



HAL
open science

Contre-culture numérique en société de l'information

Agathe Martin

► **To cite this version:**

Agathe Martin. Contre-culture numérique en société de l'information. domain_shs.info.theo. 2014. mem_01144597

HAL Id: mem_01144597

https://memsic.ccsd.cnrs.fr/mem_01144597v1

Submitted on 22 Apr 2015

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

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

Contre-culture numérique en société de l'information

Agathe MARTIN

Mémoire de recherche de Master 2
Sciences de l'information et de la communication spécialité Documentation

Directeur de recherche : M. Alain CHANTE
Date de soutenance : 9 juillet 2014

Contre-culture numérique en société de l'information
Agathe MARTIN

Contre-culture numérique en société de l'information
Agathe MARTIN

Contre-culture numérique en société de l'information

Agathe MARTIN

Mémoire de recherche
Directeur de recherche : Alain CHANTE

Contre-culture numérique en société de l'information
Agathe MARTIN

Remerciements

Sommaire

Avant-propos.....	3
Sommaire	6
Introduction	8
1. Société de l'information, contre-culture et contre-culture numérique.....	11
a. Qu'est-ce que la société de l'information ?	11
<i>i. Cartographie de la SI</i>	14
b. Qu'est ce qu'une contre-culture ?	19
<i>i. Acceptations de la notion de culture</i>	19
<i>ii. Brève histoire de la contre-culture</i>	19
<i>iii. Une opposition à une norme culturelle</i>	20
<i>iv. Une nouvelle culture</i>	21
d. Ce que serait une contre-culture numérique	22
<i>i. Une opposition à une norme hégémonique</i>	22
<i>ii. Une nouvelle culture</i>	24
<i>iii. Une nouvelle culture de l'information et de la communication</i>	25
<i>iv. Contours de la contre-culture numérique</i>	26
<i>v. L'expression de contre-culture numérique interrogée</i>	28
2. Des modèles de phénomènes-types.....	30
a. Anonymous	30
<i>i. Le phénomène Anonymous</i>	30
<i>ii. Historique</i>	32

Contre-culture numérique en société de l'information
Agathe MARTIN

iii.	<i>Un élément de la contre-culture numérique ?</i>	33
iv.	<i>Idéologie et matrice idéologique</i>	34
v.	<i>Organisation sociale et technologies de l'information</i>	37
vi.	<i>Technologies et communications</i>	38
vii.	<i>Modèle de communication</i>	39
2.	<i>Un mode de communication particulièrement adapté à une société de la communication</i> .	41
b.	Linux	42
i.	<i>Historique</i>	42
ii.	<i>Une composante de la contre-culture numérique ?</i>	44
iii.	<i>Idéologie et matrice idéologique</i>	46
iv.	<i>Organisation sociale et technologies de l'information</i>	47
v.	<i>Technologies et communications</i>	49
vi.	<i>Modèle de communication</i>	50
3.	<i>Une contre-culture numérique ?</i>	52
a.	Pertinence de la notion de contre-culture numérique	52
i.	<i>Historique</i>	52
ii.	<i>Idéologie et matrice idéologique</i>	53
iii.	<i>Une contre-culture numérique ?</i>	55
iv.	<i>Organisation sociale et technologies de l'information</i>	59
v.	<i>Technologies et communication</i>	60
vi.	<i>Modèles de communication</i>	60
vii.	<i>La dimension politique</i>	61
viii.	<i>Une utopie constructiviste</i>	63
ix.	<i>Contre-culture numérique ?</i>	65
b.	Une contre-culture à dimension communicationnelle	66
i.	<i>Un nouveau rapport à l'information</i>	66
ii.	<i>Un mode de recrutement numérique</i>	68
iii.	<i>Une communication interne organisée également</i>	68
iv.	<i>Une communication externe cohérente, efficace et active</i>	69
v.	<i>Quand faire c'est dire</i>	70
c.	Une transformation du rapport commun à l'information, à la communication et aux TI	71
i.	<i>Le clivage naturel des mouvements contre-culturels</i>	71
ii.	<i>La transformation du rapport à l'information, à la communication et aux TI</i>	72
	Conclusion.....	74
	Bibliographie	76
	Annexes.....	78

Introduction

Différents phénomènes du plus libertaire au plus libéral traversent aujourd'hui la société de l'information (SI). Celle-ci s'est développée de fait, dans différentes directions sans homogénéité ni cohérence mais par la force d'initiatives individuelles. De fait, s'est créé un univers virtuel dans lequel les utopies libertaires côtoient les promesses d'un contrôle total des populations. 1984 et Libertalia en ligne de mire, et un présent matérialisé par un spectre de projets individuels du plus libertaire ou libertarien au plus sécuritaire ou capitaliste. Ce prisme peut être perçu comme un système d'initiatives, de façon égalitaire et horizontale, mais la réalité de la SI amène à percevoir les choses autrement. Il existe bel et bien en SI une norme qui tend à devenir hégémonique, soutenue par les entreprises et les instances politiques : celle de la logique propriétaire et du contrôle. Son importance amène à penser les phénomènes à tendance libertaire ou libertarienne comme une contre-culture en opposition avec cette norme hégémonique. En effet, les acteurs de la SI ne peuvent être considérés comme étant sur un pied d'égalité : les pouvoirs publics étant forcément plus puissants et plus influents et agissant pour la défense de la logique propriétaire tant dans les contenus informatifs que logiciels. Juridiquement, culturellement cette norme de la logique propriétaire et du contrôle s'impose et la frange de liberté occasionnée par les TI se maintient entre autres par les pressions exercées par les partis et associations pirates, et l'opinion publique qui s'approprie peu à peu les idées de liberté et de gratuité des communications. Se dessine là une opposition à des actions politiques, juridiques et

économiques des grandes instances. Cette opposition se matérialise principalement par des actions autonomes à priori disparates : divergences sur la légalité, divergence sur les positionnements politiques, divergence sociologiques etc.

La présente recherche s'intéressera donc à la pertinence d'une notion de contre-culture numérique dans le cadre de la société de l'information et aux conséquences à en tirer pour les sciences de l'information et de la communication. Est-il pertinent de considérer que différents phénomènes (Anonymous et plus généralement les pirates informatiques, Wikileaks, Linux et plus largement le logiciel libre, les associations et partis pirates, les acteurs de la connaissance et du savoir scientifique libre etc.) participent d'une même logique, d'une même mouvance et constituent réellement un phénomène à part entière qui pourrait être décrit comme une contre-culture numérique ? Est-il pertinent de considérer ces phénomènes de façon unitaire ? Constituent-ils une contre-culture ? Peut-elle être qualifiée de numérique ? Quelle est sa dimension communicationnelle ? Est-elle porteuse d'une révolution dans les modes de communication et dans le rapport à l'information du grand public ?

A ces questions, nous répondrons par l'hypothèse que la notion de contre-culture numérique nous apparaît pertinente non pas dans sa dimension sociologique mais dans ses dimensions idéologique, sociétale et communicationnelle. Et que cette contre-culture numérique par des mécanismes de diffusion au grand public transforme le rapport commun aux technologies, à l'information et à la communication et la culture numérique du plus grand nombre.

Pour explorer cette piste, nous commencerons par analyser la SI. En analysant les discours et la réalité de la SI, puis en la cartographiant, nous découvrirons une réalité duale, où deux logiques s'affrontent. Une première logique dominante du logiciel, des contenus et des matériels propriétaires, alliée à une logique du contrôle et de la surveillance s'explique par des choix techniques de conservation et de contrôle de données. Une seconde logique de liberté des logiciels, contenus et matériel associée à une logique de liberté des données s'explique également par des choix techniques, ceux de l'anonymat, de la liberté des utilisateurs et de la gratuité et accessibilité des contenus. Nous nous interrogerons ensuite sur la notion de contre-culture et sur ce qu'elle recouvre. Sur les bases d'une acceptation que nous tiendrons pour nôtre de la contre-culture et sur les bases de notre analyse de la SI, nous déterminerons ce que pourrait ou devrait être une contre-culture numérique. Ceci nous amènera à nous interroger de façon théorique à la pertinence de la notion de contre-culture numérique.

Pour interroger cette notion de contre-culture numérique, nous nous intéresserons ensuite à deux phénomènes assez emblématiques la composant : les pirates informatiques à travers Anonymous et le logiciel libre à travers Linux. Ces deux composantes essentielles de la contre-culture numérique sont des phénomènes d'importance, ce qui permet de les considérer avec une certaine pertinence. En effet, la masse des participants nous a paru assez critique pour permettre des conclusions. De plus, ces deux phénomènes par leur diffusion importante permettent d'accéder à de nombreuses données les concernant. Elles sont également emblématiques des deux pôles de cette contre-culture numérique, le pôle

politique pour les Anonymous et le pôle économique pour Linux. Après une présentation respective des phénomènes, un historique permettant de les cerner, nous nous interrogerons sur leur potentielle appartenance à une contre-culture numérique. Puis nous nous intéresserons à l'idéologie qu'ils véhiculent et à leur matrice idéologique, afin d'en cerner divergences et similitudes. Enfin nous observerons leur organisation sociale, leur usage des technologies de l'information (TI), et dresserons un modèle de leurs communications. Ceci nous permettra d'analyser par la suite en quoi ces phénomènes sont en opposition avec une norme hégémonique en SI et donc en quoi ils participent d'une contre-culture numérique.

Enfin, nous analyserons dans la dernière partie la pertinence de la notion de contre-culture numérique au regard de l'histoire des phénomènes que nous voulons regrouper, au regard de l'idéologie et de la matrice idéologique de ces mouvements, au regard de leur organisation sociale, au regard de leur usage des TI et au regard de leurs communications. Nous en tirerons accessoirement des conclusions sur la dimension politique et constructiviste du phénomène. Mais nous tirerons également des conclusions sur la pertinence scientifique de cette notion de contre-culture informatique. Nous tirerons également des conclusions sur la dimension communicationnelle de la contre-culture numérique. Ceci nous amènera à réfléchir à la diffusion de cette contre-culture au grand public et à la façon dont celle-ci transforme le rapport commun à l'information, à la communication et aux TI.

Mais avant tout cela il convient de rappeler le cadre d'expression de ce phénomène contre-culturel, à savoir la SI.

1. Société de l'information, contre-culture et contre-culture numérique

a. *Qu'est-ce que la société de l'information ?*

L'idée d'une SI émerge à la fin des années 1960 et au début des années 1970, sous la plume de différents acteurs du monde scientifique. Que ce soit dans les travaux de Marshall McLuhan, de Zbigniew Brzezinski, Daniel Bell ou Alvin Toffler, ou encore à travers l'annonce du MITI japonais en 1971, la notion de SI se développe et se construit théoriquement pendant les années 1960 et 1970, notamment à travers l'idée de société postindustrielle.

Plus tard, dans les années 1990, la notion de SI connaîtra des développements politiques à travers des déclarations publiques importantes, comme celle d'Al Gore en 1994 pour le lancement de la *Global Information Infrastructure* qui déclarera : « Nous faisons le rêve d'une forme différente de super-autoroute de l'information, une super-autoroute capable de sauver des vies, de créer des emplois et de donner la chance à chaque Américain, jeune ou vieux, d'accéder à la meilleure éducation possible¹ ». A ce moment, la *National Information Infrastructure* devient globale et donc internationale. Al Gore promet un « nouvel ordre mondial de l'information ». L'idée de SI sous-tend les débats politiques aux Etats-Unis mais aussi en Europe avec les rapports de Jacques Delors à la Commission Européenne, de Simon Nora et Alain Minc aux autorités Françaises etc. Le discours est ici constitutif du développement de la SI. Il constate comme il suscite cette révolution annoncée.

Mais les origines intellectuelles de la notion sont plus profondes, les premières réflexions sur le nouveau monde numérique qui va advenir sont à lier à la cybernétique et à la personnalité de Norbert Wiener, qui le premier s'est intéressé aux conséquences sociétales des technologies informatiques naissantes. D'autres origines anciennes des idées de SI telles que développées plus tard, sont à lier à Saint-Simon et à sa conception d'une société en réseaux, conception elle-même héritière de Condorcet. Armand Mattelard retrace cette

¹ Gore, Al (1994). « *Discours aux représentants de l'industrie américaine du 11 janvier 1994* ».

genèse en remontant à l'émergence de la rationalité occidentale pendant le XVII^e siècle².

Ces différentes expressions de la notion amènent à en dessiner les contours. La SI apparaît comme ayant deux facettes : d'un côté une réalité technique, économique et sociale, et d'un autre côté une valeur mythique et utopique. Nous rejoignons là Pierre Musso³ dans son analyse de la SI comme une réalité duelle avec à la fois une réalité économique-technique et à la fois un ensemble de représentations et de discours associés. Nous rejoignons également Patrice Flichy⁴ et Philippe Breton⁵ pour la dimension utopique du propos qui nous fait parler de mythe. Est promis par le passage à la SI, un nouveau monde plus juste, plus libre, plus fluide. La SI devient le nouvel espace dans lequel pourront s'exprimer les libertés individuelles les plus fondamentales comme l'accès au savoir, l'accès à une plus grande démocratie notamment. Une mythologie du cyberspace commence à se faire jour, une utopie où le numérique s'imposerait comme réponse à tous les travers d'une société de masse. Renforçant les territoires et les communautés par la décentralisation, désatomisant les sociétés humaines de masse en créant un nouveau lien numérique entre les hommes, la SI apparaît alors comme garante d'une nouvelle société humaine plus communicante, fonctionnant mieux pour et par les individus la composant. Ce mythe construit par les politiques dans les années 1990, plus ou moins porté par les scientifiques depuis les années 1970, avec pour moteur premier l'internet, n'a pourtant pas pris la forme matérielle énoncée à l'époque.

