne le douzième article de la Déclaration universelle des droits de l'homme :

Nul ne sera l'objet d'immixtions arbitraires dans sa vie privée, dans sa famille, son domicile ou sa correspondance, ni d'atteintes à son honneur et à sa réputation. Toute personne a droit à la protection de la loi contre de telles immixtions ou de telles atteintes².

Comment mesure-t-on exactement l'arbitraire d'une immixtion? Quelles facettes de la personne civile tombent dans la catégorie « vie privée »? C'est dans l'interprétation de ce texte que se produit la dislocation initiale à la source du manifeste : dans une mesure variant selon les gouvernements, une immixtion ne sera pas jugée arbitraire si elle a pour but ultime la consolidation sociale ou la sécurité civile. À l'opposé du spectre, pour le cypherpunk, toute immixtion se soldant par une réduction de liberté est à proscrire. Le problème reste que l'organe en mesure de légiférer pour faire respecter le douzième article de la Déclaration, le gouvernement, a généralement intérêt à limiter son application au nom de la sécurité. En conséquence de quoi, selon le cypherpunk, il est justifié que le citoyen se réapproprie la responsabilité de l'application du douzième article.

¹ Eric Hughes, *A Cypherpunk's Manifesto*, 1993, en ligne, <<http://www.activism.net/cypherpunk/manifesto.html>>, consulté le 13 décembre 2011. Les références futures à cet ouvrage seront indiquées par le sigle EH placé entre parenthèse après la citation.

² Organisation des Nations Unies, *Déclaration universelle des droits de l'Homme*, 1948, en ligne, <<http://www.un.org/fr/documents/udhr/>>, consulté le 13 décembre 2011.

« *Privacy is the power to selectively reveal oneself to the world.* » (EH)

Selon Hughes, il faut entendre par vie privée la possibilité que détient l'individu de sélectionner ce qu'il veut révéler de lui-même. Dans le passé, la majorité des transactions commerciales se faisaient au moyen de l'argent. Une transaction en argent n'est pas nécessairement secrète, mais elle est facilement anonyme : « When I purchase a magazine at a store and hand cash to the clerk, there is no need to know who I am. » (EH) Payer avec une carte de crédit est déjà immensément moins anonyme : le même caissier pourra lire mon nom sur la carte, possédera un exemplaire de ma signature et l'enregistrement de la transaction sera transcrit dans les registres de ma compagnie de crédit, registres qui pourront être consultés par quiconque possédera l'autorisation. Dans le cyberspace, l'option de payer comptant disparaît. Dans un monde façonné à même l'information, nulle transaction n'est entièrement anonyme alors que le droit à la vie privée est constamment mis en échec. Voici donc le principal grief que pose Hughes : la société interfère de plus en plus avec la capacité du citoyen de ne révéler que ce qu'il désire de lui-même. Il énonce deux nécessités à une société libre qui, par la négative, sont autant de griefs adressés à sa société : « Therefore, privacy in an open society requires anonymous transaction systems [and] also requires cryptography. » (EH)

À l'origine, la façon même dont avaient été construit Internet, son réseau physique et son protocole d'échange d'information entre les serveurs—le protocole TCP/IP—, était tenue pour garantir l'anonymat des usagers. En 1993, l'illusion commence à tomber alors que des hackers sonnent l'alarme : l'anonymat sur Internet n'est pas une loi naturelle, c'est une valeur qui a été codée à même l'architecture du réseau, laquelle architecture peut changer. Pour Eric Hughes, il est plus que temps de proclamer ces valeurs explicitement et d'en faire la base d'un appel à l'action, le moteur d'un manifeste.

« We cannot expect governments, corporations, or other large, faceless organizations to grant us privacy out of their beneficence. [...] We must defend our own privacy if we expect to have any. » (EH)

L'appel à l'action de Hughes est double. Il s'adresse d'une part au citoyen ordinaire et l'exhorte à réaliser que la perte du droit à la vie privée n'est pas futile. Il incite l'utilisateur moyen à se servir de la cryptographie pour conserver son droit : « For privacy to be widespread it must be part of a social contract. People must come and together deploy these systems for the common good. » (EH) Cet appel à l'action colle parfaitement au fonctionnement canonique du manifeste : si la masse de ceux qui l'entendent atteint un point critique, peut-être y aura-t-il changement social. Or, cette voie n'est pas celle du hackeur. Le hackeur n'opère pas sur la conscience sociale, il opère sur le code. De fait, Hughes avance un deuxième volet, moins un appel à l'action qu'un programme : « We cypherpunks are dedicated to building anonymous systems. » (EH) Le moyen pour parvenir à leurs fins? « Cypherpunks write code. » (EH) Les cypherpunks ne planifient pas la révolution, les cypherpunks écrivent du code.

Encrypted networks worry the hell out of me and they have since the mid 1980s. Their effects are very scary and very unpredictable and could be very destabilizing. But even the Four Horsemen of Kidporn, Dope Dealers, Mafia and Terrorists don't worry me as much as totalitarian governments. It's been a long century, and we've had enough of them.

Bruce Sterling, CFP'94, 26 mars 1994.

L'accessibilité du citoyen à des technologies de cryptographie gratuites et faciles d'utilisation pose au gouvernement une menace réelle. De son point de vue, la sécurité civile dépend directement de sa capacité à surveiller les échanges. Il a tout intérêt à restreindre l'accès à une cryptographie qui, si elle peut être utile à quelques militants pour les droits de l'homme d'un état totalitaire, sera bien plus susceptible de servir les terroristes et autres gens de peu de morale. En retour pour les cypherpunks,

le droit à la vie privée est le gage d'une liberté qui a plus de valeur que la sécurité. À cet effet, ils citent régulièrement le président étatsunien Thomas Jefferson : « Those who surrender freedom for security will not have, nor do they deserve, either one. » Aujourd'hui—depuis le 11 septembre 2001 surtout—cet équilibre entre vie privée et liberté a été galvaudé, sur-sémantisé, dé-sémantisé, transformé en lieu commun, tant et si bien qu'on a perdu la faculté d'en juger adéquatement le poids.

En 1993, pour les cypherpunks et un petit nombre d'internautes, une intuition se précise : Internet n'évolue pas dans la direction espérée, vers une zone affranchie de la main de l'Autorité. Lawrence Lessig consacre son livre *Code* (1999)¹ à examiner par quels processus le gouvernement peut parvenir à contrôler le cyberspace réputé intrinsèquement anarchique. La question du codage de sécurité et de la cryptographie y occupe évidemment une place prédominante. Pour Lessig, il est clair que la vision optimiste d'une *Terra Incognita* se soustrayant à jamais au pouvoir légiférant de l'État est dangereusement ingénue :

[T]he argument of this book is that the invisible hand of cyberspace is building an architecture that is quite the opposite of its architecture at its birth. This invisible hand, pushed by government and by commerce, is constructing an architecture that will perfect control and make highly efficient regulation possible. The struggle in that world will not be government's. It will be to assure that essential liberties are preserved in this environment of perfect control².

Lessig identifie deux vecteurs d'ingérence de l'État dans les affaires internautes, qui pourront être associés respectivement à un mode d'action traditionnel ou novateur de celui-ci.

¹ Une version actualisée, *Code 2.0*, est parue en 2006, dont les passages ajoutés et/ou révisés ne font que confirmer l'argument du texte initial par des exemples survenus entretemps. Disponible en ligne : <<http://codev2.cc/download+remix/Lessig-Codev2.pdf>>, consulté le 12 décembre 2011

² Lawrence Lessig, *Code 2.0*, New York, Basic Books, 2006, p. 4.

Surveiller et punir

Pour le gouvernement, l'anonymat en société est peu tolérable, principalement parce qu'il court-circuite le pouvoir coercitif de la loi. Il est difficile de trouver une personne et de la punir si on ne possède aucun renseignement sur son identité. Si l'État ne possède plus la capacité de punir, il ne peut plus contrôler. L'anonymat, sans être un crime en soi, ouvre la possibilité du crime impuni. Néanmoins, l'anonymat est extrêmement répandu dans les pratiques sociales, comme nous avons pu le voir avec l'exemple d'une transaction en argent comptant. Ce type d'interaction anonyme parsème la vie ordinaire et semble beaucoup plus naturel au réellespace qu'au cyberespace. Comment se fait-il qu'on ait pu considérer l'inverse, à savoir qu'Internet serait le lieu ultime où l'anonymat puisse être préservé?

Les premiers ingénieurs d'Internet ont consciemment sélectionné certaines valeurs à imbriquer à même l'architecture du réseau, dont la simplicité et l'anonymat. Internet est en fait l'alliage de deux facettes : une architecture matérielle, le câblage qui relie physiquement les ordinateurs aux serveurs et un protocole qui gère les échanges d'informations empruntant ce câblage, le protocole TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Pour ne pas trop entrer dans les détails techniques, simplifions radicalement en expliquant qu'un message—une page web, un courriel, un morceau de musique—est fractionné en une multitude de paquets d'informations qui sont lancés sur le câblage. Ces petits paquets sautent de serveur en serveur jusqu'à leur destination, l'algorithme du protocole servant à déterminer le plus court chemin entre l'émetteur et le récepteur. Selon l'achalandage, deux paquets consécutifs ne prendront pas forcément le même chemin. À aucun moment, une fois le paquet lancé, le câblage du réseau n'a besoin de savoir ce qui se trouve dans ce paquet. Ce contenu est trivial puisqu'il ne représente qu'une infime partie du message. S'il arrivait qu'un dispositif puisse intercepter et lire le contenu d'un paquet à un endroit précis du réseau, il ne retirerait presque rien, puisque les autres paquets n'emprunteraient fort probablement pas ce même chemin. Dans un tel système, il appartient à l'émetteur d'encoder son message selon le protocole TCP/IP et au

récepteur de le décoder. Entre les deux, en fonction de l'architecture même du réseau, le message est réputé anonyme.

Mais l'est-il vraiment? Afin que les paquets puissent se rendre à destination, le protocole TCP/IP requiert qu'ils soient placés dans une « boîte » sur laquelle est apposée une « adresse », le numéro IP. En théorie, il serait possible pour le gouvernement d'intercepter une petite quantité de paquets, d'inférer que ce paquets constituent une portion d'un courriel à saveur terroriste, de contacter tous les fournisseurs d'accès Internet (les ISP, ou *Internet Service Provider*) pour savoir lequel a utilisé ce numéro IP au moment précis de la transmission, et enfin d'aller examiner les registres pour savoir à quel compte ce numéro a été attribué. Dans ce cas, la faille ne se trouve pas dans le réseau lui-même, mais dans la collaboration entre le secteur commercial et le gouvernement.

Il existe en retour plusieurs moyens de protection à la disposition des internautes. Sans jamais garantir complètement l'anonymat, ils améliorent grandement les chances de tenir à l'écart les regards inquisiteurs. Étrangement toutefois, ces mêmes technologies sont briguées par l'État comme autant de moyens d'*identification*. Lessig explique :

In a small town, in a quieter time, credentials were not necessary. You were known by your face, and your face carried with it a reference (held in common knowledge of the community) about your character. But as life becomes more fluid, social institutions depend upon other technologies to build confidence around important identity assertions¹. (Lessig, 1999, p. 42)

Rappelons à cet effet l'usage du *symbolon* comme signe de reconnaissance sécuritaire entre deux personnes. Sur Internet, pour la même raison que l'anonymat est un attribut par défaut, il peut être difficile d'identifier une personne avec certitude. Les logiciels de cryptographie servent alors de « signature » électronique confirmant une identité (toute l'activité commerciale de sites comme PayPal consiste à certifier que nous sommes nous-même et pas un imposteur). À quand le passeport internaute, une sorte de carte d'identité internationale nous identifiant sans cesse sur le Web,

¹ Lawrence Lessig, *op. cit.*, p. 42.

simplifiant pour nous toutes nos transactions? Ce type de technologie est précisément ce qui intéresse les gouvernements de ce monde. Lessig explique que ceux-ci savent bien qu'ils échoueront à vouloir réguler directement les comportements en ligne et qu'ils doivent prendre une voie tangente :

It may well be difficult for the government to regulate behavior directly, given the architecture of the Internet as it is. But that doesn't mean it is difficult for the government to regulate the architecture of the Internet as it is. The trick, then, is for the government to take steps that induce the development of an architecture that make behavior more regulable¹.

En cherchant à garder la mainmise sur la cryptographie, le gouvernement entend modifier l'architecture du réseau de façon à la rendre poreuse à son contrôle. Voilà donc ce qui effraie les cypherpunks et les pousse à produire un manifeste : la possibilité de l'anonymat retirée aux citoyens du Net les prive en même temps de leur droit fondamental à la vie privée. Au début de la décennie 1990, les cypherpunks comprennent que le Web n'est plus le dernier bastion de la liberté et commencent à craindre un espace de contrôle total, sans même le refuge d'un anonymat sur lequel on peut encore compter dans le réeespace. En dépit de leur intuition du panoptique internaute à venir, il était malgré tout trop tôt pour que les cypherpunks perçoivent l'ampleur réelle de la menace. Il a fallu attendre la sortie du livre de Lessig en 1999 pour avoir une idée du moyen bien plus puissant et discret de régulation à la disposition du gouvernement.

¹ *Ibid.*, p. 61-62.

L'architecture est le code est la loi

Un contrôle n'est pas une discipline. Avec une autoroute, vous n'enfermez pas les gens mais en faisant des autoroutes, vous multipliez les moyens de contrôle. Je ne dis pas que ce soit cela le but unique de l'autoroute mais des gens peuvent tourner à l'infini et « librement » sans être du tout enfermés tout en étant parfaitement contrôlés. C'est cela notre avenir¹.

Gilles Deleuze

Anciennement, il allait de soi que les bornes délimitant une propriété privée devaient s'élever verticalement pour inclure sans interruption l'air et l'espace au-dessus. L'arrivée de l'aviation est venue changer la donne : établir un plan de vol devenait une affaire impossible s'il fallait respecter les limites des terres privées. Lessig explique que les lois ont dû accommoder cette nouvelle technologie : s'il était autorisé de voler très haut au-dessus d'une terre, voler trop bas constituait bel et bien une introduction par effraction. Il revenait au juge de trancher à quel moment « voler bas » devenait « voler trop bas ».

Ironiquement, les concepteurs de *Second Life* ont eu à faire face au même problème. Ce site web permet aux internautes de devenir propriétaires d'un terrain virtuel. La charte de *Second Life* est claire à ce sujet : l'espace attribué à l'utilisateur devient sa propriété, il peut l'aménager selon son bon vouloir. Dans ce monde virtuel, les gens se déplacent en marchant, en courant et même *en volant*. Dans sa version *alpha*, les testeurs du site ont tout de suite perçu la faille : n'importe qui pouvait survoler leur propriété sans problèmes, à n'importe quelle hauteur. Dans sa version *bêta*, les programmeurs ont réglé la question en fixant une limite à quinze mètres. Ils n'ont pas choisi de demander aux usagers de respecter la norme « Ne volez pas trop bas »; ils ont inscrit à même le code informatique qui structure *Second Life* une limite infranchissable : telle la gravité dans le réellespace, personne ne peut échapper à la règle du quinze mètres dans *Second Life*.

¹ Gilles Deleuze, *Deux régimes de fous*, Paris, Éditions de Minuit, 2003, p. 300.

Pour Lawrence Lessig, cette caractéristique « naturelle » du cyberspace est précisément ce qui l'empêche d'être à l'abri du contrôle :

Life in cyberspace is regulated primarily through the code of cyberspace. Not regulated in the sense of Part I—my point is not that the code makes it easy to know who did what so that penalties can be visited upon those who behaved badly. Regulated in the sense that bars on a prison regulate the movement of a prisoner, or regulated in the sense that stairs regulate the access of the disabled. Code is a regulator in cyberspace because it defines the terms upon which cyberspace is offered. And those who set those terms increasingly recognize the code as a means to achieving the behaviors that benefit them best¹.

À n'importe quel moment d'une navigation en ligne, l'internaute se trouve dans un environnement entièrement fabriqué. La forme que prend cette architecture faite de code détermine à quelles activités il pourra s'adonner. Dans ses premières années, l'un des plus importants fournisseurs d'accès Internet aux États-Unis, America Online (AOL), mettait à la disposition de ses usagers quantité de forums de discussion sur les sujets les plus variés. Un tel environnement pourrait sembler propice à entretenir des liens épanouissants pour la communauté d'AOL. Effectivement, partout dans les documents d'AOL on retrouvait ce terme de « communauté d'internautes ». Peu remarquaient toutefois que les sujets des forums n'étaient pas choisis par les usagers et que ces forums n'admettaient que trente-trois participants à la fois. Autrement dit, pas de place publique sur laquelle discuter des affaires courantes; pas de lieu commun où échanger sur la peine de mort ou l'avortement; pas d'espace d'assemblée pour exprimer son opinion quant aux dernières hausses de tarifs. Si AOL pouvait s'adresser à tous ses membres en même temps, chacun de ces membres ne pouvait jamais parler qu'à trente-deux autres membres à la fois.

Le potentiel de contrôle d'AOL sur ses abonnés est immense. Il est étonnant de voir un tel pouvoir s'exprimer de façon si manifeste et pourtant ne soulever presque aucune opposition. Ceux qui font l'expérience du cyberspace quotidiennement n'ont

¹ Lawrence Lessig, *op. cit.*, p. 83-84.

aucune idée de la façon dont leur comportement est orienté par l'architecture de l'espace virtuel :

The key criticism that I've identified so far is transparency. Code-based regulation—especially of people who are not themselves technically expert—risks making regulation invisible. Controls are imposed for particular policy reasons, but people experience these controls as nature¹.

Le code juridique se subordonne au code informatique dans son efficacité à réguler les comportements en ligne. Selon Lessig, « Architecture is a kind of law : it determines what people can and cannot do. » (Lessig, p. 77) Le danger est que le code législatif d'un gouvernement, c'est-à-dire le corps tangible des lois soumises à l'ensemble de l'activité démocratique, va tendre à se substituer à un appareil de contrôle transparent s'y soustrayant entièrement. Le cyberspace est vécu comme une seconde nature : les internautes n'arrivent pas à concevoir le cyberspace autrement que dans sa forme présente et surtout pas à percevoir qu'en tant qu'architecture entièrement fabriquée de main d'homme, il a été pensé en fonction des comportements qu'on souhaitait y voir adoptés. Ce qui fait dire à Lawrence Lessig que :

If code is law, then, as William Mitchell writes, "control of code is power" : "For citizens of cyberspace, ... code... is becoming a crucial focus of political contest. Who shall write that software that increasingly structures our daily lives?" As the world is now, code writers are increasingly lawmakers. They determine what the defaults of the Internet will be; whether privacy will be protected; the degree to which anonymity will be allowed; the extent to which access will be guaranteed. They are the ones who set its nature. Their decisions, now made in the interstices of how the Net is coded, define what the Net is. [...] My claim [...] is that cyberspace is regulated by its code, and that the code is changing².

Dans leur capacité à composer du code informatique, les cypherpunks pensaient avoir à leur disposition un moyen de résistance au totalitarisme de l'État. Ce qu'ils ont échoué à reconnaître, c'est que l'État commence à percevoir dans le code

¹ *Ibid.*, p. 138.

² *Ibid.*, p. 79.

informatique le moyen parfait de réguler les comportements. De la même façon que l'urbanisme a été utilisé pour contrôler la population des villes, la programmation informatique s'avère être la façon la plus efficace de mouler à leur insu les citoyens du Net dans un comportement normé. Il n'est pas possible d'échapper à la régulation lorsque celle-ci est en parfaite intégration avec l'architecture de la réalité virtuelle. L'architecture devient une règle transparente encore plus tyrannique que l'*habitus*, puisqu'à aucun moment elle ne se prétend culturelle, mais bien naturelle.

2.4 – Deux visions s’opposent : *A Cyberspace Independence Declaration vs The Internet is for Everyone*

There was a big high wall there that tried to stop me;
 Sign was painted, it said private property;
 But on the back side it didn't say nothing;
 This land was made for you and me¹.

Woodie Guthrie, 1945.

Après la publication du *Cypherpunk's Manifesto*, le nombre de manifestes hackers ira se tarissant. Ce n'est pas que le mouvement hacker s'éteint, seulement, on ne trouvera plus de textes d'importance s'affichant comme des manifestes dans leurs titres. Vers la fin de la décennie 90, les enjeux se diversifient et les militants qui s'y attaquent ne sont pas nécessairement des hackers. Corollairement, les textes de combat et autres manifestes motivés par les préoccupations originellement soulevées par les hackers proviendront plus souvent d'autres acteurs.

Nous examinerons ici deux de ces textes, composés par des célébrités du cyberspace. Le premier, John Perry Barlow, a été éleveur de bétail et parolier pour le groupe *The Grateful Dead*. En 1990, il fonde en collaboration avec David Gilmour et Mitch Kapor l'*Electronic Frontier Foundation* (EFF), la première et plus importante association de défense des droits de la personne dans le cyberspace. Au cours de deux procès historiques intentés par l'EFF contre le gouvernement des États-Unis², l'organisation a forcé les tribunaux de tous les pays à s'interroger sur la nature juridique du cyberspace et de ses utilisateurs. L'EFF a depuis exercé une influence prépondérante sur la fixation des droits minimaux dont peuvent se prévaloir les internautes. Au début de l'année 1996, l'administration Clinton votait majoritairement en faveur d'un projet de loi, le *Telecom Reform Act of 1996*, qui se voulait la mise à jour des lois régulant les télécommunications aux États-Unis, un

¹ Woodie Guthrie, *This Land Is Your Land*, 1945, chanson publiée à compte d'auteur.

² Voir *Steve Jackson Games Inc. v. United States Secret Services* : http://en.wikipedia.org/wiki/Steve_Jackson_Games,_Inc._v._United_States_Secret_Service, et *Bernstein v. United States* : http://en.wikipedia.org/wiki/Bernstein_v._United_States.

texte qui n'avait pas été révisé depuis la naissance des premières chaînes de télévision commerciales. En réaction à certaines clauses de cette loi où il percevait l'imposition d'une censure totalitaire sur les échanges internautes, Barlow a publié sur le site de l'EFF *A Cyberspace Independence Declaration*¹. Presque exactement cent vingt ans après la *Déclaration d'indépendance des États-Unis*, Barlow donne à son pays de sa propre médecine : « I decided it was as good a time as any to dump some tea in the virtual harbor². »

Le deuxième homme dont nous parlerons partage avec Bob Kahn le titre prestigieux de « Père fondateur de l'Internet³ ». Vinton Cerf est l'un des principaux programmeurs d'ARPANET, le réseau qui a mené à terme l'Internet tel que nous le connaissons. Il est l'auteur d'une majeure partie du protocole TCP/IP et du premier système de courriel public. Il a fortement participé à la création de l'ICANN, l'organisme responsable de la gestion des URL. En 1992, il fonde avec Kahn l'*Internet Society* (IE), une organisation sans but lucratif dont la mission est d'être un leader dans les questions reliées aux standards, à l'éducation et à la politique des affaires internautes. L'IE se veut un lieu de rencontre entre l'*Internet Engineering Task Force* (IETF) et l'*Internet Architecture Board* (IAB), deux organismes qui avec l'ICANN décident de la structure entière du réseau Internet. Enfin, depuis septembre 2005, « Vint » Cerf agit en tant que vice-président de la compagnie Google, où il détient également le titre de « chef évangéliste d'Internet⁴ ». En avril 2002, il publie

¹ Texte intégral en appendice C.

² John Perry Barlow, *A Cyberspace Independence Declaration*, 1996, en ligne, <http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration>, consulté le 13 décembre 2011. Les références futures à cet ouvrage seront indiquées par le sigle JPB placé entre parenthèse après la citation.

³ S. a., *Nature*, vol. 461, n°1202-1203, 29 octobre 2009, en ligne, <<http://www.nature.com/nature/journal/v461/n7268/full/4611202a.html>>, consulté le 13 décembre 2011.

⁴ S. a., « Cerf's up at Google », *Google*, en ligne, <<http://www.google.com/press/pressrel/vintcerf.html>>, consulté le 13 décembre 2011.

*The Internet is for Everyone*¹ dont l'objectif est le suivant : « This document expresses the Internet Society's ideology that the Internet really is for everyone. However, it will only be such if we make it so². »

Les deux textes émanent d'intervenants respectés du cyberspace, sans qu'ils soient d'authentiques hackers. Aucun des deux textes ne se prétend explicitement un manifeste. Ils présentent néanmoins plusieurs caractéristiques du genre et s'attaquent aux mêmes enjeux que ceux des hackers, si bien qu'on pourrait effectivement les traiter comme des manifestes hackers. À l'analyse toutefois, une différence fondamentale entre les deux se révélera, différence qui nous permettra d'introduire une transformation majeure dans la perception sociale de la pratique hackeuse : on pensera de plus en plus le hacker en dehors de sa sphère informatique.

A Cyberspace Declaration of Independence

Il n'est pas difficile d'identifier le prétexte qui motive John Perry Barlow à écrire sa Déclaration d'indépendance : le gouvernement entend planter son drapeau législatif dans le territoire encore non réclamé du cyberspace. Or, Barlow croit fermement que le cyberspace est une zone qui échappera toujours, par nature, à la régulation étatique. Après avoir exposé brièvement la pensée de Lawrence Lessig dans les pages précédentes, il est facile de voir comment Barlow a pu mésestimer la situation, comme tous ses contemporains d'ailleurs. Il exhorte malgré tout les internautes à confirmer le cyberspace en tant que territoire dont la gouvernance devrait provenir du peuple. Examinons quelques-uns des griefs qu'il adresse au gouvernement.

¹ Texte intégral en appendice D.

² Vinton Cerf, *The Internet is for Everyone*, 2002, en ligne, <<http://www.ietf.org/rfc/rfc3271.txt>>, consulté le 13 décembre 2011.

« *[The Telecommunications Act of 1996] was enacted upon us by people who haven't the slightest idea who we are or where our conversation is being conducted.* » (JPB)

Barlow reproche aux faiseurs de lois de vouloir légiférer un espace dont ils ne possèdent qu'une connaissance très sommaire. Selon lui, la véritable nature des échanges qui se produisent sur le Web échappe au gouvernement. Conséquemment, toute législation qui entend réguler ces échanges ne peut être que mal guidée et néfaste aux droits fondamentaux d'opinion et d'expression.

« *You claim there are problems among us that you need to solve. You use this claim as an excuse to invade our precincts. Many of these problems don't exist.* » (JPB)

Barlow n'ignore pas de façon volontaire les « problèmes » soulevés par Internet. Seulement ces problèmes sont les mêmes qui préoccupent la société depuis les philosophes du contrat social : le droit d'expression, s'il peut engendrer à la fois des effets indésirables et bénéfiques, est cependant indispensable à une société réellement libre. Il est difficile d'imaginer qu'une démocratie puisse interdire à ses citoyens d'utiliser certains mots de la langue et toujours s'appeler une démocratie. C'est pourtant exactement ce que le *Telecom' Act of 1996* entend faire en interdisant l'utilisation des « *7 dirty words*¹ » en ligne, réduisant les échanges cybersociaux au rang de télé et de radiodiffusions. Barlow affirme en réaction : « *In our world, all the sentiments and expressions of humanity, from the debasing to the angelic, are parts of a seamless whole, the global conversation of bits.* » (JPB)

« *Your legal concepts of property, expression, identity, movement, and context do not apply to us. They are based on matter. There is no matter here.* » (JPB)

La plupart des pays occidentaux entendent appliquer de force dans le cyberespace le modèle législatif régulant le droit d'auteur et les télécommunications propres au réelespace. Cependant, ce modèle devient obsolète lorsque les échanges ne

¹ Voir <http://en.wikipedia.org/wiki/7_dirty_words>.

sont pas fondés sur le va-et-vient du capital, mais bien sur le va-et-vient de l'information. Ces mesures déplacées de l'État sont qualifiées par Barlow de « hostile and colonial » (JPB).

« We are forming our own Social Contract. This governance will arise according to the conditions of our world, not yours. » (JPB)

L'appel à l'action de John Perry Barlow est simple : s'ils ne veulent pas voir se répéter dans le cyberspace l'histoire coloniale occidentale, les citoyens du Net se doivent de déclarer leur sécession des gouvernements du réeespace. À ce prix seulement, les internautes pourront préserver leur droit à l'autodétermination et à la liberté d'expression.

Barlow exprime au long de son texte son allégeance à l'Éthique du hackeur et fait sien le combat des cypherpunks, démontrant bien par là que sa vision idéale du cyberspace s'aligne sur celle des hackers. Il répète enfin sa croyance, démontée par Lessig, que la forme adoptée par le cyberspace est le résultat d'un processus naturel et que le gouvernement n'arrivera pas à y mettre le doigt :

I declare the global social space we are building to be naturally independent of the tyrannies you seek to impose on us. You have no moral right to rule us nor do you possess any methods of enforcement we have true reason to fear. [...] [Cyberspace] is an act of nature and it grows itself through our collective actions. (JPB)

Pour Barlow, le cyberspace est essentiellement une force de la nature, née de l'imagination fébrile des hackers, moulée par leur Éthique et n'offrant asile qu'à ceux qui lui portent allégeance.

Le cyberspace sera hackeur ou ne sera pas.

Le cyberspace sera libre ou ne sera pas.

The Internet is for Everyone

Le texte de Vinton Cerf, paru six ans après celui de Barlow, repose moins sur l'enjeu du contrôle du cyberspace que sur la question de son accessibilité : « By 2006, the global Internet is likely to exceed the size of the global telephone network, [...] But even at the scale of the telephone system, it is sobering to realize that only half of the Earth's population has ever made a telephone call¹. » Il n'est plus question de créer un état indépendant hors des frontières du monde ordinaire, mais au contraire de donner accès au réseau à l'ensemble de l'humanité, de le faire pénétrer dans les moindres recoins de la planète et même des autres planètes—Cerf propose à la blague un réseau interplanétaire : « InterPlaNet is a network of Internets! » (VC). Le manifeste se compose de deux parties. Dans la première, il effectue un bilan des réalisations d'Internet ainsi que des promesses que lui réserve le futur. Dans la seconde partie, Cerf produit une liste de griefs adressés à tout un chacun, introduits par l'allitération « Internet is for everyone – but it won't be if... ». et suivis d'un appel à l'action correspondant, introduit par « so we must dedicate ourselves to... ».

« Internet is for everyone – but it won't be if it isn't affordable by all that wish to partake of its services, so we must dedicate ourselves to making the Internet as affordable as other infrastructures so critical to our well-being. » (VC)

Voilà qui est noble, et qui rappelle étrangement un extrait du *Hacker Manifesto* : « We make use of a service already existing without paying for what could be dirt-cheap if it wasn't run by profiteering gluttons, and you call us criminals. » (TM) À l'époque où écrit *The Mentor*, si l'accès au réseau est coûteux, c'est qu'il s'inscrit dans une logique capitaliste où le prix n'est pas le reflet de la valeur d'une marchandise, mais du jeu de l'offre et de la demande. Il semble qu'en 2002, la situation n'ait pas changé.

¹ Vinton Cerf, *op. cit.* Les références futures à cet ouvrage seront indiquées par le sigle VC placé entre parenthèse après la citation.

« Internet is for everyone – but it won't be if Governments restrict access to it, so we must dedicate ourselves to keeping the network unrestricted, unfettered and unregulated. We must have the freedom to speak and the freedom to hear. » (VC)

C'est maintenant un écho du *Cyberpunk's Manifesto* qu'il nous est donné à entendre. Cerf confirme son souci de l'enjeu cryptographique en disant plus loin : « cryptographic technology sufficient to protect privacy from unauthorized disclosure should be freely available, applicable and exportable. » (VC) Il semble appréhender les problèmes que pose l'anonymat par défaut dans le cyberspace et se ranger du côté des hackers en privilégiant un accès non contrôlé aux technologies de cryptage. La fin justifiant les moyens n'apparaît toutefois pas être la protection de la vie privée des internautes, mais la protection de leurs échanges commerciaux :

Moreover, as authenticity lies at the heart of trust in networked environments, let us dedicate ourselves to work towards the development of authentication methods and systems capable of supporting electronic commerce through the Internet. (VC)

Le discours des cyberpunks est repris ici dans une optique différente : il apparaît rapidement que l'idéologie néolibérale imbibe le texte. Par exemple, dans sa liste des réalisations notables d'Internet, on trouve en deuxième position : « It is estimated that commerce on the network will reach somewhere between \$1.8T and \$3.2T by 2003. » (VC) Il est difficile ensuite de ne pas voir dans l'enthousiasme de Cerf à connecter les sept milliards d'êtres humains la volonté de pénétrer un nouveau marché—il ne demande pas un Internet gratuit, mais bien abordable. S'il est important de donner aux internautes un « mégaphone global » (VC), il est encore plus important de les mettre en contact avec le Marché Virtuel afin que le commerce international puisse briser le mur des trois billions de dollars échangés annuellement. Ceci est d'autant plus flagrant lorsqu'on considère que nulle part dans le manifeste il n'est mentionné d'autres possibilités de formes de l'« Internet-pour-tout-le-monde » que celle fixée par les institutions normatives dont Cerf a lui-même participé à la création :

Let us dedicate ourselves to the support of the Internet Architecture Board, the Internet Engineering Steering Group, the Internet Research Task Force, the

Internet Engineering Task Force and other organizations dedicated to developing Internet technology as they drive us forward into an unbounded future. Let us also commit ourselves to support the work of the Internet Corporation for Assigned Names and Numbers - a key function for the Internet's operation.
(VC)

Le slogan n'est pas « L'Internet *par* tout le monde », mais bien « L'Internet *pour* tout le monde. » Cette simple différence de termes fait apparaître le vecteur idéologique au cœur de la construction du texte de Cerf : une poignée d'institutions, essentiellement des organes paragouvernementaux américains, devrait être responsable de concevoir l'architecture d'Internet, laquelle pourra ensuite être distribuée à prix modique à la population planétaire. Donnez-leur la cryptographie, cela n'est que de peu d'importance : la nécessité de la disciplinarisation des corps sera minimale une fois tous les échanges régularisés de façon transparente par l'architecture naturelle du réseau.