Il s'est certainement partiellement matérialisé dans des domaines de la vie quotidienne, mais à observer le monde de l'informatique et des télécommunications, la SI n'est pas l'univers idéal unique promis. Se sont matérialisés avec le développement de l'informatique et des télécommunications deux pôles d'expression : le pôle du contrôle et de la logique propriétaire et le pôle de la conquête d'une nouvelle liberté tant dans l'économie numérique que dans la vie politique. Deux pôles présents dès l'apparition des calculateurs sous la plume de Wiener qui s'interrogeait dans les années 1950 sur les usages des technologies informatiques naissantes montrait les deux voies possibles pour les sociétés humaines : le contrôle et le libéralisme associés avec à l'horizon une crise économique sans précédent et une société horizontale dégagée des hiérarchies. Le développement dans ces directions reposant sur les êtres humains et les sociétés intégrant les technologies, mais surtout sur les scientifiques et ingénieurs, acteurs des développements techniques.

Cette idée d'alternatives sociétales induites par la révolution technique que suppose l'avènement des TI, s'est retrouvée absente des débats ultérieurs des années 1970. La SI pris alors la forme d'une imposition sans débats sur les choix de société à prendre. Pourtant il existait déjà deux courants de pensée face aux technologies : un versant militaro-économique avec ses acteurs emblématiques : IBM, AT&T notamment et un versant

² Mattelard, Armand (2001). « *Histoire de la société de l'information* ». Paris : La Découverte.

³ Musso, Pierre (2002). « L'économie symbolique de la société de l'information », In *Revue européenne de sciences sociales : La société de l'information, un état des lieux*, Tome XL, 2002, n°123, Paris : Librairie Droz Genève.

⁴ Flichy, Patrice (2001). « *L'imaginaire d'internet* ». Paris : La Découverte.

⁵ Breton, Philippe (2002). « La société de l'information : de l'utopie au désenchantement ». In *Revue européenne de sciences sociales : La société de l'information, un état des lieux*, Tome XL, 2002, n°123, Paris : Librairie Droz Genève.

« libertaire » avec les premiers acteurs de la micro-informatique personnelle et les acteurs des premiers développements publics de l'internet, notamment dans les campus américains.

L'opposition de ces deux sphères était également absente des débats des années. Pourtant, il s'agit d'un élément moteur de l'histoire des technologies de l'information (TI). La mythique des années 1990 repris à son compte des éléments éparses émanant des deux pôles dans une utopie syncrétique. A la fois libertarienne et étatique, la SI du futur satisferait tout le monde dans un progrès démocratique sans précédent. Discours plus politiques et idéologiques que pragmatiques, les discours sur la SI éludaient les choix sociétaux pour une utopie syncrétique suscitant l'adhésion à maxima.

Pourtant dans les faits, cette opposition majeure et centrale s'exprime sur de nombreux points de conflit : le logiciel (propriétaire et libre), l'internet (contrôlé ou neutre), la protection des données personnelles, les biens communs numériques (propriétaires ou libres) etc. Cette dualité, intrinsèque au monde de l'informatique est également constitutive d'une SI dont les contours sont plus larges que le monde de l'informatique, mais dont ce dernier constitue le nœud central. Or l'informatique en tant que technologie a pour particularité de placer devant des choix politiques lourds. Gérant l'information, cette nouvelle technique suppose des choix atteignant les libertés fondamentales que sont la liberté d'expression, d'information et même bien d'autres actes de façon moins directement visible – les droits sociaux gérés par internet par exemple. Elle implique même de nouvelles formes d'information comme les données personnelles ou les biens communs numériques. Tout cela est réglementé au fur et à mesure du développement des technologies. Développement qui légitime souvent de fait des usages préexistants à la loi. Norbert Wiener ne se trompait pas en annonçant que les objets techniques avaient des propriétés politiques. Les TI ont des propriétés politiques importantes car elles touchent à l'information et à la communication, ciments de la démocratie. La dualité des choix techniques de l'informatique qui « binarise » nos processus d'information et de communication, place devant des choix politiques binaires, binaires et fondamentaux : surveiller ou non la population par les TI, rendre propriétaire ou libre des données, des programmes etc. Or ces choix n'ont jamais été présentés comme tels, s'est imposée une SI à laquelle nul ne pouvait échapper aux dires des instances politiques de l'époque. La forme de la SI qui se développait n'a aucunement été interrogée. Nous étions face à une révolution technique en marche à laquelle il fallait simplement s'adapter.

Ce qui nie certains phénomènes et qui a potentiellement suscité leur accroissement, les phénomènes que nous avons choisi de regrouper sous le terme de contre-culture numérique car étant plus dans une logique d'opposition à une action et à un discours dominant sur les TI, que dans la construction d'une nouvelle réalité. Dans les faits, les initiatives des différents acteurs du monde de l'informatique : scientifiques, ingénieurs, entrepreneurs etc. ont joué un rôle majeur dans la forme qu'a acquise aujourd'hui la SI. Et ce fait de la liberté des acteurs à construire « leur » informatique et donc « leur » SI est largement minoré. Pourtant, une part de ces acteurs ont créé leur propre informatique, que l'on pense au premiers ordinateurs Macintosh, aux premiers newsgroups sur Internet ou encore aux pirates du web ; tous ont contribué à créer un univers informatique libre, dédié

gratuitement aux individus. Les discours politiques sur la SI des années 1990, peuvent même apparaître comme des tentatives de « récupération » politique de ces initiatives individuelles, même si ces acteurs ne sont jamais expressément cités. Il y a là tout un ensemble d'initiatives individuelles ou groupusculaires, absentes des considérations officielles et qui ne constitue pas moins un élément important de la SI avec par exemple plusieurs millions d'utilisateurs de GNU/Linux⁶.

Il est possible de penser que cette volonté de syncrétisme autour des utopies numériques ait eu pour vocation politique et idéologique, une mobilisation citoyenne et massive autour du développement et autour de l'avènement d'une SI telle que voulue par les autorités. En faisant rêver à un monde meilleur, en reprenant des développements originellement transgressifs au compte des autorités, on peut voir dans ces discours sur la SI une tentative de régulation des usages et des développements personnels. En légitimant les actions individuelles de libéralisation, de diffusion au plus grand nombre de l'informatique et des télécommunications, les autorités ont peut-être tenté de légitimer une contre-culture numérique, de la rendre officielle, avec pour objectif la limitation des actions individuelles et groupusculaires et le contrôle des acteurs de la SI dans leur ensemble.

Car, de ces deux pôles d'attraction que nous dégagons au sein de la SI - un pôle axé sur le contrôle, la surveillance et la logique économique propriétaire et un pôle axé sur la liberté et la logique économique du gratuit - le pôle relevant de la sphère politique et apparaissant hégémonique est celui du contrôle, de la surveillance et de la logique propriétaire. En adhérant à des valeurs portées par des opposants, en en faisant une partie intégrante de la SI des autorités, ces dernières ont peut-être cherché à minimiser en légitimant ce qui était acceptable, des mouvements porteurs d'autres idéaux et affiliés à la contre-culture américaine des années 1960. En reprenant les valeurs, elle annule la légitimité des opposants, et en faisant voir un mythe proche de leurs idéaux, elle renforce cette délégitimation et la récupère pour son propre profit.

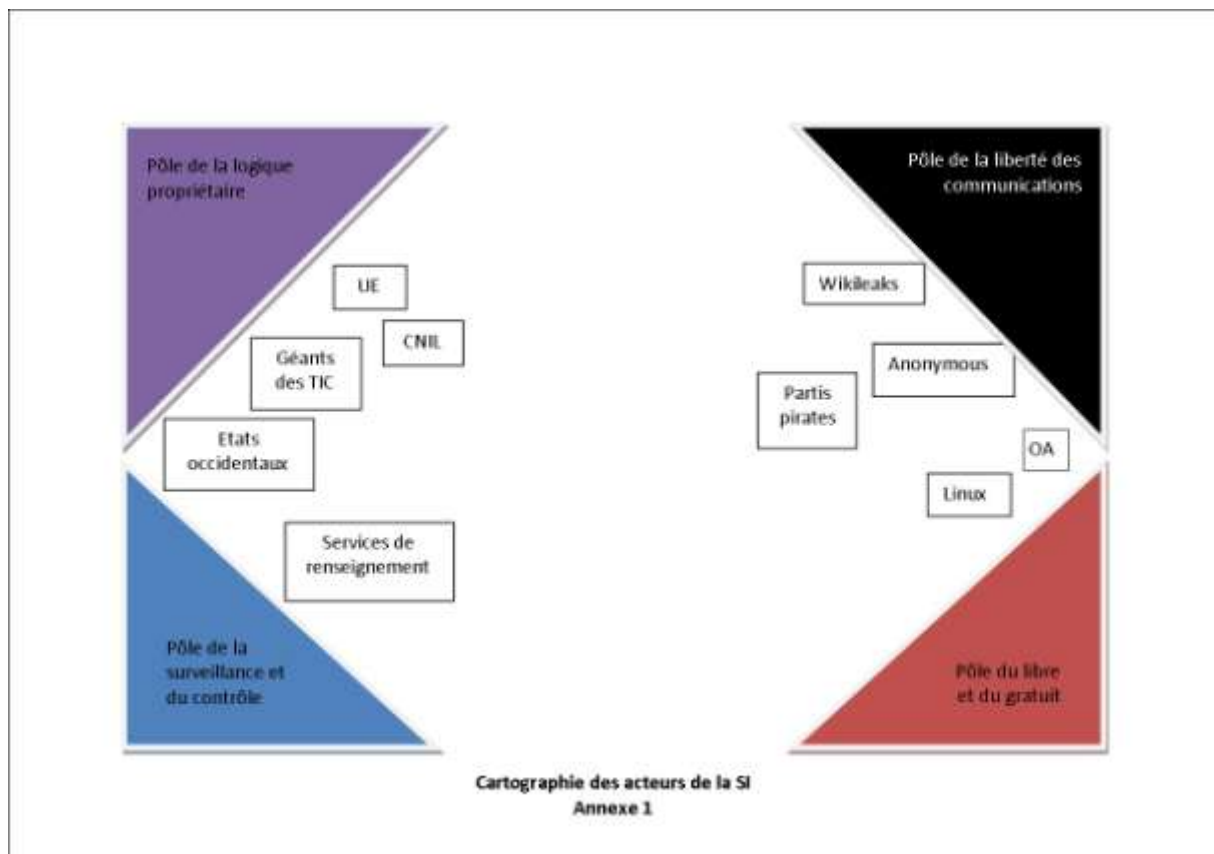
La stratégie de maîtrise des développements de la SI aurait donc réussie pour les autorités nationales et supranationales l'ayant portée. Il n'en reste pas moins un village « gaulois », une part de la réalité cybernétique qui échappe à ce contrôle. De la « cybercriminalité » au logiciel libre, des pans entiers de l'écosystème numérique sont du côté d'une forme de résistance aux contrôles étatiques. Certains mouvements sont même spécifiquement dédiés à cette résistance aux grands pouvoirs : celui des géants de l'informatique et de l'internet et celui des états. Mais cette résistance, cette opposition aux plus puissants constitue-t-elle une contre-culture à part entière ? Peut-on parler de contre-culture numérique ? Le phénomène est-il unifié ? S'agit-il d'une contre-culture indépendante et propre au médium ou s'agit-il d'excroissances de mouvements humains préexistants ? En somme, la notion de contre-culture numérique est-elle pertinente au sein de la SI ?

i. Cartographie de la SI

⁶ 21,5 Millions pour Linux Counter (linuxcounter.net, 10/2011), les estimations non officielles oscillent entre 2,5 Millions et 65 Millions.

La SI n'est pas réductible au simple monde des TI, d'autres acteurs interviennent dans son champ. Ainsi, nous avons extrait quelques acteurs emblématiques et influents sur la SI pour constituer une cartographie de ces derniers en fonction des pôles d'attraction précités. Deux pôles par domaine : un pôle de la logique propriétaire, et un pôle de la logique du libre dans le domaine économique et, un pôle de la logique du contrôle et de la surveillance et un pôle de la liberté et de la neutralité des TI dans le domaine politique. Les pôles de la logique propriétaire, du contrôle et de la surveillance constituent à leurs limites, le mythe de *Big Brother* ou de *1984*. Les pôles de la logique du libre, de la liberté et de la neutralité des TI constituent à leur limites, le mythe de *Libertalia*⁷.

La SI, comme nous l'avons déjà constaté deux pôles d'attraction, le contrôle et la liberté des TIC, déclinés sur les plans politiques et économiques. Sur la base de ces polarités, nous avons positionné les acteurs parmi les plus influents de la SI. Sur la base de leurs actions et déclarations. Ce qui nous amène à la cartographie suivante.



Il y apparait principalement des acteurs du champ politique et culturel. Ainsi du côté gauche apparaissent les structures d'autorités desquelles ont émané les discours sur la SI des années 1990. Ce qui tend à faire penser à un durcissement de leurs positions en matière économique, politique et culturelle. Pour ce qui est des acteurs du côté droit, ceux-ci sont relativement récent car ils sont des descendances historiques de mouvements plus anciens,

⁷ Defoe, Daniel (1998) *Libertalia : une utopie pirate* (trad. de l'anglais par Guillaume Villeneuve), Paris : l'Esprit frappeur.

voire des mouvements apparus après la diffusion massive des TI. Ce qui ne dénie pas le caractère historique de cette part de la SI. Notre cartographie se voulait simplement actuelle.

Le pôle de la logique propriétaire, attire les acteurs suivants : Union Européenne (UE), Commission Nationale Informatique et Libertés (CNIL), les géants des TIC à savoir les grandes entreprises du numériques (Google, Microsoft, Facebook etc.) et les états occidentaux. Ces derniers sont aux côtés des services de renseignement les acteurs principaux du pôle du contrôle et de la surveillance, même si on pourrait voir dans les récentes évolutions des entreprises traditionnelles un certain pas vers la cybersurveillance, notamment de leurs employés.