Une dernière différence résume l'essentiel des divergences entre les textes de Barlow et de Cerf. Nombre de passages du texte de Barlow sont des reprises quasi textuelles d'un autre manifeste écrit par un hackeur dénommé Archangel. La première phrase du *Archangel's Manifesto*, « Governments and Corporations of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, we come to you from Cyberspace, the true home of Mind¹. », devient sous la plume de Barlow « Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. » (JPB) Les calques sont si nombreux et évidents que l'accusation de plagiat a été lancée presque aussitôt le texte diffusé. Le problème n'était pas tant que Barlow reprenne un texte cher aux hackers, mais qu'il omette toute mention de l'auteur original, s'attribuant indirectement la paternité des formules empruntées. La polémique a été démontée par Archangel lui-même, qui a ajouté au préambule de son propre manifeste le passage suivant :

¹ Archangel, *Archangel's Manifesto*, s. d., en ligne, <<http://the.feds.areswatching.us/texts/totalmanifesto.txt>>, consulté le 13 décembre 2011.

John Barlow asked me if he could use portions of my manifesto in a document that he was Creating. I said Yes, and expressed my wishes that he honor my feelings regarding the "ownership" of ideas, namely:

"This is a representation of someone's thought. Thoughts cannot be owned or controlled. You may modify this thought as you see fit."

...which I put at the top of my texts. Mr. Barlow did honor this, as you may read in his preamble. John Barlow has never claimed ownership of the document, and I believe he used manifestoes from other hackers as well. I think he did a great job, and I am very glad that he honored my wishes regarding ownership of this document.

Au cœur même de la filiation entre les textes d'Archangel et de Barlow se trouve exemplifié le commandement du credo « Toute information devrait être libre ». Le préambule auquel fait référence Archangel dans le manifeste de Barlow est celui-ci :

I have written something (with characteristic grandiosity) that I hope will become one of many means to this end. If you find it useful, I hope you will pass it on as widely as possible. You can leave my name off it if you like, because I don't care about the credit. I really don't.

But I do hope this cry will echo across Cyberspace, changing and growing and self-replicating, until it becomes a great shout equal to the idiocy they have just inflicted upon us. (JPB)

Barlow invite tous ses lecteurs à reprendre son texte et les idées qu'il véhicule et de les distribuer au plus grand nombre, à les changer, à les copier, à les transformer.

De son côté, Vinton Cerf termine sa déclaration par une page presque entière occupée par l'énonciation du droit d'auteur qui protège son texte. Les restrictions ne sont pas rigoureuses, mais le texte juridique est clair. S'il est permis de reproduire et de distribuer gratuitement le texte, aucune modification n'y sera tolérée : « this document itself may not be modified in any way, such as by removing the copyright notice or references to the Internet Society or other Internet organizations » (VC). Le manifeste de Cerf se fait l'étendard de l'Internet Society en ce sens que toute atteinte à la lettre du texte sera traitée comme une atteinte à l'Internet Society elle-même. Pour que l'idéologie de l'IE soit préservée intacte, Vinton Cerf s'est octroyé la prérogative de la loi sur le droit d'auteur, reniant du même coup l'Éthique du hacker dont on aurait pu croire un instant qu'il se soit inspiré à maintes reprises dans la composition de son réquisitoire. Plus exactement, les idées directement inspirées de

l'Éthique du hackeur sont ici coupées de leur lien filial, réappropriées par un auteur qui s'en attribue la paternité, puis circonscrites par un droit d'auteur qui en interdit la continuation sous une autre forme. Le texte de Cerf est un manifeste, certes, mais le manifeste de l'exploitation de l'Éthique du hackeur pour des visées centralisatrices et mercantiles. Selon le professeur australien M^cKenzie Wark, il y aurait là le signe d'une exploitation à un niveau encore plus primaire et ancien : l'éternelle exploitation au cœur de la lutte des classes.

I worked my way up from nothing to a state of extreme poverty.
Groucho Marx

M^cKenzie Wark pose un jalon de plus vers l'émancipation du hackeur hors de sa sphère informatique. Son ouvrage *A Hacker Manifesto* entretient un intertexte très fort avec le *Manifeste du parti communiste* puisque Wark se donne l'ambition de faire du hackeur un agent dans une « lutte des classes 2.0 ». Selon lui, si le hackeur est apparu conjointement avec l'ère informatique, son activité, le *hacking*, n'a rien de récent et accompagne l'être humain depuis ses premiers pas. Cette praxis résiderait dans sa capacité d'abstraction :

We are the hackers of abstraction. We produce new concepts, new perceptions, new sensations, hacked out of raw data. Whatever code we hack, be it programming language, poetic language, math or music, curves or colorings, we are the abstracters of new worlds¹.

Le hackeur travaille sur la Nature pour créer du Nouveau. Il parvient à percevoir un motif, l'information, derrière un processus naturel et à l'extraire, c'est-à-dire à le rendre virtuel : « Abstraction is always an abstraction of nature, a process that create nature's double, a second nature, a space of human existence in which collective life dwells among its own products and comes to take the environment it produces to be

¹ M^cKenzie Wark, *A Hacker Manifesto*, Cambridge, Harvard University Press, 2004, article 002.

natural¹. » Abstraire, c'est percevoir l'information dans la nature et lui donner un cadre, l'exprimer sous une forme discursive, la *codifier*. Examinons par exemple ce qu'on nomme la civilisation, qui naît d'un hack fondateur : à l'époque préantique des chasseurs-cueilleurs, un primate plus malin que les autres s'assoit un instant pour réfléchir à ce qui l'entoure. Ce qu'il voit ne manque pas de le surprendre : à l'endroit exact où il a autrefois laissé tomber un fruit, il pousse maintenant un petit arbre, qui à son tour porte des fruits. Il lui vient une idée lumineuse. L'agriculture est née de l'abstraction du processus naturel de la reproduction des plantes : l'agriculture, la première Culture, est vécue comme une seconde nature, une nature domestiquée, une nature humaine.

Seulement, l'histoire ne s'arrête pas là. Pour pratiquer l'agriculture, il faut un terrain, lequel terrain il devient nécessaire de protéger des intempéries, des animaux, mais surtout, des autres hommes qui voudraient bien eux aussi arrêter de chasser-cueillir et profiter de tous ces arbres fruitiers qui poussent par miracle en un seul endroit. À la nature, on superpose un nouveau hack : le territoire, la frontière. Là où il n'y avait que de l'espace pour vivre, il y a maintenant des clôtures; de la Terre, on abstrait une carte sur laquelle apparaissent des lignes, délimitations virtuelles des terres que se sont appropriées les hommes. La frontière exprime en code la propriété privée. Si le hack engendre la propriété privée, il se trouve ainsi « nourrir » le conflit des classes :

Out of the abstraction of nature comes its productivity, and the production of a surplus over and above the necessities of survival. Out of this expanding surplus over necessity comes an expanding capacity to hack, again and again, producing further abstractions, further productivity, further release from necessity – at least in potential. But the hacking of nature, the production of surplus, does not make us free. Again and again, a ruling class arises that controls the surplus over bare necessity and enforces new necessities on those peoples who produce this very means of escaping necessity. (Wark, art. 10)

Wark continue en expliquant que la terre est une potentialité de production par la nature rendue abstraite sous la forme de la propriété privée. Conséquemment, le

¹ *Ibid.*, art. 016.

capital est une potentialité de production par la terre rendue abstraite sous la forme de la propriété privée. Enfin, dans la conjoncture contemporaine, l'information devient une potentialité de production par le capital, rendue abstraite dans la propriété privée :

Just as the development of land as a productive resource creates the historical advances for its abstraction in the form of capital, so too does the development of capital provide the historical advances for the further abstraction of information, in the form of "intellectual property"¹.

À chacune de ces étapes, il se produit une scission de classe. La classe pastoraliste s'avance pour réclamer la possession de la terre, engendrant ainsi la classe des serfs dépossédée de son droit communal à cultiver cette terre. L'abstraction de la terre sous forme de capital précipite la formation de la classe capitaliste propriétaire des moyens manufacturiers et de la classe prolétaire dépossédée de ces moyens. Inévitablement, l'abstraction du capital sous forme de propriété intellectuelle amène une nouvelle classe à se lever pour en réclamer la possession, ceux que Wark nomme les vectoralistes :

Information, like land or capital, becomes a form of property monopolized by a class, a class of vectoralists, so named because they control the vectors along which information is abstracted, just as capitalists control material means with which goods are produced, and pastoralists the land with which food is produced².

Les vectoralistes s'assurent la possession de la propriété intellectuelle à coups de droits d'auteur, de marques déposées ou de brevets. Les classes laborieuses se trouvent de nouveau dépossédées, cette fois de leur capacité à générer et à jouir des fruits de leur propre culture :

¹ *Ibid.*, art. 018.

² *Ibid.*, art. 029.

Information circulated within working class culture as a public property belonging to all. But when information in turn becomes a form of private property, workers are dispossessed of it, and must buy their own culture back from its owners, the vectoralist class¹.

Dans le conflit des classes tel qu'il se joue depuis toujours, le hackeur occupe une position particulière. Si son corps est soumis aux impératifs de la nécessité, son esprit crée un espace en retrait. Le hackeur ne marche pas sur les chemins peu fréquentés, c'est lui qui ouvre les premières pistes à travers la touffeur de la forêt. C'est lui qui construit la première tour d'ivoire. Il est le chimiste dans son laboratoire, le peintre juché au plafond d'une cathédrale, le physicien en haut de la tour de Pise ou sous un pommier, Einstein en son Princeton, Cousteau sur sa *Calypso*, Frankenstein dans son grenier d'Ingolstadt. Le hack n'est jamais bon ou mauvais, mais il peut servir le bien autant que le mal. Parce que le hack abstrait de la nature une seconde nature susceptible d'être possédée, il occasionne et maintient le conflit des classes. Le hackeur n'est pas celui qui possède, il est celui qui libère. Lorsqu'arrivent les possédants et les possédés, le hackeur est déjà loin, son esprit occupé à abstraire d'autres espaces insoupçonnés.

Le hackeur est celui qui souffre le plus de la dépossession de l'information. Sous la domination des vectoralistes, il doit pour la première fois dans l'Histoire échanger en retour d'un simple salaire sa capacité d'abstraction afin de pouvoir racheter au prix courant l'information qu'il libère :

Patents and copyrights all end up in the hands, not of their creators, but of a vectoralist class that owns the means of realizing the value of these abstractions. [...] Hackers come to struggle against the usurious charges the vectoralists extort for access to the information that hackers collectively produce, but that vectoralists come to own. Hackers come to struggle against the particular forms in which abstraction is commodified and turned into the private property of the vectoralist class².

¹ *Ibid.*, art. 030.

² *Ibid.*, art. 021-022.

L'ironie de ce nouveau paradigme est que la classe dominante propre à l'époque précédente, les capitalistes, se trouve reléguée à un rôle de second plan, comme l'atteste le mouvement des compagnies occidentales vers des activités de *marketing* et de *branding*, laissant à des usines sous-traitantes la fastidieuse tâche de produire les biens matériels. Le pouvoir n'appartient plus aux capitalistes, mais aux vectoralistes qui possèdent les vecteurs de circulation de l'information et des capitaux :

That the vectoralist class has replaced capital as the dominant exploiting class can be seen in the form that the leading corporations take. [...] Their power lies in monopolizing intellectual property – patents, copyrights and trademarks – and the means of reproducing their value – the vectors of communication¹.

La genèse de la richesse ne provient plus des grandes manufactures de ce monde, mais de la spéculation boursière, des « bulles » économiques et de la fluidité de l'information. La possession des moyens manufacturiers a été déclassée en tant que critère discriminant par la possession des vecteurs de l'information.

Le livre de M^cKenzie Wark s'intitule *A Hacker Manifesto* et il s'agit bel et bien d'un manifeste. Selon lui, si la mainmise sur l'information par les vectoralistes devient suffisante pour empêcher son libre accès par le hackeur, le futur nous réserve une impasse. Ce serait alors toute la capacité de renouvellement du génie humain qui se trouverait court-circuitée par la logique du profit. Seulement, les vectoralistes occupant la position dominante, ils infléchissent le discours social entier de façon à valider l'exploitation. Jacques Dubois dit du discours idéologique qu'il est un

discours cohérent servant *d'horizon* au vécu des individus. En dernier recours, il s'agit toujours de justifier des inégalités économiques, sociales et politiques en leur conférant la transparence du naturel; il s'agit, par le dispositif idéologique, d'assurer la domination d'une classe ou fraction de classe sur d'autres sans recourir à la force ou à la violence. Ainsi l'idéologie de la classe dominante opère insidieusement en se constituant en discours général, en discours de tous, même si les groupes dominés infléchissent et réinterprètent ce discours suivant leurs propres positions².

¹ *Ibid.*, art. 032.

² Jacques Dubois, *L'institution de la littérature*, *op. cit.*, p. 63.

Les artistes sont des contributeurs prolifiques de ce discours validant. Par son nom même, la loi sur le droit d'auteur prétend protéger la capacité d'un artiste de jouir du fruit de son art. Les artistes sont les premiers à décrier le piratage culturel. Le piratage est censé être une menace à la culture puisqu'elle prive les artistes de leur subsistance. Or si le piratage a bien un effet direct, c'est de distribuer la culture à un maximum de personnes, ce qui augmente proportionnellement les chances de contribution monétaire à la subsistance de l'artiste. Toutefois, ceci implique que la classe vectoraliste perde le contrôle du flot de l'information et de la richesse qui en découle. Wark adresse un grief à sa société : ce n'est pas le hackeur qui exploite sa société, mais la classe vectoraliste. Le hackeur, parce qu'il libère l'information, permet l'arrivée au pouvoir d'une classe vectoraliste dont toute l'activité consiste à étrangler le flot de l'information. Wark lance alors un appel à l'action : il est plus que temps que les hackers développent une conscience de classe, qu'ils s'assemblent et s'efforcent de réaliser un nouveau hack fondateur : « The greatest hacks of our time may turn out to be forms of organizing free collective expression, so that from this time on, abstraction serves the people, rather than the people serving the ruling class¹. » Les hackers doivent prendre la place de l'avant-garde artistique des siècles précédents dont tout le combat, esthétique et politique, visait à secouer vigoureusement l'édifice institutionnel pour s'assurer que l'Art et l'Expression ne servent pas le *statu quo* idéologique, mais soient le vecteur du renouvellement et de l'émancipation de l'être humain.

¹ M^cKenzie Wark, *op. cit.*, art. 023.

CHAPITRE 3

L'ARTISTE HACKEUR / L'ART HACKÉ

Hacking is the clever circumvention of imposed limits, whether imposed by your government, your IP server, your own personality, or the laws of physics.

St Jude (Jude Milhon)

Il est maintenant temps de compléter le mouvement, déjà bien entamé par M^oKenzie Wark, d'émancipation du hackeur hors de sa sphère informatique. Au chapitre précédent, nous avons abordé la figure du hackeur à une époque où, son Âge d'or déjà révolu, il était devenu un personnage solitaire et marginal. Son identité s'est ensuite décomposée en une multitude de sous-groupes poursuivant des objectifs parallèles, mais bien distincts. Il a fallu attendre le manifeste de Wark pour commencer à entrevoir derrière les idiosyncrasies de toutes ces factions un trait commun, une caractéristique unificatrice, qui n'a finalement rien à voir avec les ordinateurs. En faisant du hackeur un « abstracteur de monde », Wark fait disparaître la spécificité individuelle du hackeur pour élever son *modus operandi* au rang de praxis. On peut ainsi commencer à parler du *hacking* en tant que technique, ce qui permet rétroactivement d'en déceler la présence dans quantité de manifestations historiques du génie humain. Malgré cela, sa définition, bien que précise et clairvoyante, doit encore devenir « opératoire » dans le cadre d'une approche plus analytique.

Otto von Busch et Karl Palmås, dans leur publication conjointe *Abstract Hactivism*, ajoutent un poids décisif dans l'universalisation d'une praxis hackeuse. Ils reprennent la pensée des philosophes des sciences Michel Serres et Manuel DeLanda selon laquelle la technologie d'une époque serait en interdépendance avec ses modèles de compréhension et d'organisation du monde. Les engins mécaniques

ayant révolutionné la science et la technologie tels que l'imprimerie, l'horloge ou le moteur trouveraient chacun leurs pendants dans un mécanisme abstrait dont l'impact sur la conscience individuelle et sociale serait proportionnel. Il y aurait ainsi, autant en science qu'en société, en technologie qu'en psychologie, un âge de l'horloge, un âge de l'imprimerie, un âge du moteur. Busch et Palmàs posent l'hypothèse que l'âge de l'ordinateur amène avec lui une redéfinition complète des schémas de pensée de l'être humain suivant des tangentes fixées par une abstraction des processus mécaniques de l'ordinateur. À quoi ressemblerait ce nouveau paysage intellectuel et social? Ils avancent qu'on trouverait dans la praxis hackeuse une application concrète et agissante des principes abstraits de l'ordinateur. Le mode de pensée du hackeur serait la plus récente itération de l'esprit du temps :

We can see this change happen in culture, economy, politics, theology, military thinking. Often shifting from a top down discipline and control rigidity to a bottom up perspective of self-organization and collaborative work. It is an opening of systems¹.

La définition qu'ils proposent de ce mode de pensée s'inspire fortement de celle de Wark. Elle est toutefois plus pragmatique, plus souple et moins précise que celle-ci. Le travail du hackeur procéderait beaucoup plus d'une transformation que d'une création *ex nihilo*. Le hackeur travaille sur un système ou un mécanisme existant déjà et tente de le manipuler pour lui faire accomplir quelque chose qui n'avait jamais été postulé dans les intentions de son concepteur. Busch et Palmàs établissent un parallèle entre le hackeur et l'hérésiarque qui propose une interprétation hors des limites imposées par le dogme :

Hacking and Heresy can be seen as two practices of distributed reinterpretation of systems and political protocols, especially in relation to organic networked systems where the hacker or heretic claims the right to be co-author and co-designer. These roles have traditionally been regarded as dialectic positions of opposition, as subversive counter culture or even as violent destruction, but I

¹ Otto von Busch et Karl Palmàs, *Abstract Hacktivism*, Londres et Istanbul, Openmute.org, p. 28.

argue that their core activity is constituted of constructive positions of co-design¹.

La praxis hackeure s'inscrit nécessairement dans un mouvement, un flot d'information. Le matériau du hackeur est la somme des connaissances du génie humain. Il travaille non pas dans le sens du scientifique qui cherche à découvrir quelque chose hors de ce que l'on connaît déjà, mais bien à découvrir du nouveau *dans* ce qu'on connaît déjà :

[Hacking] is a movement of making one's own world by building on others', reclaiming and reforming the environment into a more favourable or freer shape or mode not being forced to adapt a specific way of using technology. But also creating good implementations of beautiful possibilities. [...] Hacking is a practice of re-design by furthering the central copy and paste commands of programming².

Le passage vers un modèle social inspiré de l'ordinateur soulève évidemment beaucoup de résistance de la part d'une société traditionnellement rébarbative au changement, si bien que les hackers se trouvent tôt ou tard occuper une position réformatrice ou activiste. Selon Busch et Palmås, le hackeur étant ce qu'il est, il opère sur l'activisme le même genre de transformation que sur le reste. Ceci donne lieu à une nouvelle façon de pratiquer l'activisme politique, ce qu'ils nomment l'*hacktivisme*. Ils complètent en ce sens la pensée de Wark :

But to sharpen the arguments of Wark, I propose a reading of hacking as an act not only producing abstraction and processing information, but as a simultaneous practice of "liberating" this information. Not only by hacking into a locked system or intellectual property, but insisting on sharing this as a new commons for everyone to explore and work further on – as in the hacker ethic. Hacking is in this sense more than a deconstruction-recreation or a modification of copies. It is a very conscious opening of a system, revealing its power under new light to modulate or amplify it³.

¹ *Ibid.*, p. 28.

² *Ibid.*, p. 31.

³ *Ibid.*, p. 37

Les exemples de l'hacktivisme à l'œuvre abondent dans l'ouvrage de Busch et Palmås. Par exemple, dans le *shopdropping*¹, l'inverse du vol à l'étalage, il s'agit de remettre sur les rayons un article qui a été « transformé ». On pourra ainsi acheter une poupée Barbie qui parle et remplacer tous ses messages phalocrates par des slogans anticommerciaux et antisexistes, puis la replacer *incognito* sur les rayons dans son emballage d'origine. Le *craftivism*, ou artisanactivisme, est également une tendance en hausse, où il est question d'aller à contre-courant du consumérisme en se réappropriant les savoir-faire traditionnels. Dans ce cadre, confectionner son propre savon ou apprendre à tricoter deviennent d'authentiques moyens de militer².

Le point de vue sur le *hacking* de Busch et Palmås est extrêmement intéressant en ce sens qu'il affranchit entièrement la praxis hackeuse de son acteur type. Dans ce contexte, n'importe qui adoptant les techniques hackeuses devient à son tour hackeur et ce n'est plus tant cet acteur (hacker?) qui importe que son activité. Leur définition de l'hacktivisme est suffisamment large pour incorporer n'importe quelle pratique sociale, toujours dans une perspective de renouvellement sur des tangentes inédites. Toutefois, cette définition est si inclusive qu'elle peut perdre de sa portée effective en la mettant sur un pied d'égalité avec d'autres, c'est-à-dire que toute pratique transformative pourra être qualifiée de *hacking* :

[In *Postproduction. Culture as screenplay: how art reprograms the world*, art critic Nicolas Bourriaud argues that] the most interesting contemporary artists are the ones – like hackers and deejays – who engage in the 'post-production' of work. These artists present artworks 'created on the basis of pre-existing works', and thus engage in art practices that 'interpret, reproduce, re-exhibit, or use works made by others or available cultural products'³.

¹ Voir <www.shopdropping.net> (Consulté le 23 novembre 2011)

² Voir entre autres : <<http://craftivism.com>>; <<http://www.microrevolt.org>>; <<http://www.counterfeitcrochet.org>>; <http://en.wikipedia.org/wiki/Revolutionary_Knitting_Circle> (Consultés le 23 novembre 2011).

³ Otto von Busch et Karl Palmås, *op. cit.*, p. 83.

En ce sens, la praxis hackeure se distingue peu, jusqu'à s'amalgamer même, au recyclage et au détournement, des techniques ne datant pas d'hier. Si Busch et Palmàs se sont appuyés sur les travaux de Wark pour supporter leur point de vue, ils s'en éloignent ici en scindant le *hacking* de son caractère spécifique pour en faire une pratique générique. Dans cette optique, le hackeur renouvelle l'art, la science et la société non pas tant par sa praxis unique que parce qu'il a inauguré le passage d'un modèle sociétal fondé sur l'abstraction des processus du moteur vers un modèle fondé sur l'abstraction des processus de l'ordinateur.

Je propose ici une approche mitoyenne, informée de la problématique développée dans les chapitres I et II, qui pourra faire se rejoindre la perspective de Wark, clairvoyante, théorique, mais difficilement opératoire, et celle de Busch et Palmàs, renseignée, pragmatique, mais trop malléable. Réitérons donc ici ce qui avait été énoncé au premier chapitre, à savoir que le cœur de la praxis hackeure consiste en une *manipulation du code, quel que soit ce code*. On pourra mieux comprendre comment les productions du hackeur en tant qu'abstracteur de monde peuvent s'harmoniser en un tout cohérent et significatif à travers cette définition opératoire par l'exemple suivant, une relecture (extrêmement sommaire) de la vie et de l'œuvre de l'un des plus célèbres hackeurs de tous les temps, un certain Jésus de Nazareth.

3.1 – Loi ancienne et loi nouvelle

Considéré selon l'angle de Wark, il est évident que Jésus tombe sous la définition d'un abstracteur de monde. On trouve jusque dans notre façon de compter les années une preuve que Jésus s'est fait le point focal du passage d'un monde antique à un monde moderne. La loi de Moïse a été scrupuleusement observée et commentée pendant deux millénaires avant que Jésus ne propose une voie alternative. La force de son message a été telle qu'en moins de deux siècles, la foi chrétienne a été adoptée officiellement par Rome et disséminée aux quatre coins de l'Empire. Si on suit la pensée de Busch et Palmàs, on pourra considérer que Jésus a été sévèrement puni

parce qu'il a osé réinterpréter le système religieux et politique de sa société à partir d'une position de coauteur. Jésus a « libéré » l'information contenue dans l'Ancien Testament, permettant ainsi à la foi hébraïque de devenir une affaire personnelle à travers la Nouvelle Alliance. Ce détournement, à la base de la foi chrétienne, constitue un véritable hack de la religion hébraïque. En revenant à l'approche de Wark, on pourrait avancer que le message de charité et de partage a été interprété, puis codifié dans le Nouveau Testament, lequel, sous l'action vigoureuse de Paul de Tarse, a pu servir d'assise dans la constitution d'une Église, laquelle s'est approprié le droit exclusif d'administrer les affaires de la Chrétienté, au détriment de toutes les autres sectes chrétiennes qui commençaient à pulluler dans le bassin méditerranéen. Ce droit de propriété sur le message du Christ a permis à l'Église de se développer tranquillement en la plus riche et puissante institution du monde et d'accomplir des atrocités exactement à l'opposé du message du Christ, quoique toujours en son nom.

Comme on peut le voir, ces deux approches nous dotent d'un cadre interprétatif qui permet une relecture de l'histoire sous la lunette du *hacking*. Toutefois, elles ne sont concluantes qu'*a posteriori* : ce n'est qu'à partir du moment où on peut apprécier les changements effectifs qu'on peut affirmer qu'il y a eu *hacking*. Elles nous informent peu sur la *manière* de ces hacks, par exemple sur la façon dont s'y est pris Jésus pour réformer la religion hébraïque. Posons alors la question, toujours dans notre cas de figure : y a-t-il eu manipulation de code et, si oui, du ou desquels?

Le *Sermon sur la Montagne* a été largement considéré à travers l'histoire comme exprimant l'essence de la religion chrétienne. Or dans cette allocution au peuple de Galilée, Jésus affirme :

N'allez pas croire que je sois venu abroger la Loi ou les Prophètes; je ne suis pas venu abroger, mais parfaire. Car, en vérité je vous le dis, avant que ne passent ciel et terre, pas un iota, pas un menu trait ne passera de la Loi, que tout ne soit accompli. [Matthieu, 5 : 17-18]

Pour un homme qui ne voulait pas toucher au moindre trait du texte fondateur du judaïsme, le bilan est éloquent. Si Jésus, dans sa fonction de rabbin, s'était attaqué par

les voies instituées à l'interprétation de la Torah, sa lecture du code de loi se serait noyée dans celle des autres exégètes, toutes opinions à armes égales dans l'arène politico-religieuse. S'il s'était mis en tête de changer le texte de la Loi, on l'aurait traité comme un autre hérétique bien avant qu'il ait pu livrer son message en entier. De toute façon, remanier un texte est une activité bien différente que d'en remanier le code. Or en clamant haut et fort qu'il n'entend à aucun moment changer la moindre lettre, il calme pour un instant ses détracteurs et laisse poindre qu'il entend jouer sur un autre tableau : manipuler le code de lecture de la Loi. Dans la suite du *Sermon sur la Montagne*, Jésus recense quelques commandements du Décalogue pour en faire une relecture à travers un prisme, lequel prisme deviendra, nous l'avons dit, l'essence du christianisme. Plutôt que de se placer en aval du texte et d'en recevoir le message pour l'interpréter, Jésus se place en amont et en module le code source de façon à ce que la lettre du texte reste identique, mais que le message qui en émerge soit radicalement différent. Le Dieu de colère des Juifs devient un Dieu de miséricorde; le poids punitif de la loi devient un idéal de partage et d'amour; le Prophète fils de Dieu devient un homme ordinaire et les hommes ordinaires sont tous fils de Dieu; le Royaume des Cieux n'est plus relégué à la fin du monde, il est là maintenant, dans le cœur de l'humble, du charitable et de l'enfant.

On pourrait recenser longuement les modulations sur le code auxquelles s'est livré Jésus pour faire évoluer la religion juive en quelque chose d'autre. L'idée à retenir reste que c'est en manipulant le code, en travaillant de l'extérieur sur le texte et non de l'intérieur, qu'il est parvenu à effectuer un changement. Après son passage, le code Livre n'est plus le même : on a annexé un Nouveau Testament à l'Ancien; le code juridique n'est plus le même : la loi chrétienne se distingue substantiellement de la loi juive; le code politique n'est plus le même : l'institution de l'Église a pétri la forme de chacun des gouvernements d'Occident; le code herméneutique n'est plus le même : les Juifs faisaient une interprétation institutionnelle de la Bible, Jésus a hacké celle-ci pour la transformer en pratique d'interprétation personnelle; l'Église

catholique réintroduit l'institutionnelle, Luther hacke de nouveau l'individuelle, et ainsi de suite.

L'approche que je propose livre un angle d'attaque différent de celui de Wark ou de celui de Busch et Palmàs pour aborder le travail du hackeur. Elle nous permet peut-être moins de rendre compte des changements macroscopiques apportés par celui-ci que de focaliser sur les détails de ces transformations. En posant le hackeur en tant que manipulateur de code, on en fait le digne successeur des avant-gardes artistiques. Plus exactement, on pourra maintenant dire des avant-gardes qu'elles étaient du *hacking* avant l'heure, une forme spécifique de manipulation du code institutionnel et esthétique s'inscrivant dans le métaensemble de la manipulation de toutes les formes de codes qu'est le *hacking*.

Une telle formalisation du hackeur a le potentiel d'apporter aux études littéraires une nouvelle façon d'envisager le monde pour y trouver des pratiques artistiques qui auraient autrement été négligées ou dénigrées et qui pourront être désormais abordées comme des pratiques avant-gardistes en ce qu'elles ouvrent de nouveaux mondes par la manipulation d'un code préexistant. Dans les pages qui vont suivre, j'examine cinq cas où la praxis hackeure engendre des œuvres dont l'intérêt réside dans une ouverture de potentiel par le code.

3.2 Fanafictions

L'un des exemples les plus intéressants de *hacking* utilisés par Busch et Palmàs porte justement sur une pratique de transformation de productions littéraires ou cinématographiques nommée la fanafiction (*fan fiction*). Des œuvres de culture populaire telles que *La guerre des étoiles*, *Star Trek* ou *Harry Potter* ont engendré une communauté de mordus extrêmement actifs dans leur « adoration ». Certains s'essayaient même à composer leurs propres histoires où ils développent un personnage

ou un épisode qui les intéresse particulièrement. S'il est toujours possible de développer une narration qui s'éloigne totalement du canon original de l'œuvre trafiquée, les auteurs de fanfiction s'efforcent généralement d'encadrer leurs histoires dans ce canon de façon à n'en rien changer. Ces fans s'octroient la possibilité d'explorer l'univers diégétique qui les fascine tant et ce, hors des canaux institutionnels, c'est-à-dire sans demander la permission aux auteurs, éditeurs et autres ayants droit sur ces œuvres : « The stories are parasiting on the original story but also enriching it by exploring the various shades of the narratives¹. »

Traditionnellement, ces histoires étaient publiées dans des magazines édités à la main appelés « fanzines ». L'Internet est venu offrir une plateforme de choix pour la diffusion des fanfictions, tout en favorisant la constitution de nouvelles communautés d'échange. Les sous-genres se sont également raffinés. Busch et Palmås mentionnent particulièrement la *slash fiction*, où les auteurs amateurs relatent les aventures homoérotiques hors cadre des personnages principaux d'une œuvre : Kirk/Spock, Batman/Robin, Harry/Draco, etc. : « Many slash authors also mean that they reveal the true intentions of the original creators that were suppressed by publishing companies and distribution lobby, or simply hidden by the creator to be released by their most devoted fans². » Les auteurs de fanfiction procèdent en véritables hackers en manipulant le code narratif d'une œuvre—son architecture—pour y insérer leurs propres inventions. Chaque petite ellipse servant à faire progresser la diégèse devient un potentiel de déploiement de la narration alternative :

Instead of accepting the cuts and closure of the producer and original creator they use these to enrich the stories and multiply layers of gender complexity to the narratives by re-reading the plots and lines of the stories, retying them into new knots and mechworks along the lines the story flows³.