Le pôle libertarien ou libertaire, qui lui fait face attire les acteurs suivants : les activistes numériques (ou hacktivistes), du type Wikileaks ou Anonymous, qui se positionnent plutôt politiquement et qui se positionne également du côté des actions numériques illégales – ce qui d'ailleurs peut mener à s'interroger sur un possible phénomène de criminalisation médiatique de ces groupes, sans retirer de caractère illégal à leurs actions mais en attirant l'attention sur le fait que l'action politique est plus sujette à criminalisation que l'action économique. Nous trouvons également autour de ce pôle, les partis pirates et associations de défense des libertés numériques, qui eux ne sont pas dans l'illégalité mais bien dans un processus de légitimation politique et dans les actions collectives, presque à équidistance des ONG et groupes de pression populaire, et de la logique « hacker ». Et nous trouvons également toutes les actions collectives du type Logiciel Libre, dont Linux, Archives Ouvertes, Wikipedia etc.

Justifions à présent le positionnement de ces acteurs.

Du côté de l'UE dans sa globalité, les positions et actions sont généralement en faveur de la logique propriétaire : défense du droit d'auteur en opposition avec les licences libres, défense des entreprises de développement logiciel propriétaire. Mais, un appel vers le libre est offert par le soutien aux Archives Ouvertes et la présence de membres du parti pirate suédois à la commission européenne. Cela étant, le soutien aux Archives Ouvertes reste dans une logique de propriété des biens communs numériques à leurs auteurs, d'une protection de ce droit pour les auteurs et institutions dont ils relèvent. De plus, les députés européens des différents partis pirates font certes œuvre de lobbying mais on un poids restreint. Mais la logique de l'ouverture au libre et la logique de la défense des libertés individuelles reste plus forte au sein de l'UE qu'au sein des Etats membres et des états occidentaux, ce qui explique sont éloignement relatif du pôle du contrôle et de la surveillance et son rapprochement du pôle de la logique économique propriétaire.

Du côté de la CNIL, les positions sont en faveur de la défense du droit d'auteur et donc de la logique propriétaire, même si la défense des libertés et la protection des données personnelles font partie de ses prérogatives. La CNIL est plus engagée que l'UE dans la protection des données personnelles et à un même niveau d'engagement en ce qui concerne la défense des droits d'auteurs, voire plus engagée à ce niveau, ce qui nous conduit à la positionner ainsi.

Les géants des TIC, quant à eux, sont directement rattachés à la logique propriétaire de par leur commercialisation de biens et de services, mais aussi de données personnelles. Ils sont plus proches que l'UE ou que la CNIL de la logique du contrôle et de la surveillance en raison de leurs liens avec l'état américain, qui les soumet à une remise obligatoire des données personnelles recueillies aux autorités sur simple demande. Cela étant, leur positionnement est plus à lier à une logique économique propriétaire qu'à une réelle ambition de contrôle ou de surveillance qui est plus le fait de l'état américain. Ce qui explique le positionnement choisi.

Les états occidentaux sont difficiles à juger dans leur globalité, puisque la France se pose en défenseuse des libertés par la création de la CNIL, la première autorité indépendante dans le monde à gérer ces questions. Cela dit, les Etats-Unis et l'occident défendent globalement le droit d'auteur, la logique propriétaire des entreprises et pratiquent un certain contrôle de leurs populations par le numérique, ce qui les positionne à mi-chemin entre logique propriétaire et logique de contrôle et de surveillance, jouant sur ces deux terrains à l'extrême opposé des logiques du Libre en économie et des logiques libertariennes, voire libertaires, en politique. Leurs services de renseignement, sont quant à eux positionnés du côté du contrôle et de la surveillance, ce qui est l'essence de leur existence. Les derniers scandales de la NSA, les surveillances d'états sous-traitées etc., sont largement répandues, peut-être même plus qu'il n'y paraît à première vue. Leur position est donc importante, car ce sont des acteurs actifs dans le domaine numérique et largement positionnés du côté du contrôle et de la surveillance, ils la symbolisent même si ce ne sont pas les uniques acteurs de ce pôle.

Du côté libertaire ou libertarien, nous retrouvons Wikileaks, acteur phare de l'activisme numérique. Dans un positionnement éminemment politique, à l'opposé des services de renseignement et des états. Dans une optique libertarienne et de transparence, cet acteur est positionné essentiellement sur un plan politique, avec des techniques de communication relevant du domaine du libre sur le plan économique.

Un peu plus proche de la logique du libre et moins engagés politiquement, bien que l'étant de plus en plus, nous retrouvons les Anonymous. Ce positionnement se justifie par l'usage de logiciels libres et la promotion de la diffusion des connaissances informatiques par le collectif : diffusion de TOR, et diffusion de ses manuels d'utilisation en zones de révolte, logique de partage des connaissances informatiques à travers des pages personnelles ou les forums. Anonymous, groupe de mercenaires autogéré ayant pour armes les technologies numériques agissant pour leurs propres causes, agit plus par à-coups, ponctuellement et n'a pas développé à proprement parler d'idéologie attenante. Ce qui se vérifie par les tentatives d'infiltrations du mouvement par l'extrême-droite, comme l'a relevé dans nos entretiens un Anonymous français. Il y a donc un positionnement politique moins cohérent et moins formel, des développements autour du libre et du partage des connaissances qui nous a poussé à positionner ainsi le groupe. Un positionnement de 2014, susceptible d'évoluer.

A leur gauche, nous retrouvons les partis pirates, aux actions légales, qui se posent en nouvelles forces politiques à l'action ciblée, à l'image de collectifs écologistes ou de défense

des sans-papiers. Ils constituent des mouvements avec pignon sur rue, actifs politiquement par des actes de lobbying auprès des députés européens ou de leurs pays respectifs. Ils sont positionné un peu plus politiquement qu'économiquement, à mi-chemin avec une dominante politique et plus proches des logiques économiques et politiques propriétaires que les autres groupes de ce pôle de par leurs interactions avec les acteurs de l'autre bord et de par leurs valeurs plus consensuelles.

Plus à droite, nous retrouvons le mouvement des Archives Ouvertes, à mi-chemin entre la démarche politique d'accessibilité des connaissances pour tous et de la démarche économique de gratuité de l'information. Bien qu'observés par les instances du pôle adverse, bien qu'admises, voire renforcées et encouragées par les institutions, la logique propriétaire tant des données personnelles que des contenus informatifs en est totalement opposé d'où une position à l'extrême-droite de notre cartographie.

Le dernier élément positionné est Linux, qui ici, symbolise la mouvance du logiciel libre. Positionné principalement économiquement, les implications politiques des choix économiques n'en sont pas moindres, ce qui conduit à placer le groupe de développeurs et d'utilisateurs de Linux plutôt sur l'acte économique du libre et du gratuit mais avec une forte dimension politique retracée par leur élévation dans le schéma.

De cette cartographie émerge nettement cette dualité de la SI que nous établissons précédemment. De prime abord, on constate une opposition, une divergence de points de vue et d'actions sur des questions techniques aux conséquences économiques et politiques. Les TI ont donc des propriétés économiques et politiques évidentes. De cette cartographie émerge une dualité entre partisans d'une logique propriétaire et d'une logique libertarienne. On voit nettement que les deux sont intimement liés.

De cette cartographie, nous pouvons également tirer des conclusions sur le « devenu » de la SI promise au début des années 1990. Il y a une fracture idéologique absolument jamais envisagée dans les promesses d'une nouvelle société mondiale. Pourtant celle-ci était perceptible pour Wiener en 1952... et la contre-culture qui se développait était examinée en 1982 par Steven Levy. Certaines part de l'utopie conçue dans les années 1990 est d'ailleurs directement affiliée aux utopies des partisans de ce que Steven Levy étudie comme le mouvement hackers. Il y a là une manœuvre politique étrange de syncrétisme des utopies libertariennes et du contrôle qui cherche peut-être plus à mobiliser pour le développement des TI et de la SI sans forcément de prise en compte des orientations politiques ou économiques réelles affiliées à ces idéaux. Comme si la sphère politique de l'époque avait milité pour un développement des TI quelque en soit l'axe. Mais se développait déjà une contre-culture numérique dont les origines sont à lier à la cybernétique des années 1950 et aux mouvements de la contre-culture américaine des années 1960.

Cette recherche se propose d'explorer cette contre-culture pour déterminer la pertinence d'un concept de contre-culture numérique par le prisme des SIC. Pour cela nous nous intéresserons d'abord aux questions de savoir ce qu'est une contre-culture et dans quelle mesure les sciences sociales peuvent parler de contre-culture numérique. Ensuite nous

étudierons quelques phénomènes majeurs de ce que nous appelons contre-culture numérique pour en analyser socialement et communicationnellement la pertinence d'une notion de contre-culture numérique dans la SI actuelle.

b. Qu'est ce qu'une contre-culture ?

i. Acceptations de la notion de culture

Du mot latin *colere* (« habiter », « cultiver », ou « honorer »), la culture se réfère à l'activité humaine au sens large. Relève de la culture ce qui relève de l'action humaine par opposition avec l'action animale.

C'est ainsi que le sens philosophique du mot désigne ce qui ne relève pas de la nature mais de l'Homme, ce qui est acquis et non inné chez l'Homme. La culture comporte les actions impliquant l'esprit et l'intelligence humaine et suppose une construction mentale et/ou matérielle.

En sociologie, la culture est ce qui fait unité dans un groupe d'individus. L'UNESCO fait sienne une définition de la culture qui apparaît comme appropriée pour traiter des phénomènes contre-culturels : « Dans son sens le plus large, la culture peut aujourd'hui être considérée comme l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances⁸. » La culture est donc constituée d'éléments fédérateurs pour des groupes sociaux, éléments qui le caractérise.

Dans le sens commun, la culture peut être celle que possède un individu, son capital culturel, ce qu'il a acquis au fil du temps comme connaissances de différents domaines. Elle peut également désigner lorsqu'elle prend une majuscule, les arts et lettres.

Pour ce qui est de notre approche nous retiendrons la définition sociologique et celle de l'UNESCO qui apparaissent pertinente pour traiter du phénomène de la contre-culture. Il s'agit tout autant d'une appartenance sociale que d'expression diverses de cette appartenance. Tous les éléments cités pour la définir : les arts, les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances sont des éléments caractéristiques et caractérisant de la contre-culture d'une façon générale et plus spécifiquement de la contre-culture numérique.

ii. Brève histoire de la contre-culture

Apparue avec les années 1960 aux Etats-Unis, pays le plus dominant culturellement, la contre-culture des années 1960 s'étend rapidement à l'Europe. Il s'agit d'une période de

⁸ définition de l'UNESCO de la culture, Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles. Conférence mondiale sur les politiques culturelles, Mexico City, 26 juillet - 6 août 1982.

révolte globale contre le système. La culture et la société de masse sont mises en accusation. L'objectif des partisans de la contre-culture est d'abolir les frontières entre l'art, la politique, la culture et la vie. A l'image de la cybernétique qui se voulait pont entre les disciplines scientifiques à la recherche de l'unité des sciences, la contre-culture se veut pont entre les différents domaines de la vie. De nouveaux modes de vie, de nouvelles théories politiques et philosophiques prennent forme en opposition ouverte avec les précédentes normes. Les différentes formes de la contre-culture, du mouvement des droits civiques aux hippies en passant par les féministes etc., ont pour point commun l'opposition avec la culture hégémonique alors en vigueur la création d'une nouvelle forme de culture en lien avec leurs idéaux spécifiques.

Dans les années 1970, cette contre-culture s'efface aux Etats-Unis et en Europe au profit de mouvements révolutionnaires, qui ne concrétisent pas de révolution mais qui redessinent les paysages politiques des différents pays. De nouvelles forces politiques émergentes et d'autres disparaissent. Les révolutionnaires acquièrent des positions universitaires et politiques qui les rendent influent et qui fait progressivement passer dans un âge du tout-culturel au cours des années 1990.

Cela étant, des mouvements d'oppositions persistent comme les groupes terroristes révolutionnaires, les écologistes, les féministes, les altermondialistes plus récemment. Mais si une frange de ces opposants s'est radicalisée, une autre s'est intégré et transforme lentement la société de l'intérieur à travers des responsabilités ou des mouvements associatifs ou politiques.

Deux éléments la caractérisent les contre-cultures : l'opposition à une norme hégémonique et la création d'une nouvelle culture. C'est ces deux critères principaux que nous retiendrons comme étant les éléments distinctifs des contre-cultures.

La notion de contre-culture est aujourd'hui passée dans le langage populaire après avoir été conceptualisée scientifiquement en 1969 par Théodore Roszak⁹. Elle est passée au langage courant dans les années 1960 avec l'essor du mouvement hippie. Elle est aujourd'hui présente dans les discours académiques, médiatiques, et dans le langage commun. Elle désigne « des idées, des pratiques et des croyances contre-hégémoniques. En général, [elle] est utilisé[e] pour distinguer des valeurs considérées comme dominantes ou largement partagées [mainstream] de systèmes de valeurs alternatifs qui, tout en étant le fait d'une minorité, sont agencés dans une pluralité de formes culturelles – la musique, l'écriture, l'art, les luttes socioculturelles et ainsi de suite¹⁰ ».

iii. *Une opposition à une norme culturelle*

La contre-culture renvoie par nature à une opposition. Une culture dominante s'impose et dans son sillage se génèrent des phénomènes d'opposition à cette culture-norme. C'est par

⁹ Roszak, Theodore (1969). « *The making of a counter-culture* », University of California Press.