¹ Otto von Busch et Karl Palmås, *op. cit.*, p. 40.

² *Ibid.*, p. 40.

³ *Ibid.*, p. 41.

Dans le cas des fictions cinématographiques, une autre technique de manipulation de la diégèse est souvent utilisée par les fans pour « améliorer » une œuvre. Par exemple, il existe une version « *Phantom Edit* » de *The Phantom Menace* (Lucas, 1999) où chacun des plans présentant le personnage de Jar-Jar Binks a été coupé, puis le reste réarrangé de façon à faire disparaître ce personnage jugé trop infantile par les adeptes.

La pratique du *hacking* dans la fanfiction dépasse ce qui est entendu généralement par la lecture en tant que réécriture. Les hackeurs des fanfictions s'adjugent le droit de devenir coauteurs, non pas dans la réception du texte, mais dans la manipulation de son code narratif : « In fan fiction the consumer consumes the fiction, reacts to it, interprets it but also changes it and reinserts an own version¹. » Cette pratique s'aligne directement sur l'Éthique du hackeur, en ce sens qu'elle assume la liberté de l'information contenue dans la narration et qu'elle considère sien le droit de la modifier, de l'améliorer, de la moduler selon des règles autres que celles qui ont présidé à sa conception. Ceci vient évidemment poser la pratique de la fanfiction sur un terrain politique : « Jenkins borrows de Certeau's term 'poaching' to characterize the relationship between fans and original authors (often corporations) of media texts as "an ongoing struggle for possession of the text and for control over its meaning²." » Par son existence, la fanfiction pose un problème à la propriété privée et au droit d'auteur. Que protège le droit d'auteur? Le texte d'une œuvre? Ses personnages? Son schéma narratif? Est-il normal qu'il soit illégal d'utiliser les personnages de Mickey Mouse ou de Harry Potter dans une quelconque œuvre avant d'avoir été cautionné par les ayants droit et d'avoir payé ses redevances? Le professeur de français qui adapte le texte d'*Alice au pays des merveilles* afin d'en faire une pièce de théâtre pour son école est-il coupable de braconnage textuel?

¹ *Ibid.*, p. 43.

² *Ibid.*, p. 43. Citation de Henry Jenkins, *Textual Poachers*, 1992, New York, Routledge.

3.3 CD & CC

This song is Copyrighted in U.S., under Seal of Copyright #154085, for a period of 28 years, and anybody caught singin it without our permission, will be mighty good friends of ourn, cause we don't give a dern. Publish it. Write it. Sing it. Swing to it. Yodel it. We wrote it, that's all we wanted to do.

Woodie Guthrie, *circa* 1940

Cory Doctorow est un auteur de science-fiction au tournant de la quarantaine qui, selon ses propres dires, n'éprouve aucun problème à tirer un salaire substantiel de son métier. Ceci n'aurait rien de très extraordinaire si ce n'était un petit détail : chacune de ses œuvres est disponible gratuitement en version intégrale sur son site web. Or, il n'est pas non plus un des « chanceux » pour qui Internet a fonctionné en tant que plateforme de diffusion permettant de contourner les maisons d'édition : les livres de Doctorow ont été publiés simultanément sur papier par Tor Books, la plus importante maison d'édition de textes de science-fiction au monde.

Le pari lancé par Doctorow se fonde sur la conviction que : « For me – for pretty much every writer – the big problem isn't piracy, it's obscurity [...]. Of all the people who failed to buy this book today, the majority did so because they never heard of it, not because someone gave them a free copy¹. » Doctorow opère un changement radical dans sa perception de la copie d'œuvres sur Internet. Les pirates ne sont pas les ennemis de l'auteur parce qu'ils pillent son œuvre; ils sont ses meilleurs alliés parce qu'ils distribuent son texte au premier intéressé et lui offrent la chance que son nom soit connu de la moitié et demie de la planète. Une fois sorti de l'anonymat, l'auteur pourra être invité à des entrevues, à participer à des colonnes rédactionnelles ou à des conférences et ultimement, il pourra se tirer un salaire décent d'autres activités qui entourent celle d'écrivain. L'auteur n'a pas le choix : il doit tôt ou tard se réconcilier avec la nouvelle conjoncture informatique pour ne pas finir dans l'oubli total :

¹ Cory Doctorow, *The Problem isn't Piracy*, Fort Collins (CO), Children's Book Insider, s.d., p. 6.

If you're not making art with the intention of having it copied, you're not really making art for the twenty-first century. There's something charming about making work you don't want to be copied, in the same way that it's nice to go to a Pioneer Village and see the olde-timey blacksmith shoeing a horse at his traditional forge. But it's hardly, you know, *contemporary*¹.

En remportant son défi, c'est le code des lois et normes régularisant la relation entre un auteur et son éditeur qu'est venu hacker Doctorow. Traditionnellement, l'auteur participait de sa propre exploitation : il remettait entre les mains de son éditeur le pouvoir de formater son texte puis de le distribuer, moyennant quoi il cédait la quasi-totalité des profits de vente. S'il était chanceux et que son éditeur faisait du bon travail, il pouvait escompter parvenir un jour à la célébrité, ne serait-ce qu'à titre posthume. Au contraire, en chargeant la fantastique photocopieuse qu'est l'Internet de distribuer et de faire mousser ses textes, Doctorow peut arriver à se tailler une relation d'indépendance vis-à-vis de son éditeur par l'entremise des revenus alternatifs. Doctorow est toutefois loin d'être ingénu; si ses textes sont distribués gratuitement, cela ne veut pas dire qu'il cède son droit de propriété sur ceux-ci. D'une part, Tor Books reste propriétaire du droit d'exploitation du format papier de ses livres; d'autre part, les versions électroniques sont toutes publiées sous licence Creative Commons (CC).

Les licences CC sont largement tributaires de l'esprit infatigable de Lawrence Lessig, qui siège sur le conseil d'administration de l'organisme depuis sa fondation en 2001. La mission de Creative Commons est de « développer, soutenir et se faire l'intendant d'une infrastructure technique et légale visant à maximiser la créativité dans le numérique, le partage et l'innovation.² » Les légistes de CC ont développé quatre licences qui peuvent être agencées et qui permettent de distribuer une œuvre sur Internet gratuitement tout en conservant certains droits sur celle-ci. Le droit minimal protégé est celui de Paternité et d'Attribution : il est permis à tous de copier,

¹ *Ibid.*, p. 7.

² Creative Commons, « About », *Creative Commons*, 2011, en ligne, <<http://creativecommons.org/about>>, consulté le 13 décembre 2011. Nous traduisons.

remixer, arranger et adapter une œuvre en CC à condition d'attribuer la paternité de l'œuvre originale à son auteur. On peut ensuite choisir d'ajouter une clause de Partage à l'Identique : celui qui remixe et adapte l'œuvre est tenu de redistribuer le résultat sous la même licence CC que l'original; la clause Pas d'Utilisation Commerciale stipule qu'il est permis de copier/remixer/adapter à des fins strictement non commerciales; enfin, la clause Pas de Modification permet la copie gratuite, mais interdit tout changement à l'œuvre.

Les licences CC ont un statut particulier. Techniquement, ce ne sont pas des lois : elles n'ont été formulées par aucun gouvernement, votées par aucun parlement, ni endossées par aucun appareil juridique. Toutefois, elles ont été rédigées par des légistes spécialisés dans le droit d'auteur et elles utilisent un vocabulaire technique que reconnaîtra et recevra comme crédible tout intervenant de la loi dans n'importe quel pays. Si nul tribunal n'est tenu de considérer les licences CC, il leur est difficile de faire autrement puisqu'elles sont rédigées dans le même langage utilisé pour la rédaction des lois sur les droits d'auteurs des pays occidentaux. Là où cela devient intéressant, c'est que si elles utilisent le même langage, les licences CC sont composées de façon à préserver des droits exactement inverses, c'est-à-dire la *gratuité* de distribution, d'utilisation et de modification. Les licences CC hackent le code juridique pour le retourner sur sa tête. Si le langage est le même, l'objectif est à l'opposé : soustraire la culture à l'exploitation vécualiste et protéger ses prérogatives communales.

3.4 Les JRA, ou jouer à « pour vrai », pour vrai

Les jeux de réalité alternative (ou alternée) sont un type particulier d'activité ludique qui consiste à manipuler l'architecture du réel pour y faire entrer la fiction. Le plus simplement, le JRA serait une construction fictionnelle utilisant la réalité comme plateforme et des personnes réelles comme actants. Selon Sean Stacey, l'un des premiers et plus importants concepteurs de JRA, ils sont une fiction chaotique : « I

define chaotic fiction as a fictional construct that begins with a set of rules, uses those rules to run its scenario through an organic "computer" comprised of audience and author, and ends with a finite body of work that was not predetermined¹. » Les formes que peuvent prendre les JRA sont multiples. Pour avoir une idée de ce en quoi ils consistent, examinons brièvement l'exemple du doyen du genre, le premier JRA d'envergure intitulé « *The Beast* ».

Il fallait être très observateur pour remarquer, dans le générique de la bande-annonce pour le film *A.I.* (2001) de Steven Spielberg, le nom de Jeanine Salla et son titre de *sentient machines therapist*, c'est-à-dire une thérapeute pour les machines conscientes. Une petite recherche lancée sur Internet rapportait que Salla était professeure à la Bangalore World University, en 2142. Celui qui poussait la recherche plus loin découvrait peu à peu une histoire de morts suspectes et de groupes de pression contre les machines conscientes. Une communauté de plusieurs milliers d'internautes s'est constituée pour résoudre ce mystère et ce n'est qu'à la toute fin, juste avant la sortie du film, que la résolution de la dernière énigme leur donnait accès à un courriel expliquant qu'ils avaient été les participants d'un jeu. S'ils se doutaient bien du caractère artificiel de toute l'affaire, à aucun moment les joueurs n'ont possédé suffisamment de preuves pour déterminer avec certitude qu'il s'agissait là d'une fiction. Pendant quelques mois, ils ont poursuivi une enquête qui aurait pu se révéler, invraisemblablement, véridique.

Depuis ce premier coup d'envoi réussi, d'autres JRA d'envergure ont été mis sur pied, généralement dans le cadre d'une campagne de marketing pour une production à gros budget, telle que pour le film *The Dark Knight* (2008), la série *Lost* (2004-2010) ou le jeu vidéo *Halo 2*² (2004). La pratique a toutefois presque automatiquement

¹ Sean Stacey, « Undefining ARG », *Unfiction*, 2006, en ligne, <<http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/>>, consulté le 13 décembre.

² Andrew Lang, *The 5 Most Insane Alternate Reality Games*, 2011, en ligne, <http://www.cracked.com/article_19346_the-5-most-insane-alternate-reality-games.html>, consulté le 13 décembre 2011.

débordé hors de ce cadre commercial alors que nombre d'enthousiastes ont mis sur pied leurs propres JRA. Depuis lors, le site *unfiction.org* s'est constitué comme un point de ralliement et un centre de ressources pour les joueurs autant que pour les auteurs de JRA. Les règles qui définissent le genre sont souples, toutefois une esthétique exprimée par l'acronyme TINAG (*This Is Not A Game*) semble faire consensus : que les joueurs sachent qu'ils font partie d'un JRA ou non, l'impératif de tous ceux impliqués sera de toujours traiter le jeu comme étant la réalité.

Par ailleurs, la définition même du JRA est constamment étirée par des auteurs qui inventent sans cesse de nouvelles façons de modifier le code de la réalité pour y faire entrer le jeu et la fiction. La bande d'*ImprovEverywhere*¹ est désormais célèbre en raison des scènes spontanées qu'elle crée à travers la ville de New York. Dans les jeux *SF0*² et *Playtime Antiboredom Society*³, les joueurs acquièrent des points en complétant des défis dans le réelespace. Le nombre et la forme des JRA ne font qu'augmenter, mais il semble qu'au cœur de chacun des cas de figure, il se trouve une volonté de propager l'idée que la réalité est une construction et qu'il appartient à chaque individu d'y faire entrer par la voie royale du jeu des valeurs de partage, d'imagination, de communauté et de douce folie quotidienne.

Le cyberspace a permis l'explosion des JRA en offrant un lieu d'organisation et de diffusion. Il est d'usage de parler de l'espace virtuel pour y opposer l'espace réel. Or il est étonnant que cette distinction tienne encore aujourd'hui, alors qu'une quantité phénoménale de nos interactions se passe en ligne. Ceux qui vivent leur vie dans le cyberspace, pas seulement à travers un avatar sur *Second Life*, mais aussi ceux qui travaillent sur le Web—pensons aux journalistes internationaux qui envoient leurs textes par courriel ou les scientifiques en régions éloignées pour qui Internet

¹ S. a., *ImprovEverywhere*, 2011, en ligne, <<http://www.improveverywhere.com>>, consulté le 13 décembre 2011.

² S. a., *SFZero*, 2011, en ligne, <<http://sf0.org>>, consulté le 13 décembre 2011.

³ S.a., *Playtime Antiboredom Society*, 2011, en ligne, <<http://paragoole.com>>, consulté le 13 décembre 2011.

constitue le seul moyen de communication avec le monde—doit-on considérer leur vie moins « réelle » que ceux qui ne vivent qu'exclusivement dans la « réalité »? Qu'on le veuille ou non, la réalité virtuelle fait désormais partie intégrante du réel, sur un pied d'égalité avec la réalité extravirtuelle.

C'est précisément ce qui est souligné à gros traits dans le JRA. Auparavant, celui qui voulait simuler la réalité pour berner quelqu'un sans qu'aucune couture ne paraisse devait avoir des moyens phénoménaux à sa disposition. S'il n'est pas impossible de manipuler l'architecture du réelespace à grande échelle, cela demande une dépense d'énergie si énorme qu'elle décourage la plupart¹. En retour, dans le cyberspace, manipuler l'architecture du réel pour lui donner une saveur véridique ne requiert que de tripatouiller quelques codes parmi tant d'autres. L'impression de réalité y est beaucoup plus facile à obtenir. Si facile en fait qu'on peut la transformer en jeu. Un marionnettiste—ou *puppetmaster*, comme sont désignés les auteurs de JRA dans le milieu—talentueux parviendra si bien à remplir la contrainte du TINAG que pendant toute la durée du jeu, les joueurs n'auront pas la sensation de vivre autre chose que le réel. La fiction qui en résulte pourra être qualifiée d'extrême, ou même de férale², en ce sens qu'elle étire au maximum le pacte de « lecture », jusqu'à faire s'effacer celui-ci pour un moment. Les JRA sont une exploration de la distance qui sépare réalité et fiction dans un contexte où la distance entre cyberspace et réelespace s'amincit à vue d'œil.

3.5 Le Slender Man, croque-mitaine version 2.0

Le 8 juin 2009, un collaborateur régulier du site web *somethingawful.com* au pseudonyme de Gerogerigegege lance un fil de discussion et d'échange d'images sur

¹ Il n'est qu'à se référer au film de David Fincher *The Game* (1997) pour avoir une idée de ce à quoi cela pourrait ressembler.

² Samuel Archibald, « La fiction férale – L'exemple du Slender Man », *Pop-en-Stock*, 2011, en ligne, <<http://popenstock.ca/dossier/article/la-fiction-ferale-lexemple-du-slender-man>>, consulté le 10 janvier 2012.

le thème « *Create Paranormal Images* ». Deux jours plus tard, un autre usager dénommé Victor Surge publie dans ce fil deux images dont la qualité d'exécution et le caractère singulièrement narratif allaient frapper l'imagination des autres participants¹. Sur la première, on aperçoit une bande d'adolescents avec à l'arrière-plan la longue silhouette d'un homme au visage lisse. Sur la seconde, une silhouette similaire semble entourer de bras tentaculaires une bande d'enfants jouant dans un parc. Rapidement, il s'est constitué un véritable engouement autour de celui qui a été baptisé le Slender Man. Chacun y allait de sa propre image trafiquée ou d'une histoire d'horreur mettant en scène le monstre, tant et si bien que la figure du Slender Man s'est complexifiée jusqu'à être élevée au rang de créature mythique².

Le 18 juin 2009, une première vidéo d'un projet intitulé *Marble Hornets*³ paraît discrètement sur YouTube. Un certain Jay aurait retrouvé des bandes vidéo d'un film amateur que son ami Alex tournait juste avant sa disparition suspecte. Au visionnement de ces bandes, il apparaît à Jay que son ami était traqué par une créature étrange au visage lisse, à la démarche irréaliste et à la silhouette inhumainement allongée. Or ces bandes vidéo avaient été tournées plus de deux *avant* que Victor Surge ne publie ses photos. Faut-il croire que le Slender Man existait déjà avant qu'on le rende public sur un forum de discussion? À partir de cette date, de plus en plus de documents, certains réputés très anciens, surgissent de partout sur le Net où on peut attester de la présence d'un être semblable au Slender Man. Tel un vampire, le Slender Man aurait grandi dans l'ombre de l'humanité depuis longtemps, pour n'être découvert que tout récemment.

¹ Victor Surge, « Create Paranormal Images », *Something Awful*, 2009, en ligne, <<http://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&page number=3>>, consulté le 13 décembre 2011.

² S. a., « Slender Man », *Mythical Creatures & Beats Wiki*, 2011, en ligne, <<http://www.mythicalcreaturesguide.com/page/Slender+Man>>, consulté le 13 décembre 2011.

³ Marble Hornets, « Marble Hornets », *YouTube*, 2011, en ligne, <<http://www.youtube.com/user/MarbleHornets>>, consulté le 13 décembre 2011.

À la suite de ces événements, un nombre grandissant de personnes confient à leurs blogues qu'elles sont suivies par une sorte de monstre qu'elles sont les seules à apercevoir, toujours du coin de l'œil. La présence du Slender Man se propage tel un virus : il est invisible à ceux qui ignorent son existence, mais il suffit de rencontrer son nom sur une page web pour commencer de l'apercevoir dans le réellespace. Un autre projet étudiant—de vidéos d'activité physique cette fois—intitulé *EverymanHYBRID*¹ commence à montrer des signes d'être hanté, la silhouette fantomatique pouvant être décelée dans de nombreuses séquences. Comme dans *Marble Hornets*, chaque fois qu'on soupçonne la présence du monstre, la bande vidéo est distordue, comme si le Slender Man possédait le pouvoir de manipuler les appareils technologiques à distance. Le projet *EverymanHYBRID* se servira par ailleurs abondamment d'un fil Twitter et de blogues connexes pour entraîner les spectateurs dans son univers narratif.

Car il s'agit bien d'une fiction. Tous ces internautes, sans se concerter au préalable, sans se connaître même, ont trouvé dans le Slender Man un motif central autour duquel tisser des fictions d'un type complètement nouveau. Décentrées, immersives et participatives, elles mettent à profit les possibilités ouvertes par les médias sociaux du web 2.0 afin de fondre dans la fiction une part de réel. Par exemple, le premier contact d'une victime avec le Slender Man se fait souvent par l'entremise d'Internet. Ces victimes ressentent ensuite une compulsion de dessiner sa silhouette élancée sur le moindre coin de papier ou de mur vierge, jusqu'à verser dans la folie. Or n'est-ce pas là, à un degré intensifié, une réplique du comportement des auteurs mêmes du Slender Man? Passez un petit moment à vous familiariser avec ce personnage et, tôt ou tard, il vous prendra vous aussi l'envie de trafiquer une de vos photographies pour y ajouter le Slender Man.

¹ EverymanHYBRID, « EverymanHYBRID », *YouTube*, 2011, en ligne, <<http://www.youtube.com/user/everymanhybrid>>, consulté le 13 décembre 2011.

J'ai dressé dans un autre texte un parallèle entre le *modus operandi* du Slender Man et celui d'Anonymous, un groupe d'hactivistes né sur les mêmes forums internautes qui ont servi de berceau au monstre¹. J'y pose l'hypothèse que le monstre serait le retour, sur le mode d'une inquiétante étrangeté freudienne, des craintes soulevées par l'existence d'un organisme tel qu'Anonymous. Slender Man serait l'expression fantasmatique de l'angoisse populaire générée par la figure du hackeur. Il est indéniable que l'existence même du Slender Man repose sur une application de la praxis hackeuse sur les médias sociaux, c'est-à-dire d'une manipulation du code des normes régissant notre utilisation quotidienne et sociale des sites tels que Facebook, YouTube et autres Twitters. Plusieurs des « œuvres » mettant en scène le Slender Man se sont transformées en JRA, attestant de la volonté de leurs créateurs d'intégrer le personnage fictif à l'architecture du réel. Le Slender Man est une fiction hackée, mettant en scène des hackers, racontée à travers des médias hackés.

3.6 – Les poégrammes

You've all heard the saying : If all you have is a hammer, everything starts to look like a nail. That's actually a Modernistic saying. The postmodern version is : If all you have is duct tape, everything starts to look like a duct. Right. When's the last time you used duct tape on a duct²?

Larry Wall

Voici peut-être le cas le plus exemplaire d'un repliement du code de la langue sur le code informatique. Cynthia Anne Segura propose une triple classification de la poésie hypermédiatique, selon les différentes relations qu'on peut établir entre l'auteur et le texte : 1) les poèmes procéduraux; 2) les poèmes cinétiques; 3) les programmes-poèmes (poégrammes).

¹ Jean-François Legault, « Superhéros et supervillains du cyberspace : Slender Man vs Anonymous », *Pop-en-stock*, 2011, en ligne, <<http://www.popenstock.ca>>, consulté le 13 décembre 2011.

² Larry Wall, « Perl, the first postmodern computer language », *Perl*, 1999, en ligne, <<http://www.perl.com/pub/1999/03/pm.html>>, consulté le 14 décembre 2011.

Les poèmes procéduraux sont le résultat d'une série d'opérations, physiques ou mathématiques, qu'on fait subir à un texte-source pour générer un texte-extrant. Ils sont la fusion de deux textes. Le texte-algorithme participe directement à la création du poème, distanciant d'une certaine façon le rôle de l'auteur : l'auteur crée l'algorithme, l'algorithme crée le texte. Le texte-extrant peut être imprimé sur papier sans être dénaturé, mais il laisse derrière l'algorithme à sa source.

Les poèmes cinétiques « harness the graphic and multimedia capabilities of computers to produce dynamic, visual, and sometimes interactive works¹. » Le poème cinétique diffère du procédural en ce que ce n'est pas l'auteur qui est éclipsé par le programme, mais le code informatique qui est éclipsé par l'œuvre. Le texte du programme qui donne vie à l'œuvre n'a qu'un intérêt utilitaire et l'ordinateur ne participe pas à la composition de l'œuvre, il en est uniquement le médium. Le poème-cinétique ne peut être imprimé sans être dénaturé.

Le poégramme se sert d'un langage informatique pour composer un poème. Parce qu'il est un programme, ce poème peut être exécuté par un ordinateur en même temps qu'être imprimé sur papier sans être dénaturé. Le lecteur doit toutefois posséder une connaissance du langage informatique pour le décoder et en apprécier le sens. Un seul texte opère dans le poégramme, mais impose une lecture triple : l'interprétation des mots en langue naturelle, l'interprétation des signes appartenant au langage informatique et l'actualisation de l'un par l'autre, c'est-à-dire le sens qui vient s'ajouter dans l'exécution du poème par l'ordinateur.

Je me contenterai d'analyser sommairement le premier poégramme, composé en Perl, pour tenter d'approcher la nature singulière du genre. En 1990, Larry Wall publiait sur un forum de discussion portant sur le langage de programmation Perl le petit texte suivant :

¹ Cynthia Anne Segura, « Perls of Wisdom : Computer Language and Perl Poetry ». Thèse de doctorat. Albuquerque, Université du Nouveau Mexique, f. 9.

```
print STDOUT q
Just another Perl hacker
unless $spring
```

Il créait ainsi le premier haïku en Perl. La forme traditionnelle du haïku occidental demande qu'il soit constitué de trois vers de cinq, sept et cinq syllabes respectivement, qu'il fasse ressentir l'évanescence des choses et qu'il évoque une saison particulière. La première ligne du poème commande à l'ordinateur d'imprimer le résultat du programme sur le périphérique principal—STDOUT pour *standard out*, généralement l'écran. La lettre « q » est une commande spécifiant de placer la ligne suivante entre guillemets. Le résultat escompté de ce programme sera donc de porter à l'écran la deuxième ligne placée entre guillemets « *Just another Perl hacker* ». Le mot « *unless* » amorçant la dernière ligne introduit toutefois une condition qui, si elle est remplie, annule la commande « *print* ». Cette condition est formulée par le mot « *spring* » précédé d'un signe de dollar. En anglais, *spring* signifie printemps—ce qui remplit l'une des conventions du haïku—, mais aussi « surgir ». Le rôle du signe de dollar est d'indiquer à l'ordinateur qu'il doit créer une variable du nom de *spring*. Cette variable peut prendre n'importe quelle forme—nombre, mot, vrai ou faux, quantité, liste, etc.—et l'ordinateur devra s'efforcer de l'évaluer en fonction de l'information fournie par le programme. Parce que Wall ne spécifie pas de contenu à cette variable, l'ordinateur ne pourra jamais évaluer si la condition « *unless* » est remplie, de sorte qu'il exécutera chaque fois la commande *print*. Prononcé phonétiquement, le poème devient : « print-stan-dard-out-kiou; Just-an-oth-er-Perl-ha-cker; un-less-dol-lar-spring », respectant ainsi la métrique du haïku et offrant un sens beaucoup plus clair. Le lecteur peut ainsi interpréter le poème comme un commentaire sur les hackers qui se prétendent tels, mais qui sont prompts à renier leurs valeurs en échange d'un salaire conséquent, c'est-à-dire lorsque la condition « *dollar spring* » est remplie.

Décoder un poégramme nécessite une compétence de lecture inséparable d'une compétence minimale en langage de programmation. Par exemple, il est nécessaire de

considérer à la fois le signe \$ dans son acception informatique « créer une variable » que dans son acception langagière de « dollar » pour que le sens du poème se déploie dans tout son potentiel. Cette lecture duale est rendue possible en raison de la façon dont le langage Perl a été pensé et composé.

L'histoire de Perl est intimement liée au mouvement *open-source*¹. Dès sa première version, Perl a été distribué sous une licence de droit d'auteur extrêmement libérale, permettant à n'importe qui de le télécharger et de l'utiliser gratuitement, au contraire des autres langages propriétaires qui offrent une facture salée en retour du droit d'utilisation. Il a été l'un des langages informatiques les plus utilisés, notamment dans la conception d'applications du cyberspace, si bien qu'on lui a décerné le titre honorifique de « *duct tape of the Internet*² ». Son concepteur Larry Wall, linguiste de formation, est allé puiser à pleines mains les fonctionnalités qui l'intéressaient dans les langages de programmation déjà existants, tout en rejetant celles qui lui déplaisaient, principalement le réductionnisme téléologique du vocabulaire et de la syntaxe—la plupart des langages de programmation sont composés pour exécuter un certain nombre de tâches fixes et répondre à des besoins précis—et les structures rigides qui privilégient une seule « bonne » façon de programmer. Il a volontairement cherché à intégrer à Perl certaines caractéristiques des langues naturelles : « many acceptable levels of competence, local ambiguity, syntax to determine meaning, prepositions, and pronominalization³ ». Dans sa présentation « Perl, the first postmodern language », Larry Wall expliquait qu'il avait

¹ Alors que le terme *open source* est toléré dans la francophonie (voir l'article de Wikipédia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Open_Source>, au Québec, l'OLF privilégie l'utilisation du terme « code en source libre », bien que celui-ci s'avère être une réduction au seul sens de code informatique. Toutefois, dans le cadre de ce mémoire, nous avons précisément élargi la définition du code. Par un mouvement de balancier, l'appellation « code en source libre » se trouve à redevenir pertinente.

² S. a., « About Perl », *Perl*, 2011, en ligne, <<http://www.perl.org/about.html>>, consulté le 14 décembre 2011.

³ Cynthia Anne Segura, *op. cit.*, p. 42.

voulu déconstruire les langages de programmation qui se centraient sur la tâche à accomplir pour les reconstruire autour d'une focalisation sur l'utilisateur du langage :

One of the characteristics of a postmodern computer language is that it puts the focus not so much onto the problem to be solved, but rather onto the person trying to solve the problem. [...] Perl is humble. It doesn't try to tell the programmer how to program. [...] It doesn't have any theoretical axes to grind. And where it has theoretical axes, it doesn't grind them. Perl doesn't have any agenda at all, other than to be maximally useful to the maximal number of people. To be the duct tape of the Internet, and of everything else¹.

Dès sa naissance, à la source même de son existence, Larry Wall a voulu faire de Perl un Outil-pour-crée-d'autres-Outils. Perl est un cas exemplaire de l'Éthique du hackeur en action.

La poésie Perl nous force à revoir les frontières strictes entre les langues naturelles, anarchiques, ambiguës et polysémiques, et les langages de programmation, réputés ordonnés, circonscrits et utilitaires. Elle nous jette en plein visage une vérité insoupçonnée : un logiciel n'est pas qu'une série d'instructions, c'est également un moyen d'expression, un langage authentique pouvant servir à exprimer la beauté et l'art. La manipulation simultanée du code du langage naturel et du langage informatique permet de les superposer jusqu'à les faire se recouper très exactement, dévoilant du même coup un monde d'exploration de la nature de chacun d'eux.

¹ Larry Wall, *op. cit.*

CONCLUSION

Dans ce mémoire de maîtrise, j'ai avancé plusieurs hypothèses qu'il est maintenant temps de synthétiser. Premièrement, j'ai voulu montrer que la source des difficultés qu'éprouve l'institution de la culture dans son transvasement vers le cyberspace provient d'une incompatibilité de code. Sur Internet, les cloisons paradigmatiques entre les différentes acceptions du code deviennent poreuses : le code informatique opère une coercition à la fois plus discrète et contraignante que le code juridique; le code des normes n'est que peu contraignant devant l'anonymat par défaut des internautes; les codes qui dotent l'autorité de son pouvoir sont aisément imités; les codes qui délimitent clairement la frontière entre virtuel et réel commencent à tomber, etc. Sur Internet, la malléabilité de tous les types de codes s'impose d'elle-même. La forme institutionnelle, à cause de son code stable de relations fondées sur le capital, s'effiloche dès qu'elle met le pied en ligne.

Un acteur se trouve toutefois dans cette dissolution comme un poisson dans l'eau : le hackeur a fait sa spécialité de manipuler les codes selon ses besoins. Existant depuis toujours sous une forme ou sous une autre, ce n'est qu'après l'invention d'une machine opérant à même le code, l'ordinateur, et la création d'un monde entièrement fabriqué de code, Internet, qu'on a pu déceler sa présence. L'identité du hackeur s'est affirmée depuis que la société est passée d'un modèle capitaliste aligné sur le mécanisme abstrait du moteur à un modèle vectoraliste inspiré d'une abstraction des processus de l'ordinateur. Cette transition n'a pas été sans douleur et le hackeur s'est fait le bouc émissaire des angoisses sociales. Malgré cela, puisqu'il est l'acteur central du nouveau paradigme, on a pu le voir militer pour que ses valeurs s'affirment comme les valeurs de tous.

Le hackeur, à travers les nombreux manifestes qui ont marqué son histoire, a repris le flambeau des avant-gardes artistiques du siècle dernier. Ces avant-gardes,

qui s'étaient chargées de contester l'idéologie dominante véhiculée par l'institution de la culture à travers un renouvellement de ses codes esthétiques et politiques, sont néanmoins inextricablement liées à l'institution, de sorte qu'elles s'essouffent elles aussi lorsque vient le moment de porter leurs activités en ligne. En retour, le hacker parvient à porter cette fonction de contestation/renouvellement du code institutionnel vers le cyberspace en la transformant, fidèle à sa praxis, en contestation/renouvellement de tous les codes. On trouvera conséquemment dans les productions du hacker l'affirmation d'une esthétique déviante d'un code—le hack réussi éveille un plaisir esthétique parce qu'il utilise des schémas de pensée nouveaux—ainsi que d'une politique—le hack réussi fonctionne parce qu'il manipule un code de valeurs appartenant à l'idéologie dominante. On trouvera donc généralement au cœur des œuvres hackeuses une tension entre la manipulation d'un code et un commentaire sur le code manipulé.

En rédigeant ce mémoire, c'est un objectif double qui m'a servi de ligne directrice. D'une part, j'ai voulu réhabiliter le hacker dans une position d'acteur et de producteur de culture valorisé. D'autre part, j'ai tenté d'ouvrir un nouveau champ de recherche, ou plus exactement, de trouver sous quelles conditions il serait possible d'aborder le foisonnement des œuvres sur Internet, avec sincérité et sans malaise, en tant qu'authentiques œuvres d'art. Malgré tout le soin qu'apportait la firme J.L. Motts Iron Works dans la confection de ses urinoirs, il a fallu attendre que Marcel Duchamp en place un sur un trépied pour qu'on le considère en tant qu'œuvre d'art. L'objet est le même, c'est le code de lecture qui change. De la même façon, on peut aborder la fanfiction ou les poégrammes comme des œuvres culturelles ayant un simple intérêt anecdotique ou sociologique, ou bien, parce qu'elles imposent la révision d'un code, comme de véritables œuvres d'art.