¹⁰ Andy Bennett et Jedediah Sklower « Pour une réévaluation du concept de contre-culture », *Volume !* 1/ 2012 (9:1) , p. 19-31 . URL : www.cairn.info/revue-volume-2012-1-page-19.htm.

l'opposition que s'exprime et qu'existe en partie la contre-culture. Elle est réflexive face à une norme et existe en rapport à celle-ci. Une contre-culture ne peut exister sans norme culturelle « à combattre ». Le phénomène hippie en tant que premier phénomène nommé comme contre-culture est largement fondé sur l'opposition à la norme bourgeoise de l'Amérique des années 1950 et 1960. La contre-culture est par essence générée par la culture globale dont elle émane. Réaction à la société de consommation, elle se pose en opposition directe. Ses phénomènes affiliés : écologie, altermondialisme, hackers etc., sont directement issus du même terreau et se positionnent également en opposants d'une société et d'une culture afférente hégémonique que ces partisans tentent de combattre.

A terme les membres d'une contre-culture suivent deux voies principales : celle de la radicalisation et celle de l'insertion dans la norme culturelle. Ces deux voies provoquent des modifications de la norme. Soit de l'extérieur par affrontement direct, soit de l'intérieur par transformations progressives et à l'échelle de chacun du tissu normatif.

Cette fracture s'opère généralement lorsque le mouvement en prenant de l'ampleur et gagnant en notoriété trouve comme opposant les gouvernements par le biais des forces de l'ordre. Cette confrontation avec la loi pousse soit à la radicalisation, soit à l'insertion dans la société. Ce phénomène se constate sur Mai 1968, où une frange s'est radicalisé pacifiquement ou de façon criminelle, mais aussi au sein du phénomène des hackers, qui se sont scindés entre « white hat » et « black hat » vers les années 1990, moment de l'arrestation des premiers hackers. Cette opposition culturelle est donc relativement éphémère et se transforme avec la confrontation de la contre-culture avec sa société d'origine. Les mouvements musicaux comme le rock ou le hip hop pourraient présenter le même phénomène de scission, entre « purs et durs » et « commerciaux ».

La contre-culture est donc un phénomène d'opposition suffisamment forte pour provoquer cette scission entre radicalisation d'une part et insertion de l'autre. Cela étant le devenir des personnes met en péril des mouvements qui peuvent paraître éphémères et qui le sont si leurs idéaux et leurs concepts ne survivent pas à leurs premiers membres disparus.

iv. Une nouvelle culture

Et c'est là qu'intervient l'importance de la nouvelle culture proposés par les membres de la contre-culture. Celle-ci pour survivre à ses membres disparus, doit avoir généré un mode de vie, de pensée, d'action, d'expression suscitant l'intérêt des générations suivantes. Ainsi le rock a survécu en tant que concept à travers des générations de musiciens passionnés. Pour cette réussite, il est nécessaire d'avoir établi une culture à part entière et de l'avoir diffusée.

La contre-culture se crée une nouvelle culture propre et c'est là sa seconde caractéristique, commune avec la notion de subculture. En opposition, se forme de nouveaux modes de vie, de pensée et d'action. La contre-culture n'a pas nécessité d'une idéologie commune fédératrice cohérente puisque c'est dans l'opposition à la culture hégémonique qu'elle fonde ses principes et valeurs.

Les hippies avaient mis en place leurs vies en communautés, leur musique, leurs expressions artistiques et même manuelles. Toutes ces composantes d'une nouvelle culture font la

culture hippie.

Comme le soulèvent Andy Bennett et Jedediah Sklower¹¹, la notion de contre-culture ne semble plus très pertinente en contexte globalisé. Pourtant des contre-cultures globales se mettent en place sous une autre forme. Fort de multiples appartenances réticulaire, les individus se positionnent dans des mouvements de contre-culture mais conservent d'autres appartenances. Comme une juxtaposition d'appartenance, celle d'une activité contre-culturelle peut se mêler à des activités de la culture hégémonique : le développeur Linux qui travaille en SSII et mène une vie traditionnelle, le transfuge qui transmet des informations à Wikileaks mais qui conserve sa vie habituelle, le membre d'Anonymous qui exerce un emploi classique etc. Les TIC fondent des appartenances réticulaires nouvelles qui remettent en question les identités monolithiques traditionnelles et qui appellent à une révision de la notion d'appartenance culturelle.

Pour cela nous accepterons la traditionnelle notion de culture et de contre-culture, même si l'articulation réticulaire de nos sociétés casse ces schémas traditionnels. Nous pensons l'identité en une agglomération d'appartenances réticulaires. Mais même si les individus en sont plus globalement happés par leurs différentes cultures, il n'en reste pas moins un phénomène culturel global émergent. Ainsi la contre-culture numérique, si elle ne s'accapare pas la totalité de la personne de ses membres, n'en est pas moins globalement un phénomène culturel.

d. Ce que serait une contre-culture numérique

i. Une opposition à une norme hégémonique

La norme de la SI, telle qu'elle est défendue légalement par les états, les grandes entreprises de l'informatique, et la plupart des institutions gouvernementales ou supra-gouvernementales, est celle de la logique propriétaire des contenus et des données. Comme nous l'avons constaté par notre cartographie de la SI, le comportement des différents acteurs, en pose un certain nombre dans une logique d'opposition à ceux qui ont mis en place la SI et qui la contrôlent, à savoir les états et les grandes entreprises de l'informatique. Et même si le discours de promotion de la SI se rapprochait des idéaux des partisans de la contre-culture numérique, les actes ont dessinés une autre réalité et les différents protagonistes se sont positionnés.

Les thématiques principales de positionnement des acteurs : économique et politique, permet de constater qu'il existe bien une dualité de la SI et des acteurs de cette dernière. Les opposants principaux à cette norme hégémonique de la logique propriétaire et de la logique du contrôle étant les pirates sous toutes leurs formes, et les partisans du libre sous toutes ses formes. Il y a donc une opposition flagrante allant même jusqu'à la création de partis politiques, à une norme hégémonique par un petit nombre d'acteurs.

¹¹ Andy Bennett et Jedediah Sklower « Pour une réévaluation du concept de contre-culture », *Volume !* 1/ 2012 (9:1), p. 19-31 . URL : www.cairn.info/revue-volume-2012-1-page-19.htm.

Par delà cette opposition idéologique, et du point de vue des SIC, l'opposition devrait également se révéler par les modes de communications de ces acteurs. En reprenant, les traditionnelles questions d'Harold D. Lasswell (1902-1978), sociologue américain, il est possible de spéculer sur ce que serait une contre-culture numérique. Ces questions : Qui, dit quoi, par quel canal, à qui et avec quel effet ?, marquent de quelle façon la communication se fait et peuvent permettre le positionnement des actions de communications des acteurs dominants de la SI – grandes entreprises de l'informatique, institutions, universitaires, grands médias notamment.

Qui communique généralement en SI et sur le web : un acteur identifié (entreprise, blogueur, journaliste etc.), l'identification des acteurs est d'ailleurs un cheval de bataille des acteurs de la logique propriétaire et du contrôle qui alertent fréquemment sur l'origine des contenus sur Internet. Par les messages d'alertes de contenus frauduleux de la part d'administrations, par les alertes des médias et des enseignants pour ne citer qu'eux sur la véracité des contenus postés sur le web, qui il est vrai n'ont pas de label de vérité. Mais les autres contenus en ont-ils réellement un et doit-on considérer le web comme un espace d'expression à l'image des autres médiums passés (livre, presse, télévision, radio) ou comme un nouveau médium d'expression individuelle comme la parole ou le téléphone ? En ce sens, l'opposition à la SI serait marquée par la non-identification de l'émetteur.

Que disent ces acteurs de la SI : de nombreux types de discours coexistent en SI, du plus pointu et valide au plus farfelu. Se dégage tout de même une institutionnalisation de ces discours, notamment dans des objectifs de reconnaissance ou de stratégies commerciales. Les acteurs commerciaux ayant envahi le web dans les années 2000, les acteurs institutionnels ayant renforcé leur présence par la suite, les mirages d'un Internet libre et fait d'échange libres de savoirs s'est estompé devant les logiques commerciales, propriétaires et devant les logiques de contrôle des utilisateurs, menée par des campagnes d'alertes sur les dangers de l'anonymat sur le web. Les acteurs dominant de la SI ont aujourd'hui un discours basé sur la validité de l'énonciateur et sur la qualité du propos diffusé. Dans une logique de reproduction de ce qui a pu exister avec les autres médiums historiques. Mais Internet est-il un espace d'exposition ou d'échanges interpersonnels ? Il est les deux et pose en cela de nouvelles questions. L'opposition à ce modèle serait logiquement une démarche d'expression totalement libre à l'image des échanges interpersonnels ou à l'image des échanges téléphoniques, sans l'encadrement législatif relatif à l'expression publique.

Par quel canal s'expriment les acteurs de la SI : le canal d'expression des acteurs principaux de la SI est généralement un espace dédié, validé comme étant officiellement celui de l'énonciateur, un site web institutionnel, une page officielle sur les réseaux sociaux etc. Ce canal est là encore estampillé, labellisé comme étant réellement celui de l'émetteur. Ce contrôle des contenus est nécessaire dans la mesure où la conception commune de la communication n'a pas changé. En effet, si personne n'usurpait d'identité à travers les anciens médiums, c'est devenu très aisé avec l'informatique et le web. Le canal doit donc être maîtrisé par les émetteurs pour éviter les contrefaçons. Cela étant, le problème se pose aujourd'hui, car nous fonctionnons majoritairement avec les schémas des anciens médiums, avec le temps et l'appropriation continue du web par les internautes, ceux-ci vont

transformer leur rapport au médium et « s'habituer » à cette nouvelle forme de médiation. Le contrôle du canal est en ce sens une problématique éphémère liée à la connaissance pas encore assez intime du médium Internet. Une opposition à ce schéma serait concevable par un détournement des canaux officiels de communication des acteurs existants. Il est concevable aussi une opposition en terme de création de canaux, estampillés comme étant dans une opposition à ce mode de communication sous label.

A qui s'adressent les acteurs principaux de la SI ? Ils s'adressent au grand public, consommateurs, électeurs et citoyens. Une opposition à ce modèle serait de considérer les internautes comme d'autres entités que des prospects ou clients, que des électeurs ou des citoyens, mais comme des personnes avec qui échanger. Ce boom de l'interactivité sur Internet démontre d'ailleurs cet intérêt du grand public pour les échanges et non plus pour une communication sur un mode diffusionnel. Même si le médium le permet, les applications interactives, à plus grand succès, ont plus de peine à émerger. Le participatif est pourtant une des clés de la réussite du web.

Quels sont les effets recherchés de la communication des acteurs de la SI ? Les acteurs de la SI ont pour objectif premier de rallier les internautes à leur produit, marque ou personne ; les espaces d'expression et d'information sont le plus souvent le fait d'acteurs bénévoles comme Wikipédia, les archives ouvertes, les forums de discussion etc. L'objectif est devenu éminemment commercial, surtout dans les applications gratuites pour lesquels l'internaute est devenu un produit. Une opposition à ce modèle est la diffusion libre et gratuite de tous types de contenus.

Par cet essai d'établissement de ce que serait une contre-culture numérique, la SI semble bien comporter une contre-culture par les groupements de pirates, par ce que Dominique Cardon et Fabien Granjon nomment les « médiactivistes¹² », par le phénomène des Leaks, par le phénomène du contenu libre etc. Mais s'agit-il d'une simple opposition ou réellement d'une nouvelle culture ?

ii. Une nouvelle culture

Pour qu'il y ait contre-culture, il faut également qu'il y ait création d'une nouvelle culture. Plus qu'une simple opposition à une culture hégémonique, il doit y avoir de la part des membres d'une contre-culture une réelle création de nouvelles composantes culturelles, et ce de façon cohérente et homogène. Pour examiner cela, nous nous référons à l'acceptation du terme de culture de l'UNESCO citée précédemment, soit « l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances¹³. »

¹² Cardon, Dominique et Granjon, Fabien (2010). « Médiactivistes », Paris : Presses de la fondation nationale des sciences politiques.

¹³ définition de l'UNESCO de la culture, Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles. Conférence mondiale sur les politiques culturelles, Mexico City, 26 juillet - 6 août 1982.

Spirituellement, la contre-culture numérique doit donc avoir une idéologie propre, matérialisée par des éléments distinctifs et nouveaux par rapport à une culture qui se pose en norme. D'autre part, elle doit comporter des traits distinctifs intellectuels et affectifs qui l'opposeraient à cette même norme. Toujours par rapport à cette définition, les arts et lettres, les modes de vie doivent être recréés dans une alternative matérialisée. Les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances doivent être réinterrogés par ce qui serait une contre-culture et donc être réévalué voire redéfinis.

Dans le domaine de l'informatique et de la SI, cela supposerait l'existence d'art et lettres alternatifs utilisant le nouveau médium. Cela supposerait de nouveaux modes de vie axés ou utilisant le nouveau médium de façon alternative. Et également une remise en question philosophique, politique et sociale en lien avec le nouveau médium.

C'est donc toute un nouveau fonctionnement social, politique et artistique qui se développerait avec et par les technologies.

Cela supposerait également une unité du phénomène, une cohérence aussi des différents groupes d'acteurs. Or cette unité et cette cohérence apparentes extérieurement ne sont pas forcément réelles. Les différents groupes d'acteurs de la SI positionnés du côté du libre et du gratuit, n'ont pas forcément de liens les uns avec les autres : les partisans du logiciel libre ne sont pas à lier directement avec les membres d'Anonymous par exemple. Quels sont alors les contours de la contre-culture numérique telle que nous la concevons ?

iii. Une nouvelle culture de l'information et de la communication

Le rapport à l'information et à la communication devraient éventuellement, pour une contre-culture numérique être remis en question. Sur le rapport à l'information, l'opposition à une norme hégémonique de propriété des contenus et du code devrait être patente. Et cette information, contenus informatif, connaissances, contenus logiciels etc., doit en contre-culture être à minima interrogée, à maxima redéfinie. Est-ce le cas pour la contre-culture numérique ?