Je voudrais brièvement aborder la question de la langue. Dans notre situation isolée de société francophone nord-américaine, on envisage souvent le succès d'Internet comme le glas sonné pour la langue française par l'anglais. Il serait ainsi justifié de se demander pourquoi la plupart des exemples utilisés dans le présent

mémoire sont de langue anglaise. Ce n'est pas en raison d'un choix concerté, mais bien de l'offre disponible : la vaste majorité des œuvres pertinentes selon l'angle de ma problématique étaient anglophones. Historiquement, les progrès en informatique ont été largement l'affaire des Américains. Pourtant, au cœur même du code informatique opèrent des algorithmes mathématiques exprimés en langage binaire, deux codes qui s'affranchissent intrinsèquement des frontières linguistiques. À quand un langage de programmation dont la structure linguistique s'inspirerait du français? La Chine et l'Inde sont aujourd'hui les principaux producteurs d'ordinateurs personnels et de tablettes numériques. Faudra-t-il bientôt apprendre le chinois ou l'hindi pour programmer des logiciels opérant sur ces machines? Bien sûr que non, puisque les programmes n'auront pour contrainte que de « parler » avec l'interpréteur ou le compilateur qui s'occupera de faire la traduction en langage machine, lequel langage pourrait être du mandarin ou du klingon sans que cela importe. Je suis convaincu qu'il en est de même pour l'art hackeur. Du moment qu'on aborde le hackeurisme par l'angle de la manipulation du code, il n'est aucune entrave à ce qu'on trouve des hackers hackant en français. Il n'est pas à douter qu'ils existent maintenant, seulement, il nous manque les outils nécessaires pour les percevoir. Cela ne me surprendrait pas qu'on s'aperçoive rapidement être *inondés* par les œuvres d'hackeurs francophones. Il ne faut toutefois pas oublier une chose primordiale, qui renvoie au nœud de toute ma démarche : la langue française est un code à l'égal des autres, susceptible d'être hacké comme les autres. Il serait alors réactionnaire de vouloir protéger un art hackeur français, une attitude vouée d'avance à l'échec parce qu'elle irait à l'encontre même de la définition de l'art hackeur. Peut-être que la langue française s'est trop institutionnalisée pour se laisser aller à une manipulation facile de son code. Il faudra alors réviser notre compréhension de la langue en tant que facteur identitaire de l'art et ouvrir nos horizons à des œuvres d'art hackées, composées en langues hackées, circulant sur des médiums hackés.

Avec les idées que j'ai avancées dans ce mémoire, j'ai le projet d'articuler un discours cohérent sur l'art contemporain et futur, qui sera résolument hackeur. Les

avenues à explorer sont nombreuses. Il serait par exemple intéressant de dresser une typologie des manipulations sur le code. À l'image de ce que Freud a fait pour le travail du rêve, il s'agirait de regrouper en larges ensembles sur la base de procédés communs les multiples types de manipulations effectuées sur les codes par les hackers. On pourra ainsi replacer les techniques bien connues du détournement, du recyclage ou de la parodie dans une perspective plus systématique de distorsion, de déconstruction/reconstruction, ou tout autre terme qui sera jugé adéquat. En outre, il serait intéressant de tenter de formuler certaines règles présidant à la hiérarchisation des codes. Chaque fois que nous parlons d'un code, nous entendons une *pluralité* de sous-codes. Par exemple, dans un simple message en code morse, on trouve comme code sous-jacent l'ensemble des caractères alphanumériques de l'alphabet auquel renvoient les traits et les points : l'alphabet latin est différent du cyrillique ou des idéogrammes chinois. Il faut ensuite tenir compte de la langue dans laquelle est rédigée le message, ce qui implique de considérer dans la même foulée les codes linguistiques structurant cette langue : un message militaire sera lu différemment d'un message parvenant d'un radioamateur. La codification en morse n'est que la dernière étape d'une longue chaîne de codage, laquelle est décodée maillon par maillon à la vitesse de l'éclair par le cerveau du récepteur sans même qu'il en ait conscience. La façon dont s'organise ce maillage est importante, puisque du point de vue du hacker, chacun de ces codes est susceptible d'être manipulé, impactant l'ensemble des codes en aval. On pourra évidemment creuser une approche sociopolitique de l'utilisation des codes : par exemple, le hackeurisme est une technique utilisée similairement par le cypherpunk ou le gouvernement, mais qui provoque des effets antagonistes. Enfin, chaque œuvre d'art hacker proposant un commentaire sur le code manipulé, il sera important de développer un ensemble d'outils d'analyse permettant de rendre compte de ce commentaire.

Il n'est pas à douter que les nouveaux objets qui seront soulevés par cette démarche opéreront sur la littérature le même genre de manipulation que sur le reste. À ceux qui auront prophétisé la mort du roman, la mort du livre ou la mort de la

littérature, j'affirme au contraire qu'au prix d'un petit réalignement vers le code dans toutes ses manifestations, et non plus dans son unique acception institutionnelle, la fiction et son étude ont devant eux un brillant avenir. En retour, il est du devoir des intellectuels de s'assurer que la mainmise vectoraliste sur l'information ne sonne pas le glas de la culture. Pour ce faire, il est important d'appliquer au plus tôt l'Éthique du hackeur au sein même de l'analyse afin d'en diffuser les idées parmi toute l'intelligentsia. En somme, c'est à un véritable hack social que j'en appelle en ouvrant le champ d'études de l'art hackeur.

APPENDICE A

THE HACKER MANIFESTO

The Hacker Manifesto

+++The Mentor+++

Written January 8, 1986

Another one got caught today, it's all over the papers. "Teenager Arrested in Computer Crime Scandal", "Hacker Arrested after Bank Tampering"...

Damn kids. They're all alike.

But did you, in your three-piece psychology and 1950's technobrain, ever take a look behind the eyes of the hacker? Did you ever wonder what made him tick, what forces shaped him, what may have molded him?

I am a hacker, enter my world...

Mine is a world that begins with school... I'm smarter than most of the other kids, this crap they teach us bores me...

Damn underachiever. They're all alike.

I'm in junior high or high school. I've listened to teachers explain for the fifteenth time how to reduce a fraction. I understand it. "No, Ms. Smith, I didn't show my work. I did it in my head..."

Damn kid. Probably copied it. They're all alike.

I made a discovery today. I found a computer. Wait a second, this is cool. It does what I want it to. If it makes a mistake, it's because I screwed it up. Not because it doesn't like me... Or feels threatened by me.. Or thinks I'm a smart ass.. Or doesn't like teaching and shouldn't be here...

Damn kid. All he does is play games. They're all alike.

And then it happened... a door opened to a world... rushing through the phone line like heroin through an addict's veins, an electronic pulse is sent out, a refuge from the day-to-day incompetencies is sought... a board is found. "This is it... this is where I belong..." I know everyone here... even if I've never met them, never talked to them, may never hear from them again... I know you all...

Damn kid. Tying up the phone line again. They're all alike...

You bet your ass we're all alike... we've been spoon-fed baby food at school when we hungered for steak... the bits of meat that you did let slip through were pre-chewed and tasteless. We've been dominated by sadists, or ignored by the apathetic. The few that had

something to teach found us willing pupils, but those few are like drops of water in the desert.

This is our world now... the world of the electron and the switch, the beauty of the baud. We make use of a service already existing without paying for what could be dirt-cheap if it wasn't run by profiteering gluttons, and you call us criminals. We explore... and you call us criminals. We seek after knowledge... and you call us criminals. We exist without skin color, without nationality, without religious bias... and you call us criminals. You build atomic bombs, you wage wars, you murder, cheat, and lie to us and try to make us believe it's for our own good, yet we're the criminals.

Yes, I am a criminal. My crime is that of curiosity. My crime is that of judging people by what they say and think, not what they look like. My crime is that of outsmarting you, something that you will never forgive me for.

I am a hacker, and this is my manifesto. You may stop this individual, but you can't stop us all... after all, we're all alike.

APPENDICE B

A CYPHERPUNK'S MANIFESTO

A Cypherpunk's Manifesto

by Eric Hughes

Privacy is necessary for an open society in the electronic age. Privacy is not secrecy. A private matter is something one doesn't want the whole world to know, but a secret matter is something one doesn't want anybody to know. Privacy is the power to selectively reveal oneself to the world.

If two parties have some sort of dealings, then each has a memory of their interaction. Each party can speak about their own memory of this; how could anyone prevent it? One could pass laws against it, but the freedom of speech, even more than privacy, is fundamental to an open society; we seek not to restrict any speech at all. If many

parties speak together in the same forum, each can speak to all the others and aggregate together knowledge about individuals and other parties. The power of electronic communications has enabled such group speech, and it will not go away merely because we might want it to.

Since we desire privacy, we must ensure that each party to a transaction have knowledge only of that which is directly necessary for that transaction. Since any information can be spoken of, we must ensure that we reveal as little as possible. In most cases personal identity is not salient. When I purchase a magazine at a store and hand cash to the clerk, there is no need to know who I am. When I ask my electronic mail provider to send and receive messages, my provider need not know to whom I am speaking or what I am saying or what others are saying to me; my provider only need know how to get the message there and how much I owe them in fees. When my identity is revealed by the underlying mechanism of the transaction, I have no privacy. I cannot here selectively reveal myself; I must always reveal myself.

Therefore, privacy in an open society requires anonymous transaction systems. Until now, cash has been the primary such system. An anonymous transaction system is not a secret transaction system. An anonymous system empowers individuals to reveal their identity when desired and only when desired; this is the essence of privacy.

Privacy in an open society also requires cryptography. If I say something, I want it heard only by those for whom I intend it. If the content of my speech is available to the world, I have no privacy. To encrypt is to indicate the desire for privacy, and to encrypt with weak cryptography is to indicate not too much desire for privacy. Furthermore, to reveal one's identity with assurance when the default is anonymity requires the cryptographic signature.

We cannot expect governments, corporations, or other large, faceless organizations to grant us privacy out of their beneficence. It is to their advantage to speak of us, and

we should expect that they will speak. To try to prevent their speech is to fight against the realities of information. Information does not just want to be free, it longs to be free. Information expands to fill the available storage space. Information is Rumor's younger, stronger cousin; Information is fleeter of foot, has more eyes, knows more, and understands less than Rumor.

We must defend our own privacy if we expect to have any. We must come together and create systems which allow anonymous transactions to take place. People have been defending their own privacy for centuries with whispers, darkness, envelopes, closed doors, secret handshakes, and couriers. The technologies of the past did not allow for strong privacy, but electronic technologies do. We the Cypherpunks are dedicated to building anonymous systems. We are defending our privacy with cryptography, with anonymous mail forwarding systems, with digital signatures, and with electronic money.

Cypherpunks write code. We know that someone has to write software to defend privacy, and since we can't get privacy unless we all do, we're going to write it. We publish our code so that our fellow Cypherpunks may practice and play with it. Our code is free for all to use, worldwide. We don't much care if you don't approve of the software we write. We know that software can't be destroyed and that a widely dispersed system can't be shut down.

Cypherpunks deplore regulations on cryptography, for encryption is fundamentally a private act. The act of encryption, in fact, removes information from the public realm. Even laws against cryptography reach only so far as a nation's border and the arm of its violence. Cryptography will ineluctably spread over the whole globe, and with it the anonymous transactions systems that it makes possible.

For privacy to be widespread it must be part of a social contract. People must come and together deploy these systems for the common good. Privacy only extends so far as the cooperation of one's fellows in society. We the Cypherpunks seek your questions and your concerns and hope we may engage you so that we do not deceive ourselves. We will not, however, be moved out of our course because some may disagree with our goals.

The Cypherpunks are actively engaged in making the networks safer for privacy. Let us proceed together apace.

Onward.

Eric Hughes
<hughes@soda.berkeley.edu>
9 March 1993

APPENDICE C

A CYBERSPACE INDEPENDENCE DECLARATION

Date: Fri, 9 Feb 1996 17:16:35 +0100
To: barlow@eff.org
From: John Perry Barlow <barlow@eff.org>
Subject: A Cyberspace Independence Declaration

Yesterday, that great invertebrate in the White House signed into the law the Telecom "Reform" Act of 1996, while Tipper Gore took digital photographs of the proceedings to be included in a book called "24 Hours in Cyberspace."

I had also been asked to participate in the creation of this book by writing something appropriate to the moment. Given the atrocity that this legislation would seek to inflict on the Net, I decided it was as good a time as any to dump some tea in the virtual harbor.

After all, the Telecom "Reform" Act, passed in the Senate with only 5 dissenting votes, makes it unlawful, and punishable by a \$250,000 to say "shit" online. Or, for that matter, to say any of the other 7 dirty words prohibited in broadcast media. Or to discuss abortion openly. Or to talk about any bodily function in any but the most clinical terms.

It attempts to place more restrictive constraints on the conversation in Cyberspace than presently exist in the Senate cafeteria, where I have dined and heard colorful indecencies spoken by United States senators on every occasion I did.

This bill was enacted upon us by people who haven't the slightest idea who we are or where our conversation is being conducted. It is, as my good friend and Wired Editor Louis Rossetto put it, as though "the illiterate could tell you what to read."

Well, fuck them.

Or, more to the point, let us now take our leave of them. They have declared war on Cyberspace. Let us show them how cunning, baffling, and powerful we can be in our own defense.

I have written something (with characteristic grandiosity) that I hope will become one of many means to this end. If you find it useful, I hope you will pass it on as widely as possible. You can leave my name off it if you like, because I don't care about the credit. I really don't.

But I do hope this cry will echo across Cyberspace, changing and growing and self-replicating, until it becomes a great shout equal to the idiocy they have just inflicted upon us.

I give you...

A Declaration of the Independence of Cyberspace

Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.

We have no elected government, nor are we likely to have one, so I address you with no greater authority than that with which liberty itself always speaks. I declare the global social space we are building to be naturally independent of the tyrannies you seek to impose on us. You have no moral right to rule us nor do you possess any methods of enforcement we have true reason to fear.

Governments derive their just powers from the consent of the governed. You have neither solicited nor received ours. We did not invite you. You do not know us, nor do you know our world. Cyberspace does not lie within your borders. Do not think that you can build it, as though it were a public construction project. You cannot. It is an act of nature and it grows itself through our collective actions.

You have not engaged in our great and gathering conversation, nor did you create the wealth of our marketplaces. You do not know our culture, our ethics, or the unwritten codes that already provide our society more order than could be obtained by any of your impositions.

You claim there are problems among us that you need to solve. You use this claim as an excuse to invade our precincts. Many of these problems don't exist. Where there are real conflicts, where there are wrongs, we will identify them and address them by our means. We are forming our own Social Contract. This governance will arise according to the conditions of our world, not yours. Our world is different.

Cyberspace consists of transactions, relationships, and thought itself, arrayed like a standing wave in the web of our communications. Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live.

We are creating a world that all may enter without privilege or prejudice accorded by race, economic power, military force, or station of birth.

We are creating a world where anyone, anywhere may express his or her beliefs, no matter how singular, without fear of being coerced into silence or conformity.

Your legal concepts of property, expression, identity, movement, and context do not apply to us. They are based on matter, There is no matter here.

Our identities have no bodies, so, unlike you, we cannot obtain order by physical coercion. We believe that from ethics, enlightened self-interest, and the commonweal, our governance will emerge. Our identities may be distributed across many of your jurisdictions. The only law that all our constituent cultures would generally recognize is the Golden Rule. We hope we will be able to build our particular solutions on that basis. But we cannot accept the solutions you are attempting to impose.

In the United States, you have today created a law, the Telecommunications Reform Act, which repudiates your own Constitution and insults the dreams of Jefferson, Washington, Mill, Madison, DeToqueville, and Brandeis. These dreams must now be born anew in us.

You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants. Because you fear them, you entrust your bureaucracies with the parental responsibilities you are too cowardly to confront yourselves. In our world, all the sentiments and expressions of humanity, from the debasing to the angelic, are parts of a seamless whole, the global conversation of bits. We cannot separate the air that chokes from the air upon which wings beat.

In China, Germany, France, Russia, Singapore, Italy and the United States, you are trying to ward off the virus of liberty by erecting guard posts at the frontiers of Cyberspace. These may keep out the contagion for a small time, but they will not work in a world that will soon be blanketed in bit-bearing media.

Your increasingly obsolete information industries would perpetuate themselves by proposing laws, in America and elsewhere, that claim to own speech itself throughout the world. These laws would declare ideas to be another industrial product, no more noble than pig iron. In our world, whatever the human mind may create can be reproduced and distributed infinitely at no cost. The global conveyance of thought no longer requires your factories to accomplish.

These increasingly hostile and colonial measures place us in the same position as those previous lovers of freedom and self-determination who had to reject the authorities of distant, uninformed powers. We must declare our virtual selves immune to your sovereignty, even as we continue to consent to your rule over our bodies. We will spread ourselves across the Planet so that no one can arrest our thoughts.

We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more humane and fair than the world your governments have made before.

Davos, Switzerland
February 8, 1996

John Perry Barlow, Cognitive Dissident
Co-Founder, Electronic Frontier Foundation
Home(stead) Page: <http://www.eff.org/~barlow>
Message Service: 800/634-3542 begin_of_the_skype_highlighting 800/634-3542
end_of_the_skype_highlighting
Barlow in Meatspace Today (until Feb 12): Cannes, France
Hotel Martinez: (33) 92 98 73 00, Fax: (33) 93 39 67 82
Coming soon to: Amsterdam 2/13-14, Winston-Salem 2/15, San Francisco
2/16-20, San Jose 2/21, San Francisco 2/21-23, Pinedale, Wyoming
In Memoriam, Dr. Cynthia Horner and Jerry Garcia

It is error alone which needs the support of government. Truth can
stand by itself.

--Thomas Jefferson, Notes on Virginia

APPENDICE D

THE INTERNET IS FOR EVERYONE

Network Working Group
Request for Comments: 3271
Category: Informational

V. Cerf
Internet Society
April 2002

The Internet is for Everyone

Status of this Memo

This memo provides information for the Internet community. It does not specify an Internet standard of any kind. Distribution of this memo is unlimited.

Copyright Notice

Copyright (C) The Internet Society (2002). All Rights Reserved.

Abstract

This document expresses the Internet Society's ideology that the Internet really is for everyone. However, it will only be such if we make it so.

1. The Internet is for everyone

How easy to say - how hard to achieve!

How have we progressed towards this noble goal?

The Internet is in its 14th year of annual doubling since 1988. There are over 150 million hosts on the Internet and an estimated 513 million users, world wide.

By 2006, the global Internet is likely to exceed the size of the global telephone network, if it has not already become the telephone network by virtue of IP telephony. Moreover, as many as 1.5 billion Internet-enabled appliances will have joined traditional servers, desktops and laptops as part of the Internet family. Pagers, cellphones and personal digital assistants may well have merged to become the new telecommunications tools of the next decade. But even at the scale of the telephone system, it is sobering to realize that only half of the Earth's population has ever made a telephone call.

It is estimated that commerce on the network will reach somewhere between \$1.8T and \$3.2T by 2003. That is only two years from now (but a long career in Internet years).

The number of Internet users will likely reach over 1000 million by the end of the year 2005, but that is only about 16% of the world's population. By 2047 the

world's population may reach about 11 billion. If only 25% of the then world's population is on the Internet, that will be nearly 3 billion users.

As high bandwidth access becomes the norm through digital subscriber loops, cable modems and digital terrestrial and satellite radio links, the convergence of media available on the Internet will become obvious. Television, radio, telephony and the traditional print media will find counterparts on the Internet - and will be changed in profound ways by the presence of software that transforms the one-way media into interactive resources, shareable by many.

The Internet is proving to be one of the most powerful amplifiers of speech ever invented. It offers a global megaphone for voices that might otherwise be heard only feebly, if at all. It invites and facilitates multiple points of view and dialog in ways unimplementable by the traditional, one-way, mass media.

The Internet can facilitate democratic practices in unexpected ways. Did you know that proxy voting for stock shareholders is now commonly supported on the Internet? Perhaps we can find additional ways in which to simplify and expand the voting franchise in other domains, including the political, as access to Internet increases.

The Internet is becoming the repository of all we have accomplished as a society. It has become a kind of disorganized "Boswell" of the human spirit. Be thoughtful in what you commit to email, news groups, and other Internet communication channels - it may well turn up in a web search some day. Thanks to online access to common repositories, shared databases on the Internet are acting to accelerate the pace of research progress.

The Internet is moving off the planet! Already, interplanetary Internet is part of the NASA Mars mission program now underway at the Jet Propulsion Laboratory. By 2008 we should have a well-functioning Earth-Mars network that serves as a nascent backbone of an interplanetary system of Internets - InterPlaNet is a network of Internets! Ultimately, we will have interplanetary Internet relays in polar solar orbit so that they can see most of the planets and their associated interplanetary gateways for most, if not all of the time.

The Internet Society is launching a new campaign to facilitate access to and use of Internet everywhere. The campaign slogan is "Internet is for everyone," but there is much work needed to accomplish this objective.

Internet is for everyone - but it won't be if it isn't affordable by all that wish to partake of its services, so we must dedicate ourselves to making the Internet as affordable as other infrastructures so critical to our well-being. While we follow

Moore's Law to reduce the cost of Internet-enabling equipment, let us also seek to stimulate regulatory policies that take advantage of the power of competition to reduce costs.

Internet is for everyone - but it won't be if Governments restrict access to it, so we must dedicate ourselves to keeping the network unrestricted, unfettered and unregulated. We must have the freedom to speak and the freedom to hear.

Internet is for everyone - but it won't be if it cannot keep up with the explosive demand for its services, so we must dedicate ourselves to continuing its technological evolution and development of the technical standards the lie at the heart of the Internet revolution. Let us dedicate ourselves to the support of the Internet Architecture Board, the Internet Engineering Steering Group, the Internet Research Task Force, the Internet Engineering Task Force and other organizations dedicated to developing Internet technology as they drive us forward into an unbounded future. Let us also commit ourselves to support the work of the Internet Corporation for Assigned Names and Numbers - a key function for the Internet's operation.

Internet is for everyone - but it won't be until in every home, in every business, in every school, in every library, in every hospital in every town and in every country on the Globe, the Internet can be accessed without limitation, at any time and in every language.

Internet is for everyone - but it won't be if it is too complex to be used easily by everyone. Let us dedicate ourselves to the task of simplifying the Internet's interfaces and to educating all that are interested in its use.

Internet is for everyone - but it won't be if legislation around the world creates a thicket of incompatible laws that hinder the growth of electronic commerce, stymie the protection of intellectual property, and stifle freedom of expression and the development of market economies. Let us dedicate ourselves to the creation of a global legal framework in which laws work across national boundaries to reinforce the upward spiral of value that the Internet is capable of creating.

Internet is for everyone - but it won't be if its users cannot protect their privacy and the confidentiality of transactions conducted on the network. Let us dedicate ourselves to the proposition that cryptographic technology sufficient to protect privacy from unauthorized disclosure should be freely available, applicable and exportable. Moreover, as authenticity lies at the heart of trust in networked environments, let us dedicate ourselves to work towards the development of authentication methods and systems capable of supporting electronic commerce through the Internet.

Internet is for everyone - but it won't be if parents and teachers cannot voluntarily create protected spaces for our young people for whom the full range of Internet content still may be inappropriate. Let us dedicate ourselves to the development of technologies and practices that offer this protective flexibility to those who accept responsibility for providing it.

Internet is for everyone - but it won't be if we are not responsible in its use and mindful of the rights of others who share its wealth. Let us dedicate ourselves to the responsible use of this new medium and to the proposition that with the freedoms the Internet enables comes a commensurate responsibility to use these powerful enablers with care and consideration. For those who choose to abuse these privileges, let us dedicate ourselves to developing the necessary tools to combat the abuse and punish the abuser.

Internet is for everyone - even Martians!

I hope Internauts everywhere will join with the Internet Society and like-minded organizations to achieve this, easily stated but hard to attain goal. As we pass the milestone of the beginning of the third millennium, what better theme could we possibly ask for than making the Internet the medium of this new millennium?

Internet IS for everyone - but it won't be unless WE make it so.

2. Security Considerations

This document does not treat security matters, except for reference to the utility of cryptographic techniques to protect confidentiality and privacy.

3. References

- [1] Internet Society - www.isoc.org
- [2] Internet Engineering Task Force - www.ietf.org
- [3] Internet Corporation for Assigned Names and Numbers -
www.ICANN.org
- [4] Cerf's slides: www.wcom.com/cerfsup
- [5] Interplanetary Internet - www.ipnsig.org
- [6] Internet history - livinginternet.com

4. Author's Addresses

Vint Cerf
former Chairman and President, Internet Society
January 2002

Sr. Vice President, Internet Architecture and Technology
WorldCom
22001 Loudoun County Parkway, F2-4115
Ashburn, VA 20147

E-Mail: vinton.g.cerf@wcom.com

5. Full Copyright Statement

Copyright (C) The Internet Society (2002). All Rights Reserved.

This document and translations of it may be copied and furnished to others, and derivative works that comment on or otherwise explain it or assist in its implementation may be prepared, copied, published and distributed, in whole or in part, without restriction of any kind, provided that the above copyright notice and this paragraph are included on all such copies and derivative works. However, this document itself may not be modified in any way, such as by removing the copyright notice or references to the Internet Society or other Internet organizations, except as needed for the purpose of developing Internet standards in which case the procedures for copyrights defined in the Internet Standards process must be followed, or as required to translate it into languages other than English.

The limited permissions granted above are perpetual and will not be revoked by the Internet Society or its successors or assigns.

This document and the information contained herein is provided on an "AS IS" basis and THE INTERNET SOCIETY AND THE INTERNET ENGINEERING TASK FORCE DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTY THAT THE USE OF THE INFORMATION HEREIN WILL NOT INFRINGE ANY RIGHTS OR ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Acknowledgement

Funding for the RFC Editor function is currently provided by the Internet Society.

BIBLIOGRAPHIE

- S.a. 2011. « Symbole » *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. En ligne.
<<http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Symbole&oldid=63685173>>.
Consulté le 30 mars 2011.
- Althusser, Louis. 1970. « Idéologie et appareils idéologiques d'État » In *Positions (1964-1975)*, Paris : Les Éditions sociales, pp. 67-125.
- Amidon, Stevens Russell. 2003. « Manifestoes : A Study in Genre ». Thèse de doctorat. Kingston, Université du Rhode Island, 190 p.
- Archangel. S.d. *Archangel's Manifesto*. En ligne.
<<http://the.feds.arewatching.us/texts/totalmanifesto.txt>>. Consulté le 13 décembre 2011.
- Barlow, John Perry. 1994. « The Economy of Ideas ». *Wired Magazine*. En ligne.
<http://www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas_pr.html>. Consulté le 23 septembre 2011.
- Barlow, John Perry. 1996. *A Cyberspace Independence Declaration*. En ligne.
<http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration>. Consulté le 13 décembre 2011.
- Barthes, Roland. 1971. « Réflexions sur un manuel », dans Serge Doubrovsky et Tzvetan Todorov (dir. publ.) *L'enseignement de la littérature*. Bruxelles : DeBoeck-Wesmael, p. 170-177.
- Baudelaire, Charles. 1908. *Œuvres posthumes*. Paris : Société du Mercure de France, 417 p.
- Baudrillard, Jean. 1990. *La transparence du mal*. Paris : Galilée, 179 p.
- Belleau, André. « Le conflit des codes dans la littérature québécoise ». *Liberté*, no 134, mars-avril 1981, p. 15-20.
- Boncœur, Jean et Hervé Thouement, *Histoire des idées économiques, Tome 1*, Paris : Nathan, 1989, p. 201
- Bourdieu, Pierre. 1992. *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. Paris : Seuil, 480 p.

- Busch, Otto von et Karl Palmås. *Abstract Hackivism: the Making of a Hacker Culture*. Londres et Istanbul: Openmute.org, 114 p.
- Cerf, Vinton. 2002. *The Internet is for Everyone*. En ligne.
<<http://www.ietf.org/rfc/rfc3271.txt>>. Consulté le 13 décembre 2011.
- Chevalier, Jean et Alain Gheerbrant. 1982 [1969]. *Dictionnaire des symboles*. Paris : Robert Laffont/Jupiter, coll. « Bouquins », 1060 p.
- Chidley, Joe. 1995. « Cracking the Net ». *Maclean's Magazine*. 22 mai 1995,
- Chouinard, Daniel. « Sur la préhistoire du manifeste littéraire (1500-1828) ». *Études françaises*, vol. 16, no 3-4, 1980, p. 21-29.
- Deleuze, Gilles. 2003. *Deux régimes de fous*. Paris : Éditions de Minuit, 400 p.
- Dubois, Jacques. 1973. « Code, texte, métatexte. » *Littérature*. n° 12, décembre, pp. 3-11.
- . 1978. *L'institution de la littérature*. Bruxelles : Labor, 188 p.
- Eco, Umberto. 1972. *La structure absente*. Paris : Mercure de France, 447 p.
- Fayolle, Roger. « La poésie dans l'enseignement de la littérature : le cas Baudelaire », *Littérature*, n° 7 (octobre 1972), pp. 48-72.
- Foehr-Janssens, Yasmina et Denis Saint-Jacques. 2004. « Genres littéraires ». In *Le dictionnaire du littéraire*. Sous la direction de Paul Aron, Denis Saint-Jacques et Alain Viala. Paris : PUF, pp. 248-250.
- Hayles, N. Katherine. 1993. *Virtual Bodies and Flickering Signifiers*. En ligne.
<<http://www.english.ucla.edu/faculty/hayles/Flick.html>>. Consulté le 6 juillet 2011.
- Hughes, Eric. 1993. *The Cypherpunk's Manifesto*. En ligne.
<<http://www.activism.net/cypherpunk/manifesto.html>>. Consulté le 11 avril 2011.
- Kwaterko, Jozef. 2004. « Code ». In *Le dictionnaire du littéraire*. Sous la direction de Paul Aron, Denis Saint-Jacques et Alain Viala. Paris : PUF, pp. 97-98.
- Marx, Karl. 1973. *Le Capital, vol. 1* [1867]. Paris : Anthropos, 315 p.

- Marx, Karl et Friedrich Engels. 1901. *Le manifeste du parti communiste* [1848]. Paris : Société Nouvelle de Librairie et d'Édition, 97 p.
- Moutouh, Hughes. 2000. « La différence dans l'égalité. Chronique nécrologique de l'universalisme juridique français. » In *L'évolution des droits fondamentaux de la personne humaine en 1997 et 1998*. Sous la direction de Gilles Lebreton. Paris : L'Harmattan, 252 p.
- Legault, Jean-François. 2011. « Superhéros et supervillains du cyberspace : Slender Man vs Anonymous ». *Pop-en-stock*. En ligne. <<http://www.popenstock.ca>>. Consulté le 13 décembre 2011.
- Lessig, Lawrence. 2006. *Code 2.0*. New York : Basic Books, 410 p.
- Levy, Steven. 2010. *Hackers : Heroes of the Computer Revolution* [1984]. O'Reilly Media. 454 p. Livre électronique téléchargé le 2 octobre 2010 : <http://www.amazon.com/gp/product/B003PDMKIY/ref=docs-os-doi_0>.
- Organisation des Nations Unies. 1948. *Déclaration universelle des droits de l'Homme*. En ligne. <<http://www.un.org/fr/documents/udhr/>>. Consulté le 1^{er} juillet 2011.
- Saussure, Ferdinand de. 1995. *Cours de linguistique générale* [1915]. Paris : Payot, 520 p.
- Segura, Cynthia Anne. 2004. « Perls of Wisdom : Computer Language and Perl Poetry ». Thèse de doctorat. Albuquerque, Université du Nouveau Mexique, 144 p.
- Stallman, Richard. 2011. *The Free Software Definition* [1996]. En ligne. <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>. Consulté le 13 septembre 2011.
- Stacey, Sean. 2006. *Undefining ARG*. En ligne. <<http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/>>. Consulté le 28 novembre 2011.
- Sterling, Bruce. 1994. *CFP'94 Closing Speech : Bruce Sterling on Privacy*. En ligne. <<http://cpsr.org/prevsite/conferences/cfp94/sterling.html/>>. Consulté le 2 juillet 2011.
- Thomas, Douglas. 2002. *Hacker Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 266 p.

- Tison-Braun, Micheline. 1980. « Portrait-robot de l'auteur du manifeste » *Études françaises*, vol 16, no 3-4, pp. 69-77.
- Wall, Larry. 1999. *Perl, the first postmodern computer language*. En ligne.
<<http://www.perl.com/pub/1999/03/pm.html>>. Consulté le 30 août 2011.
- Wark, M^cKenzie. 2004. *A Hacker Manifesto*. Cambridge : Harvard University Press, 208 p.