Pour ce qui est de la communication, que celle-ci soit interne, entre les membres des groupes d'acteurs ou externe, du groupe d'acteurs vers l'extérieur ; celle-ci devrait éventuellement constituer une sorte d'alternative à la communication traditionnelle, verticale des anciens médiums et des « grands » de la SI (grandes entreprises de l'informatique, grands médias, et structures institutionnelles). Elle entrerait en opposition avec le modèle diffusionniste du broadcast mais peut-être aussi avec les expressions interactives des géants du web du type Facebook, peut-être là à travers la préservation de l'anonymat et le non-recueil des données personnelles. Peut-être aussi par une conception de la communication numérique comme une interaction privée entre individus et non comme une expression publique. Même si les différents canaux du web permettent à des applications différentes de fonctionner, celui-ci remet en question intrinsèquement le statut de la communication médiumnisée et pose de nouvelles questions sur le caractère privé ou public des communications, donc sur le degré de liberté d'expression sur ce médium. Il pose

également nous l'avons effleuré, la question de la verticalité ou de l'horizontalité des communications.

Quoi qu'il en soit, la contre-culture numérique devrait pour être dénommée comme telle, comporter des éléments de remise en cause atteignant les domaines de l'information et de la communication. Ce qui est assez vraisemblable compte tenu des positions idéologiques sur l'information émergentes sans approfondissement et compte tenu des différences induite par l'usage prescrit du médium informatique, usage qui peut bien sûr être détourné et c'est là la question en ce qui concerne la contre-culture numérique.

iv. Contours de la contre-culture numérique

Une contre-culture numérique serait donc à la fois une opposition à une norme hégémonique, une nouvelle forme d'expression culturelle avec unité des phénomènes.

Sur les deux premiers points de nombreux phénomènes de la SI correspondent à ce que serait une contre-culture numérique. Ainsi, les archives ouvertes telles qu'elles ont commencé à se développer sont l'expression d'une opposition à la logique propriétaire des grands groupes d'édition scientifique. Le mouvement des logiciels libres est également une opposition à la norme de la propriété des logiciels. Les différents groupes de hackers entrent également en opposition avec la logique de contrôle des internautes, de la même façon que les associations et partis pirates légaux. Les médiactivistes, rentrent eux en opposition avec le système hégémonique médiatique. Tous ces phénomènes sur lesquels nous avons un certain recul marquent donc une opposition avec la SI telle non pas forcément dont elle a été conçue mais dont elle s'exprime aujourd'hui à travers les géants de l'informatique et les instances gouvernementales.

Ces différents groupes d'acteurs sont ici également porteur d'une nouvelle culture, généralement implicite, mais néanmoins créatrice. Ainsi, les archives ouvertes sont porteuses d'une nouvelle culture du partage des résultats de recherche, de l'accessibilité aux données de la recherche, qui atteint aujourd'hui les institutions. En effet, des universités parmi les plus prestigieuses, encourage le dépôt sur des archives institutionnelles des résultats de recherche. Cette nouvelle approche de la publication des résultats de recherche scientifique est directement à lier au développement des archives ouvertes. Le logiciel libre est en soi également un nouveau rapport aux contenus informatiques et à la production de l'esprit. Porteur d'une nouvelle culture du contenu libre, le logiciel libre est la part émergée de l'iceberg des contenus diffusés gratuitement et de la culture de l'échange libre et gratuit des données et des connaissances. Ceci en lien direct avec la culture des hackers et des différents partis et associations œuvrant à la préservation d'un internet libre et neutre. Une culture pirate est souvent évoquée car ceux-ci ont développé par leurs actions, qui sont le centre et le moteur de l'activité des pirates, une culture implicite non formalisée mais identifiable et identifiée notamment par Steven Levy¹⁴ et Pekka Himanen¹⁵. Les médiactivistes eux aussi, avec comme acteur premier Wikileaks, ont suscité une nouvelle

¹⁴ Levy, Steven (1984). « L'éthique des hackers », Paris : Editions du Globe.

¹⁵ Himanen, Pekka (2001). « L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information », Paris : Exils.

culture de la transparence, à présent devenue sujet de débats médiatiques et dans l'opinion publique.

Mais y a-t-il unité de ces différents phénomènes, unité qui permettrait de parler de contre-culture numérique unifiée ? À observer de près les différents groupes d'acteurs de la contre-culture numérique, se constate une divergence des modes d'action. En effet, certains relèvent de l'illégalité, les autres de la légalité, les uns sont anonymes, les autres ont pignon sur rue, les uns s'attèlent à l'information d'actualité, les autres au logiciel. Ce tout pourrait paraître à première vue bien hétérogène. Pourtant au niveau de l'idéologie sous-jacente, de la pratique même de cette idéologie et des principes revendiqués ou induits, il se constate une grande unité de ces phénomènes. Culturellement, politiquement, philosophiquement ces phénomènes sont assimilables. Tous reposent sur des principes de gratuité de l'information, de libre communication, de mutualisation, d'actions autonomes etc. Il y a donc émergence d'une nouvelle culture et d'une culture assez homogène dans le domaine de l'informatique, culture en opposition avec la norme hégémonique du propriétaire et du contrôle.

Mais, y-a-t-il contre-culture en matière d'information et de communication ? Si la contre-culture numérique semble exister par ces acteurs et se réaliser et s'idéologiser de fait, comporte-t-elle un volet information et communication alternatives ?

Pour ce qui est de l'information, il y a consensus des différents acteurs sur la gratuité nécessaire de l'information, des connaissances et des contenus quels qu'ils soient. Que ce soit les hackers, ou les développeurs du libre ou encore les médiactivistes ou les acteurs des archives ouvertes, tous s'accordent sur la nécessaire gratuité et sur la large diffusion de leurs contenus. Il y a donc là contre-culture informationnelle, par rapport à la logique des droits d'auteurs et des contenus propriétaires.

Pour ce qui est des communications, le modèle des acteurs situés sur la droite de notre cartographie est celui de l'horizontalité réticulaire. Les échanges se font entre pairs au sein d'un réseau voire du réseau. Il y a généralement des phénomènes d'association et de mutualisation. Les hackerspaces, les communautés du libre, les rencontres numériques des Anonymous, tous ces phénomènes sont associatifs et mutualisent des ressources.

Il y a donc une relative unité des phénomènes de la contre-culture numérique en matière d'information et de communication. La contre-culture numérique étant donc une culture du numérique s'opposant à la norme de la SI telle que véhiculée par les géants de la SI – grands médias, géants de l'informatique et institutions étatiques. Elle se caractérise par la mise en place de fait d'une culture du numérique propre aux implications sociétales, politiques et philosophiques. Sans idéologie affirmée, la contre-culture numérique se la construit progressivement de fait comme toutes ses composantes.

Nous intégrerons dans la contre-culture numérique, les membres actifs du logiciel libre, les membres actifs des archives ouvertes, les pirates informatiques et les médiactivistes. Ceux-ci comportant tous les caractéristiques nécessaires précitées.

v. L'expression de contre-culture numérique interrogée

Dans la plupart des ouvrages, les auteurs font référence à la « cyberculture¹⁶ » ou à la « culture hackers¹⁷ » pour désigner ce que nous signifions par contre-culture numérique. Or le terme « cyberculture » comme l'expression de « culture hackers » n'apparaissent pas comme correspondant à la réalité qu'ils sont censés décrire.

1. La « cyberculture »

Pour ce qui est du terme cyberculture, il renvoie par son préfixe à la cybernétique et donc à ce courant scientifique des années 1940 et 1950 qui se proposait d'étudier les êtres vivants de la même façon que les machines à travers leurs actions, leurs comportements et la « conduite » de ceux-ci par la communication. Ce qui a finalement peu à voir avec les principes de cette culture plus volontiers numérique que « cyber », mot passe-partout galvaudant son origine dans des acceptations multiples et multiformes. Quelle gouvernance (« kubernetes », origine même du terme cybernétique) dans ces phénomènes éminemment antiautoritaires et par essence à l'opposé de ce concept ? Seuls les écrits parallèles de Norbert Wiener, père de la cybernétique, peuvent nous mettre sur la trace de cette contre-culture numérique, mais ceux-ci ne sont pas strictement cybernétiques. Ce préfixe « cyber », plus utilisé par les autorités militaires en dehors des écrits scientifiques, devient finalement synonyme de numérique pour mieux en faire oublier l'origine, ce qui apparait comme un problème pour envisager une acceptation précise du terme pour désigner un phénomène possédant quant à lui des contours nets. D'autre part, le préfixe « cyber » dans son acceptation courante laisse supposer que la « cyberculture », serait la culture numérique à l'image de la « cyberdémocratie », de la « cybercriminalité » ou du « cyberterrorisme ». Le préfixe n'est porteur d'aucun positionnement idéologique ou social et finalement parler de cyberculture reviendrait à résumer les cultures qui se sont développées autour de l'informatique à une dissidence. Ce qui n'est absolument pas le cas, d'autres groupes d'acteurs hors du phénomène que nous décrivons existent : entrepreneurs du numérique, universitaires, militaires et agences gouvernementales, grand public. Eux-aussi ont une culture numérique, une cyberculture qualitativement différente de celle des hackers, des partisans du libre et de la contre-culture numérique tel que conçue ici.

En raison donc de l'inadéquation sémantique du terme et en raison du galvaudage du préfixe « cyber », il apparait difficile de considérer le terme « cyberculture » comme représentatif d'une réalité, une réalité plus restreinte que l'acceptation logique du terme. L'acceptation apparait ici trop large pour le phénomène décrit.

2. La « culture hackers »

Quant à l'expression « culture hacker », elle décrit une réalité se limitant à l'univers des hackers et assimile porteurs, idéologie, construction sociale et actes. D'autre part, elle ne comprend aucune dimension significatrice quant à l'idéologie ou à la posture politique et ne

¹⁶ Bardeau, Frédéric et Danet, Nicolas, op cit.

¹⁷ Jezo-Vannier, Steven, op cit.

positionne en rien sur le type de culture impliquée, il pourrait s'agir d'une culture ancestrale comme la culture Inuit comme d'une culture musicale comme la culture Hip-hop. Cette absence de marquage sémantique en fait une acceptation simple mais quelque peu légère pour prétendre à la précision nécessaire.

En effet, la réalité décrite par l'expression « culture hacker » de Steven Jezo-Vannier, se limite aux pirates informatiques et ne recouvre pas intuitivement des réalités intimement connexes que sont les phénomènes autour des biens communs numériques, autour des libertés d'expression et d'information, autour de la surveillance électronique, autour des « médiactivistes¹⁸ » etc. Pourtant ces phénomènes ne sont pas des émanations d'une culture hacker centrale mais bel et bien constitutives d'une contre-culture à part entière qui a pris naissance dans l'univers restreint des hackers mais qui se diffuse aujourd'hui plus largement. L'acceptation de l'expression est ici largement restrictive face au phénomène, un phénomène de contre-culture numérique qui se diffuse avec les technologies, et ce de façon latente dans l'ensemble de la société.

3. *Contre-culture ou subculture informatique*

Ce critère d'opposition à la norme sociétale en vigueur, repris par la notion de contre-culture, l'est beaucoup moins par la notion de subculture pourtant plus usitée scientifiquement. C'est pour ce critère que nous avons préféré l'idée d'une contre-culture pour les phénomènes de résistance informatique. Car loin de constitué une sous-culture, ceux-ci affirment généralement fortement leur opposition à la culture hégémonique. Les discours et les actes y sont assez radicaux, notamment de la part de personnes, parties intégrante de la société. Que ce soit, les Anonymous, les membres de Wikileaks, les développeurs du logiciel libre ou encore les membres des différents partis et associations politiques, ils défendent une culture née de l'opposition avec la norme. De plus, leur visée est de supplanter cette norme culturelle à terme et non de vivre aux côtés de cette norme. L'opposition est ici aussi franche que dans la contre-culture des années 1960, et n'a rien de commun avec les subcultures geek ou costplay que l'on peut observer dans le prisme.

D'autre part, le terme de contre-culture renvoie à l'idée d'une création de nouvelle culture. Il implique aussi fortement l'idée d'une culture de référence avec laquelle la nouvelle culture entre en opposition. Alors que le terme de subculture implique l'idée d'une domination culturelle avérée. La dynamique de l'opposition est perdue pour une image figée de culture et subculture.

Il y a donc dans le domaine de l'informatique des subcultures qui acceptent partiellement la culture hégémonique et cohabitent avec elle et des contre-cultures qui à l'image des hippies ont vocation à transformer le monde par les TI.

¹⁸ Cardon, Dominique, et Granjon, Fabien (2010). « *Médiactivistes* ». Collection Contester, Paris : SciencePo Les Presses.

2. Des modèles de phénomènes-types

a. *Anonymous*

Les *Anonymous* pourraient être décrits comme un groupe de mercenaires autogéré ayant pour armes les technologies numériques agissant pour leurs propres causes. Leur mode d'action est toujours le même : regroupement de pirates autour d'une action définie, message vidéo public décrivant l'action, et action en elle-même. Ils utilisent pour se distinguer le masque de Guy Fawkes, tiré de la bande-dessinée et du film « V pour Vendetta », masque qui les rend anonymes et reconnaissable, et tous égaux. Il unifie et fédère ses membres également autour d'une amorce d'idéologie.

i. *Le phénomène Anonymous*

Ce groupe a des caractéristiques directement issues de l'éthique ou de la « culture » des hackers, d'autres qui lui sont propres.

La première de ces caractéristiques est liée au mode de regroupement et d'adhésion au mouvement *Anonymous*. L'adhésion et l'affiliation au groupe ne se fait ni par cooptation ni par une démarche formelle, mais de fait par la participation aux actions des *Anonymous*. Il n'y a pas de recrutement à proprement parler, mais un regroupement de personnes désireuses de s'investir sur des actions ponctuelles. On ne peut donc pas parler d'appartenance à *Anonymous*, mais plutôt de participation aux actions du collectif. L'adhésion au groupe est donc réalisée de fait par la participation à un certain nombre d'action mais ne traduit pas forcément une forme pérenne d'engagement. Il s'agit là d'un élément assez spécifique dans le champ de la contestation politique. La plupart des mouvements contestataires supposent en effet un engagement fort, dans la durée et exigent parfois même une forme de cooptation : ce qui se constate dans le mouvement des Indignés, dans les soulèvements arabes des années 2010. Et ceci est d'autant plus vrai pour les mouvements à la lisière de l'illégalité voire dans l'illégalité. Ainsi les groupes terroristes ou activistes ne recrutent généralement que par cooptation. Il y a donc là une spécificité des

Anonymous dans le mode de participation au groupe. Celle-ci se fait de fait par l'action, n'exige aucun engagement ni dans la durée ni dans l'idéologie et ne procède d'aucune cooptation. Ceci est révélateur de l'appartenance des Anonymous à la mouvance « hackers » : valorisation de l'individu par l'action. Ceci est également révélateur du caractère relativement neuf des Anonymous tant au niveau de l'engagement politique que des actions illégales, le peu de précautions sur les personnes qui rejoignent le groupe peut même poser question. Ce qui tendrait à penser une affiliation des Anonymous à la contre-culture numérique ou à la culture geek, et non à du terrorisme traditionnel. D'où également, des difficultés à les qualifier de cyber-terroristes. Mais d'où également de nombreuses arrestations de membres du collectif chaque année dont celle d'un jeune lyonnais ayant agit avec des membres du FBI, l'ayant interpellé facilement juste après les faits. Une conséquence naturelle de cet état de fait est le regroupement autour d'actions et non d'idées.

En effet, et c'est là la deuxième caractéristique du mouvement : aucune idéologie précise n'unifie le groupe des *Anonymous*, si ce n'est une idéologie de l'action. La cohésion du groupe ne se fait pas autour de revendications ou d'idéaux communs, mais autour d'actions. Cela était particulièrement vrai lorsque les actions sociétales (lutte contre la scientologie, lutte contre le néonazisme, lutte contre la pédophilie), sont menées. Dans le cas d'actions plus politique (soutien aux soulèvements arabes, soutien aux Indignés, au printemps érable, attaques contre les sites gouvernementaux etc.), l'implication politique des actions sous-entend un engagement idéologique prorévolutionnaire et pro-démocratique – pas forcément de la façon dont la démocratie est appliquée en occident. Si la plupart des observateurs s'accordent sur une tendance anarchisante au mouvement, aucun élément n'avère réellement formellement cette thèse. Il n'y a pas d'idéologie revendiquée, le groupe agit plus par opposition que par recherche d'un idéal. Ainsi, les appels à la révolution, les diverses actions des Anonymous sont des réactions à des états de fait contre lesquels lutte le groupe et non des participations à la construction d'une nouvelle. Dans la plupart des mouvements d'opposition politique, du type Attac, les Indignés, *Occupy Wall Street* etc., des référents idéologiques sont présent à savoir respectivement, l'altermondialisme, la démocratie « réelle », l'altermondialisme également. A l'inverse, Anonymous se situe sur une ligne déductible de ses actions mais finalement assez peu de ces discours – discours constitués par des messages en lien direct avec une action pour leur grande majorité. Ceci laisse à penser les Anonymous comme étant dans une logique de hackers et non d'engagés politiques. Pourtant, dans une certaine mesure la propagande par le fait est héritière de l'anarchisme et du terrorisme, notamment russe du tournant du XXème siècle. Ceci amène à positionner les Anonymous comme des anarchistes armés de technologies numériques, donc à parler de cyber-terroristes, malgré leur relatif « amateurisme », constaté préalablement.

Une autre caractéristique du mouvement Anonymous, est l'absence de noyau d'individus identifiés. Concrètement, le mouvement ne comporte pas de membres « permanents ». Est membre temporaire, celui qui participe à une action sous couvert d'Anonymous, et uniquement le temps de celle-ci. Ceci étant probablement un élément de protection à l'égard des forces de l'ordre en raison de l'illégalité des actions. Élément qui n'apparaît pas suffisant au regard du nombre d'arrestations, mais qui permet de ne pas matérialiser une appartenance et donc compromet moins directement les acteurs des attaques

informatiques. Anonymous est un concept qui survit à ses membres disparus. Cette survivance du concept est à lier à l'usage du nomisme.

Le nomisme est une autre caractéristique des Anonymous. Apparu avec les Jacques et leurs jacqueries, le principe en est l'usage du même nom pour tous les participants d'une action. Cela a pour visée de limiter les risques en cas d'interpellation mais aussi de gommer toute hiérarchie entre les participants. L'usage de la dénomination Anonymous comme l'usage du masque de Guy Fawkes, sont des éléments de nomisme. Un nomisme qui rentre en totale cohérence avec le fait précédent qui suppose que le mouvement soit un concept autour duquel se retrouvent les membres, mais qui s'accorde aussi avec la logique d'action et d'anarchisme qui tend à être celle du mouvement. Ce qui concorderait avec l'usage de la propagande par le fait.

La quatrième caractéristique principale des Anonymous, est l'usage avancé des TIC par ses membres, l'usage quasi exclusif des TIC dans les échanges et l'usage quasi exclusif des TIC dans les actions. Ce qui amène communément à les nommer pirates. Mais le fait le plus saillant des Anonymous est leur indépendance affirmée d'avec les autres mouvements ou groupes qu'ils soutiennent. Ainsi, ils agissent en mercenaire pour des causes spécifiques qu'ils déterminent mais ne se greffent à aucun autre mouvement, et ce, sans avoir à proprement parler d'idéologie affirmée formellement.

Il s'agit donc d'une nouvelle forme d'action collective basée sur le fait à travers les TIC sans idéologie affirmée en dehors de la référence à Guy Fawkes, anarchiste. Il est donc possible de considérer les Anonymous comme des terroristes numériques – appellation moins accusatrice que celle de cyber-terroriste – maniant la propagande par le fait dans une visée anarchisante. Cela étant, les modes de regroupement, plus que de recrutement, sans cooptation mène à l'arrestation de bon nombre de ses membres, et ce malgré la précaution d'anonymisation prise par le fait d'agir de façon éphémère sans engagement pérenne.

ii. Historique

Le groupe *Anonymous* s'est constitué courant 2006, sur la plateforme *4chan* autour de la pratique du *trolling* – pratique d'humour et de dérision sur une personne ou des groupes de personnes par le biais de provocations. Pour ces activités, certains membres ont choisi le pseudo « *Anonymous* » - anonyme – et un avatar costumé sans visage. Un groupe s'est constitué et a commencé à agir collectivement contre des personnes ou des sites internet par piratage, divulgation de données etc. Toujours en 2006, un peu plus tard, le groupe se politise et agit contre le racisme avec des attaques à l'encontre d'Hal Turner, négationniste américain et plus récemment avec des dénonciations de sites d'extrême-droite en 2011 ou *Opération Darknet* contre les activités pédophiles sur le web en 2011 également. 2006 est l'année de leurs premières actions, des actions où les *Anonymous* font justice eux-mêmes, ce qui leur vaut de nombreuses critiques.

Leurs actions se multiplient entre 2006 et 2008, année où ils feront leur entrée dans les médias avec le projet « *Chanologie* », contre la scientologie. Leur message vidéo, tel que ceux qu'ils réaliseront par la suite avec son laïus de clôture : « Nous sommes *Anonymous*,

nous sommes légion. Nous n'oublions pas, nous ne pardonnons pas. Redoutez-nous. », avec l'énonciation de ce message par un individu portant le masque de Guy Fawkes dans « V pour Vendetta », dans une solennité typique sera le premier d'une longue série de messages accompagnant chaque action. Ils réalisent une opération de déni de service (DDoS) à l'encontre du site de la scientologie qui scinde l'histoire du mouvement en divisant ses membres, certains quittent alors le groupe. Cette opération numérique sera accompagnée de manifestations dans la vie réelle (IRL), devant les églises de scientologie.

En 2009, les Anonymous prennent une autre ampleur en s'unissant à des pirates iraniens et à The Pirate Bay, pour mener des actions de soutien envers la révolte du peuple iranien devant la réélection de Mahmoud Ahmadinejad. Ils diffusent TOR, logiciel d'anonymisation des communications, des manuels d'utilisation de TOR et des DDoS sont réalisés contre les sites gouvernementaux iraniens. En 2009, c'est l'Etat Australien qui cherche à contrôler l'internet qui est la cible des Anonymous ; en 2010, c'est la France et la loi HADOPI qui sont contestées. En 2012, le FBI, le ministère américain de la justice, la Maison Blanche, et de nombreux sites gouvernementaux européens sont pris pour cible.

Mais leur plus grand « fait d'armes », est probablement le soutien aux printemps arabes. En Tunisie, Egypte, Lybie et Syrie, les Anonymous ciblent les sites gouvernementaux, assistent les cyber-militants et postent des messages de soutien. Leurs opérations dépasseront même les périodes strictement révolutionnaires avec notamment des opérations contre les gouvernements tunisiens successeurs de la révolution du jasmin en 2011 et 2012.

Les Anonymous sont donc passés d'une culture *geek* et *lol*, à une culture politique et une insertion dans la vie politique de certains pays, avec non loin une forme de droit d'ingérence occidentale.

iii. Un élément de la contre-culture numérique ?

Les Anonymous comportent plusieurs éléments qui les distinguent comme faisant partie d'une contre-culture.

Tout d'abord, en reprenant les traits principaux d'une contre-culture tels qu'établis par le passé, le phénomène cadre avec l'acceptation du terme. En effet, les Anonymous s'opposent à une norme hégémonique. Cette culture du contenu numérique propriétaire et cette culture de la surveillance des réseaux, à la limite de la censure dans certains cas, qui constitue la norme de la SI, est farouchement combattue par les Anonymous. Ceux-ci ont pour premier combat la liberté des communications sur l'internet et la gratuité des contenus et donc de l'information. Ceci va à l'encontre du modèle économique capitaliste dominant, mais aussi à l'encontre des doctrines élaborées au XXIème siècle quant à la gouvernance de la SI. Il y a donc là nette opposition sur les questions de la neutralité du net et sur les questions de la gratuité des contenus. Le premier point est en débat et ne reste pas tranché, deux camps s'opposent en occident entre libertariens de gauche et de droite et « sécuristes », qui avancent des arguments relatifs aux dangers de la totale liberté d'expression sur les médiums numériques. L'autre point qui fait des Anonymous un élément de contre-culture, réside dans la création d'une culture propre au mouvement. En effet, des

attributs distinctifs (masque de Guy Fawkes, usage du pseudo anonyme notamment), des attributs spirituels et intellectuels (principe de gratuité de l'information, principe de liberté des échanges à travers le réseau) et des actions communes soudent le mouvement et en font un phénomène culturel, social et politique. Il y a donc création d'une nouvelle culture.

Et surtout, il y a création d'une nouvelle culture du numérique. Le contenu comme l'accès ne sont pas perçus comme des biens ou des services marchands, mais comme des biens communs, des biens communs numériques. Ceci suppose éventuellement une autre conception du social et de la création de contenus intellectuels. Conception nouvelle que les Anonymous élaborent à travers leurs actions. La base du mouvement des hackers, comme la base du mouvement Anonymous, étant la reconnaissance par l'action, le mouvement doit se lire par ce prisme. C'est par ses actes qu'un pirate s'exprime, c'est par leurs actes que les Anonymous doivent être compris. Ces actes, nous le verrons comportent une grande dimension communicationnelle.

Les Anonymous ont donc les caractéristiques premières d'une contre-culture. Tout comme le mouvement des hackers auquel ils appartiennent. Mais au-delà, cette contre-culture doit être qualifiée de numérique, car c'est essentiellement par ce rapport au numérique nouveau que la différence avec les autres contre-cultures se fait. En effet, ce nouveau médium est pour les Anonymous à même de générer un nouveau monde, et c'est par lui que doit se constituer une nouvelle société plus égalitaire, plus libertarienne. Cette optique libertarienne explique d'ailleurs la présence (ou la tentative de représentation) surprenante de l'extrême-droite au sein des Anonymous. Les Anonymous ne constituent qu'un élément d'un mouvement plus large qui voit dans les TI la possibilité d'une société meilleure pour les hommes. Le rapport au numérique est ici totalement transformé : rapport nouveau à la connaissance qui doit être libre et gratuite, rapport à l'information qui doit être accessible et diffusée au plus grand nombre, exigence de transparence, rapport aux technologies en elles-mêmes qui doivent être accessibles au plus grand nombre cognitivement et matériellement. Ce nouveau rapport à la communication et à l'information à travers les technologies sera interrogé plus avant.

iv. Idéologie et matrice idéologique

1. Principes

Dans les principes moteurs du groupe Anonymous, se retrouvent principalement : la défense de la liberté d'expression, la croyance en la vertu positive du réseau et le partage de la connaissance.

La défense de la liberté d'expression est leur principal cheval de bataille. En effet, qu'il s'agisse des libertés occidentales sur la toile ou de la possibilité de s'exprimer pour des groupes contraints au silence comme dans les révolutions arabes ou soumis à la dictature médiatique comme Occupy Wall Street ou les Indignés européens, Anonymous œuvre à promouvoir la liberté d'expression soit en s'attaquant aux responsables de la restriction de cette liberté : institutions gouvernementales qui tentent de contrôler l'internet par exemple,

soit en permettant aux groupes restreints de s'exprimer : accessibilité de la toile pour les dissidents dans les pays arabes ou en occident. En dehors du premier programme important de 2006, « Chanologie », qui s'attaquait à l'église de scientologie et en dehors des actions à l'encontre des néo-nazis et pédophiles, actions assez marginales par rapport à celles en faveur de la liberté d'expression, on peut considérer cette défense de la liberté d'expression comme la question centrale du groupe Anonymous. Et même si aucune idéologie globale ne semble soutenir le mouvement, ce principe reste fondateur. Il peut même pousser à assimiler Anonymous à un groupe de pression actif dans le domaine de la liberté numérique, et non plus comme des cybermilitants ou des cyberterroristes avec une démarche globale sur la société.

Cela nous amène au deuxième principe fondateur des Anonymous, la croyance en la vertu positive du réseau. Si, et il est possible qu'un grand nombre de membres d'Anonymous considèrent les choses de la sorte, le réseau est un arme, un élément créateur et porteur de changement social voire politique, alors l'action des Anonymous est potentiellement porteuse d'une transformation sociétale profonde. Si les individus se saisissent du réseau comme ont pu le faire les Tunisiens ou les Egyptiens, l'action des Anonymous est un soutien fort partiellement déterminant dans le succès d'actions collectives, et peut-être même partiellement générateur d'actions collectives majeures. Le réseau est généralement considéré comme un soutien aux actions collectives, mais la démarche des Anonymous, laisse à penser qu'ils voient dans le réseau, une force motrice pour les révoltes et révolutions. Cherchant à mettre leurs cybercompétences au service de combats divers, dont ils sont parfois à l'origine, les Anonymous pensent le réseau comme une arme dont il faut se saisir mais aussi comme une force motrice et émulative pour les conflits auxquels ils prennent part.

Dans ces actions de soutien et en interne, les Anonymous font part d'une forte volonté d'échange des connaissances. Que ce soit en interne en direction des nouveaux, et même des anciens participants, ils mettent en place des logiciels qu'ils diffusent gratuitement et largement, diffusent leur documentation, de façon à pouvoir fédérer le maximum de participants autour de leurs actions. D'autre part, ils échangent des « trucs » entre participants d'une action et plus largement entre hackers pour apprendre et progresser dans leur domaine d'action. Pour les personnes extérieures au groupe Anonymous, lors de l'Operation Tunisia, les Anonymous ont diffusé le logiciel TOR et sa documentation afin de permettre aux internautes de ces pays de communiquer anonymement. Le partage de connaissance est toujours dans une dimension très utilitaire mais il correspond tout à fait aux idéaux des premiers hackers jusqu'aux FabLabs actuels. Il s'agit de transmettre une connaissance directement opérationnelle et utilisable, et ce en s'adaptant au niveau de l'interlocuteur.

Les principes des Anonymous font penser à un groupe de pression traditionnel sans idéologie globale mais avec un combat spécifique autour des technologies, mais certains points vont à l'encontre de cette conception, et notamment l'investissement dans des causes extérieures et l'idée de faire justice soi-même. De plus, la croyance en la puissance fédératrice du réseau, peut faire penser à un mouvement qui se voudrait être à l'origine d'une prise de conscience mondiale des problèmes de nos sociétés, et d'un changement

profond de leurs modes de fonctionnement, avec à l'orée de ce changement une société à tendance anarchiste.

2. *Des anarchistes ?*

« L'anarchisme est un mouvement d'idées et d'action qui, en rejetant toute contrainte extérieure à l'homme, se propose de reconstruire la vie en commun sur la base de la volonté individuelle autonome¹⁹ ». Par cette première définition, nous retrouvons les bases de la philosophie des Anonymous. Le mouvement est bien à la fois un mouvement d'idées et d'action. D'autre part, les Anonymous se proposent également en filigrane de leurs actions de reconstruire la vie en commun grâce au réseau et fonctionne sur la base de la volonté individuelle autonome. Cette volonté est également collective tant dans l'anarchisme avec les espaces autogérés que dans le mouvement Anonymous avec ses actions collectives. Le rejet de toute contrainte extérieure est également implicite et s'applique chez les Anonymous, que cela concerne les contraintes sur le réseau ou les contraintes réelles des dictatures telles que celles de la Tunisie de Ben Ali ou de l'Iran d'Ahmadinejad.

L'anarchisme a pour exigence principale la justice sociale, élément également fortement présent chez les hackers d'une façon générale, par leur valorisation de l'action – sur laquelle la personne est jugée sans lien avec ses appartenances sociales, ethniques, religieuses ou sexuelles – mais aussi chez Anonymous qui reprend ce principe dans son fonctionnement. Les idées anti-religieuses sont un autre aspect de la mouvance anarchiste. Or l'un des premiers combats des Anonymous fut celui de l'Eglise de scientologie. De plus, le mouvement n'a semble-t-il aucuns liens avec les grandes religions existantes.

Les autres grands idéaux de l'anarchisme rappellent les principes des Anonymous. Ainsi, un certain rejet du système électoral découle du fait de « faire justice soi même », l'autorité de l'état n'est pas reconnue par les Anonymous qui agissent en leur nom sur des prérogatives régaliennes. L'associationnisme est un autre élément de l'anarchisme. Que celui-ci soit éphémère ou durable, il apparait comme un élément important dans la possibilité qu'advienne un autre monde. Les Anonymous utilisent cette idée d'association de façon éphémère et peut-être même plus permanente. Le « mutuellisme » est un autre pendant de l'anarchisme que se sont appropriés les Anonymous, la mise en commun des programmes et connaissances est constitutive du mouvement.

Si les Anonymous apparaissent alors comme possédant les caractéristiques de l'anarchisme et peuvent en ce sens sembler idéologiquement cohérents autour de cette doctrine. Que ce soit par leurs principes, par l'usage de la propagande par le fait ou par leurs valeurs, ils font face à un certain nombre de contradictions idéologiques.

Ainsi, ils rejettent la démocratie occidentale telle qu'elle s'exprime à l'heure actuelle et pourtant ils ont officiellement communiqué leur soutien aux révolutions arabes pour leur conquête de la liberté et leur rêve de démocratie. Les Anonymous soutiennent donc pour la

¹⁹ Arvon, Henri, Maitron, Jean et Paris, Robert (2014). « L'anarchisme », in Encyclopedia Universalis, [en ligne], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/anarchisme/>.

Tunisie la démocratie qu'ils rejettent en occident. Ce qui marque une certaine incohérence, d'autant que celle-ci n'est pas soulevée par leurs communiqués et que la question de l'avenir de la Tunisie démocratique n'est pas posée. Une autre incohérence est relative au refus du contrôle de l'internet par les autorités notamment policières et la dénonciation de sites pédophiles aux autorités. Il y a là contradiction sur la légitimité des autorités en matière de contrôle de l'internet. D'autant plus, que cela entre en contradiction avec les idéaux de faire justice de façon autonome.

Il y a donc une part des Anonymous qui laisse à penser à de l'anarchisme, mais plusieurs points laisseraient penser le contraire. Ainsi, les Anonymous se sont positionnés en faveur de la démocratie pour les printemps arabes, reconnaissent la légitimité des autorités en matière judiciaire, et n'agissent pas toujours en « autonomes » et enfin, leurs groupes sont, aux dires de participants à certaines opérations et réunions, largement infiltrés par l'extrême-droite. Tout ceci ferait donc penser qu'il existe une frange anarchiste au sein d'Anonymous mais que celle-ci n'est pas la seule composante du mouvement. Celui-ci comporte également des personnes démocrates, approuvant les missions régaliennes de l'état voire d'extrême-droite. Il s'agit donc d'un mouvement assez protéiforme, difficilement assimilable à un groupe d'anarchistes unitaire.

v. Organisation sociale et technologies de l'information

Les Anonymous ont des caractéristiques typiques des hackers (avec la valorisation de l'action par exemple), qui se traduisent par des modes de fonctionnement bien spécifiques et non généralisables aux autres groupes de hackers tels que Telecomix, Lulsec ou autres.

Ainsi, leur mode de fonctionnement n'est pas celui d'un groupe d'acteurs constitué qui mène des actions spécifiques et ciblées, mais celui d'un groupe qui se coalise pour des actions précises autour d'un noyau dur bien plus restreint – qui doit tout de même exister pour assurer la continuité, même si les auteurs d'ouvrages sur le phénomène n'en sont pas certains. D'autre par le nombre de membres agissants est bien plus conséquent que dans les autres groupes. Ce mode de fonctionnement « à l'action », qui ne requiert aucune cooptation et qui passe par une fédération éphémère autour permet de regrouper bien plus de personnes qu'un recrutement coopté strict. Ceci constitue une spécificité des Anonymous au sein des hackers mais aussi au sein des groupes d'actions collectives. Aucun groupe d'actions collectives illégales se passe de cooptation ou de recrutement à long terme. L'engagement pérenne est même une des clés de voûte de ces mouvements.

Il s'agit là d'une particularité unique permise par le réseau. Il est évident que ce mode de fonctionnement ne serait pas possible à l'époque de la presse même libre compte tenu des délais de parution, diffusion etc., ni à l'époque de la télévision qui ne laisserait pas d'espace d'expression à de tels mouvements. On a donc là un mode de fonctionnement totalement lié aux TI. Elles seules sont à même de faire circuler les informations assez vite et elles seules permettent l'anonymat des différents participants. Anonymous a donc un mode de fonctionnement qui n'aurait pas été possibles sans l'utilisation d'Internet.

Mais ce mode de fonctionnement est également lié au concept même d'Anonymous, car Anonymous n'est pas un groupe de personnes mais bel et bien un concept de révolte

médiée numériquement dont tout un chacun peut se saisir. Nous pouvons tous devenir des Anonymous demain par l'achat d'un masque de Guy Fawkes et revendiquer des actions en ce nom. En un sens nul n'est Anonymous, tous sont Anonymous. La revendication de l'appartenance fait foi. Ce qui protège les membres les plus actifs mais ce qui peut entraîner des dérives. Si tous peuvent être Anonymous, le noyau dur leur en donne les moyens à travers des messages vidéo postés sur le web indiquant actions et démarche pour y participer. Il s'agit donc d'un concept qui a vocation à se diffuser au plus grand nombre pour l'émergence d'un mouvement mondial d'ampleur.

Anonymous est donc un mouvement novateur dans son mode de fonctionnement et dans sa nature même. Certes le nomisme existait déjà mais l'idée de faire d'un mouvement un concept, survivant aux disparitions de ses membres, et celle de fédérer autour d'actions et non autour d'un groupe, sans réelle cooptation font d'Anonymous un mouvement basé sur les communications et sur l'égalité des membres : une réelle utopie de la SI...

vi. Technologies et communications

La communication des Anonymous est envisageable sous deux aspects : sa communication externe en direction du grand public et des autorités et sa communication interne entre ses membres. Dans les deux cas l'usage des TIC est prépondérant. Leur action est centrée sur elles et ne sort que très exceptionnellement de ce cadre pour des manifestations revendiquées, même si des masques de Guy Fawkes sont visibles dans des mouvements comme Occupy Wall Street, les Indignés etc.

Du point de vue de leur communication externe, les Anonymous suivent un certain protocole : les communiqués puis les actions. Leur mode de communication est centré sur leurs opérations et les communiqués sortent rarement de ce cadre, ils ont donc un mode de communication « à l'action », ce qui est tout à fait dans la logique des « hackers », bien moins dans la logique de l'action collective politique. Leurs communiqués revêtent une forme bien particulière qui permet d'en identifier l'authenticité. Mimant une présentation télévisuelle du type JT, ils reprennent le masque de Guy Fawkes, le présentateur semble être toujours le même, et le ton laconique est très reconnaissable. Ceux-ci sont essentiellement des appels à participation pour des actions en direction du grand public mais aussi en direction de leurs) cible(s). Le ton est révérencieux et l'atmosphère d'étrangeté, donnent au message une dimension de menace mais assez retenue, bien loin des manifestations qu'ils ont pu soutenir.

En interne, les Anonymous communiquent entre eux par IRC, usent de l'anonymat à l'inverse d'un grand public qui revendique ses caractéristiques personnelles via les réseaux sociaux. Les rencontres se font sur des forums dédiés où se trouvent les recrues potentielles. Il y a donc à l'intérieur du mouvement une communication totalement horizontale. Ceci se retrouve dans leurs réunions, nous avons pu rencontrer un participant à l'une de ces réunions. Celles-ci sont pratiquées sur un mode démocratique direct. Mais l'innovation principale du mouvement Anonymous, en matière de communication est à lier aux TI elles-mêmes. En effet, le recrutement à l'action n'est possible que parce que les Anonymous utilisent les TI. La rapidité de réaction possible et la large diffusion de leurs communiqués

permettent ce recrutement aléatoire et éphémère. L'usage des TI est pour beaucoup responsable de la participation massive à certaines opérations d'envergure. Les Anonymous ont bien saisi le potentiel mobilisateur des technologies et les potentialités de mobilisation de masse qu'offre le médium. Probablement qu'avec la diffusion massive des TI, la montée en compétence des internautes et la diffusion d'une forme de contre-culture numérique au sein du grand public, les mouvements d'action collective prendront à l'avenir une forme indirectement inspirée de la communication des Anonymous.

Les Anonymous sont donc un réseau au sein duquel les communications se font de pair à pair : grand public ou Anonymous, tous sont reconnus au même titre, de façon éphémère « à l'action ». Groupe de mercenaires du réseau autogéré, probablement vont-ils en gagnant en expérience se professionnaliser, et inspirer d'autres mouvements dans leur mode de fonctionnement.

vii. Modèle de communication

1. La propagande par le fait numérique

Aux origines du terrorisme anarchiste, se retrouve la propagande par le fait. C'est dans les origines du terrorisme anarchiste russe à la fin du XIX^{ème} siècle que l'on voit apparaître la stratégie d'action politique de la propagande par le fait. Il s'agit par un haut fait à la fois de le réaliser et d'agir par conséquent sur le pouvoir en place mais aussi de rallier à sa cause le maximum de gens. Par la prise de conscience populaire que suscite le fait terroriste, les anarchistes russes pas excessivement nombreux veulent trouver de nouvelles recrues et de nouveaux partisans, afin de provoquer une insurrection générale et une révolution. Les principaux actes qui relèvent de la propagande par le fait sont des régicides, des actions de terrorisme généralement en direction des puissants et non de la population, des actes de guérilla, des boycotts etc. La propagande par le fait est donc née en Russie où elle a largement favorisé la disparition des tsars par l'adhésion du public notamment aux assassinats de personnalités impériales. Puis, elle s'est répandue en Europe, en France avec la Commune notamment et en Italie mais aussi jusqu'au États-Unis. C'est à partir de 1876, qu'elle commence à être réellement théorisée et nommée. Elle devient populaire au sein de l'anarchisme et s'y développe jusqu'au début du XX^{ème} siècle où elle commencera par apparaître trop violente pour la plus grande majorité des anarchistes de l'époque.

Son principe premier est de faire exemple par un acte où le terroriste fait justice lui-même par un acte symbolique susceptible de rallier à sa cause le public. On retrouve dans ce principe, le principe d'action des *Anonymous* qui se font justice eux-mêmes, qui cherchent des cibles symboliques, les DDoS contre les sites gouvernementaux n'ont pour conséquence que d'écorner l'image de ces services non de les détruire et qui n'hésitent pas à recourir à des pratiques illégales. On a là transposé numériquement, la propagande par le fait dont se sont réclamés des générations d'anarchistes, jusque dans notre histoire récente (Bande à Bader, Action Directe etc.). D'autre part, les actions des *Anonymous* sont hautement symboliques, parfois même plus symboliques que porteuses de conséquences, il s'agit autant d'agir que de communiquer. Les traditionnelles revendications sont des vidéos postées sur le web, avant et après les actions du groupe. D'autre part, le public est

directement interpellé dans les vidéos.

Cela étant, les actions des Anonymous restent numériques et ne relèvent pas de la grande criminalité même si légalement, elles sont répréhensibles et lourdement condamnées, mais il ne s'agit pas d'atteinte à l'intégrité des biens ou des personnes. Ceci distingue l'action des Anonymous de la traditionnelle propagande par le fait, elle en est une transposition numérique. D'autre part, l'appel au soutien du public est ici direct par les vidéos postées sur le web et non plus indirect comme dans la propagande par le fait des anarchistes russes, français, italiens ou américains.

Les Anonymous usent donc de la propagande par le fait comme l'ont fait des générations d'anarchistes avant eux, ils transposent ce mode d'action politique au numérique, qu'ils considèrent comme une arme. Ceci laisse donc à penser une filiation anarchiste ou une tendance anarchisante du mouvement Anonymous. Certes, le 11 septembre 2001 peut aussi apparaître comme un acte de propagande par le fait, et donc la filiation peut être mise en cause. Cela dépend si l'on considère que la propagande par le fait relève du terrorisme ou de l'anarchisme ?

La propagande par le fait est tout autant une action en elle-même qu'un acte communicant. Son succès tient autant à la réussite du fait en lui-même qu'aux adhésions et à l'engouement qu'il suscite par la suite. Acte de recrutement, acte d'engagement et d'incitation à l'engagement, l'acte de propagande par le fait est éminemment communicationnel. Typiquement les actions de DDoS contre les sites de la scientologie ont plus pour objectif d'interpeller et de faire réagir sur cette église que de réellement perturber son fonctionnement. Sur ce cas, les Anonymous agissent en communicants, en lanceurs d'alerte ou encore en activistes. Ceci tend à en concevoir les Anonymous comme un groupe de pression aux moyens illicites. Fortement axés sur la communication avec des actions parfois sans conséquences graves, quoi qu'il en soit moins graves que les terroristes traditionnels – comment comparer un DDoS sur un site gouvernemental avec un régicide ? – les Anonymous créent là une nouvelle forme d'action collective. Une forme d'action basée sur la communication, plus proche des mouvements comme GreenPeace que des terroristes anarchistes de l'après-mai 68. La qualification de cyberterroriste est donc assez lourde pour des actions qui finalement n'atteignent pas la vie humaine.

Il s'agirait même de forger un nouveau concept pour définir ce nouveau mode d'action par la communication numérique, peut-être reprendre celui d'hacktiviste, même si cette concaténation laisse à supposer une cause établie et revendiquée à l'image d'un mouvement comme celui des droits civiques ce qui n'est pas réellement le cas des Anonymous. Même si il comporte des principes assez invariants, rien ne peut laisser supposer que ceux-ci n'évolueront pas puisqu'ils sont constamment réactualisés en fonction des divers participants. D'ailleurs l'hétérogénéité des causes défendues laisse à entrevoir plusieurs pôles ou plusieurs noyaux dans le mouvement. Probablement y-a-t-il au sein des Anonymous plusieurs mouvances. Les disparités régionales le laissent supposer. Nous avons donc affaire à un mouvement protéiforme, changeant, basé sur des actions de communication. En ce sens, les Anonymous peuvent correspondre parfaitement avec l'esprit du temps et la société de la communication dans laquelle nous sommes entrés. Utilisant les

mêmes armes que les grandes entreprises ou que les grandes organisations : vidéos créant le buzz, actions d'éclat, instantanéité des actions et des réactions etc. Les Anonymous semblent avoir saisi les codes de nos sociétés et s'en saisissent pour mener leurs propres combats. Leur propagande par le fait a revisité le concept pour l'adapter à la société actuelle de communication et aux armes actuelles, les TI.

2. Un mode de communication particulièrement adapté à une société de la communication

Le système de communication des Anonymous est basé sur un triptyque communicationnel particulièrement efficace et mobilisateur : messages vidéos en lien avec les actions – actions en elle-même – communication interpersonnelle à travers les TIC.

Cette communication tripolaire use de différents modes de communication : un modèle de diffusion large à travers les messages vidéo et les actions, et un modèle de diffusion restreinte à travers la communication interpersonnelle. Ces deux modes de communication permettent à Anonymous d'avoir une forte notoriété et une forte visibilité par les messages vidéo sur YouTube, à travers leur chaîne dédiée, mais aussi à travers la médiatisation de leurs actions. Utilisant là les principes de la société du spectacle, tel qu'établis par Guy Debord²⁰, les Anonymous se représentent médiatiquement dans des messages vidéo qui oscillent entre le spot et publicité et la parodie de JT, détournant les codes télévisuels pour mieux montrer leur positionnement d'opposants. Les actions sont médiatisées par ces messages vidéo, et parfois par les médias traditionnels, notamment la presse écrite.

Cette communication d'accompagnement de leurs actions de propagande par le fait, montre une bonne connaissance et conscience de la société de la communication dans laquelle nous sommes passés et une prise en compte de l'impératif de communication élaborée et professionnelle à l'heure actuelle. Leur politique de communication élaborée en fait un mouvement attractif et concurrentiel face aux autres flux d'information et de communication existant à l'heure actuelle. Le grand nombre d'information et de communication posent les mouvements contestataires dans une situation de concurrence féroce avec les autres flux : divertissement, autres groupes contestataires, partis politiques, publicité etc. Une force de communication est donc aujourd'hui indispensable pour émerger hors de ce flot, les ONG ont d'ailleurs bien compris cet impératif, ce qui se manifeste par leur renforcement de leurs actions et équipes de communication. Pour exister les Anonymous ont donc du correspondre à l'époque par des messages vidéos sur le web notamment. YouTube est un canal très fréquenté et la vidéo reste un moyen de communication efficace et interpellant, nécessitant aujourd'hui peu de moyens. Ils correspondent avec des moyens restreints à la convergence médiatique à l'œuvre. A mi-chemin entre la communication professionnelle et amateur, ils sont à même de toucher un public large et d'accroître aisément leur notoriété. Peu de mouvements contestataires ou d'ONG ont aussi bien su se saisir du médium vidéo-numérique, avec des centaines de milliers de vues pour leurs messages, quand ceux de GreenPeace n'en enregistrent que 4000 environ.

²⁰ Debord, Guy (1967). « La société du spectacle », Paris : Buchet/Chastel.

Ces messages vidéo ont une triple utilité : information sur les actions, appels à l'adhésion et appels à leurs puissants ennemis. Sur un mode essentiellement expressif, les messages sont tout autant destinés à informer, qu'à attirer de nouvelles recrues, qu'à s'adresser à ceux qu'ils ont désignés comme ennemis. Les actions en elle-même ont une double utilité : la communication et l'appel et l'adhésion, et l'action en elle-même. La communication interpersonnelle à travers les TIC quant à elle est difficilement analysable en termes d'utilité, elle peut servir au recrutement, comme à l'échange d'information et de connaissances, comme à l'information externe. Ces trois pôles font système. La médiatisation des actions renvoie aux messages vidéos qui eux-mêmes renvoient à une potentielle communication interpersonnelle et donc à l'adhésion probable au mouvement.

D'autre part, il ressort de ces usages de la communication, une grande cohérence et un minimalisme qui permet de la maintenir. L'usage double voire triple des actions de communication restreint le nombre d'intervention et rend les interventions efficaces et performantes. Il y a donc un calcul sur la rareté des communications au regard des actions conduites. Ceci probablement pour garantir la provenance des communications. Il y a également maintien de l'anonymat et refus de communication avec la presse ou avec les médias écrits. Ainsi peu de journalistes lorsqu'ils ont à rencontrer un Anonymous, le pensent comme tel. Leur culture étant le maintien de l'anonymat, ils ne communiquent pas avec les grands médias et la parole rapportée des Anonymous est, du fait de leur communication limitée, toujours sujette à caution. Ce fait témoigne d'une grande maîtrise de leur parole et de leur communication, même en interne. La parole est contrôlée et ne sort que très rarement du groupe.

b. Linux

Les communautés de développeurs et d'utilisateurs de Linux sont plusieurs et sont toutes centrées sur des distributions différentes de Linux. Dans cette étude nous nous concentrerons sur la distribution principale : celle de Linus Torvald, dont découlent les autres, et sur la Debian qui nous paraissent emblématiques des modes de fonctionnement et de communication des développeurs et utilisateurs de Linux. Linux est un système d'exploitation libre et gratuit alternatif aux modèles propriétaires. Il fonctionne sur la base du système précédent Unix semi-libre. Constitué par un noyau et par des composants modulaires, il est co-développé par 1300 développeurs à travers le monde pour le système Linux officiel, et par 900 développeurs pour ce qui est de la distribution Debian. Ce sont donc au total des milliers de développeurs de par le monde pour toutes les distributions de Linux diffusées.

i. Historique

Jusqu'en 1969, IBM était en situation quasi-monopolistique. La firme fournissait matériels et logiciels. Les premiers étaient commercialisés, les systèmes d'exploitation, logiciels, périphériques et services étaient quant à eux offerts gracieusement. Quelques informaticiens employés par les sociétés clientes adaptaient les logiciels à leurs usages spécifiques. L'objet de la vente n'était pas le logiciel mais le matériel, le logiciel était un élément de promotion du matériel. De ce fait les logiciels étaient gratuits libre et ouverts et

constituent les premières formes de logiciels libres.

Mais IBM fut poursuivi en vertu des lois antitrust et leur politique anticoncurrentielle liant matériel et logiciel fut attaquée. En conséquence, en juin 1969, IBM commercialisa ses logiciels. Les activités tournées vers le hardware et celles tournées vers le software se scindèrent en deux industries.

Se posa de fait la question de la portabilité des programmes. De plus, un autre événement transforma l'industrie informatique : l'avènement du micro-ordinateur. IBM et les plus grandes firmes du secteur ne perçurent pas l'intérêt d'investir dans le domaine de ces petites machines et de nouveaux acteurs apparurent. Ceux-ci étant porteurs d'un nouveau projet social, le paysage de l'informatique s'en trouva profondément transformé. Jeunes californiens, influencés partiellement par la contre-culture de la côte ouest américaine des années 1960, ils fondèrent des Computers Clubs, dans lesquels ils « s'amusaient » à créer ce qui deviendrait le micro-ordinateur. Leur objectif était de démocratiser l'accès à l'information. En 1975, sortit l'Altair 8800, premier micro-ordinateur. En 1977, l'Apple II voyait le jour et en 1981, le PC d'IBM. L'Apple II et l'IBM PC furent deux grands succès commerciaux. Le développement des ventes de ces machines fut fulgurant : de 200 000 micro-ordinateurs vendus en 1980, on passe à 10 millions en 1985.

Les premières discussions sur les logiciels firent leur apparition. Bill Gates s'insurgea contre ceux qu'il appela les hobbyistes, qu'il accusait d'utiliser ouvertement des programmes dédiés à l'Altair sans les avoir payés. Bill Gates avait participé à l'écriture de ces programmes. Il se lança alors dans le développement des premiers logiciels commerciaux et se posait en adversaire de la logique des hackers. Le secteur du logiciel par la diffusion massive de la micro-informatique fut rapidement un secteur lucratif. En 1980, Bill Gates et son entreprise Microsoft, signa le développement du premier système d'exploitation pour IBM PC. Le logiciel devint alors bien commercial.

En 1983, un ancien étudiant du MIT à ses heures les plus subversives au sein de la communauté informatique, annonça le lancement d'un projet de développement d'un système d'exploitation libre et gratuit : GNU. Il commença à travailler sur le projet en 1984, en 1985 sortait Emacs, l'éditeur et le manifeste GNU²¹. Il créa dans la foulée de cette audience accrue la Free Software Foundation (FSF). Son premier bulletin définira les quatre grands principes de base du logiciel libre : liberté d'utilisation, liberté de modification, liberté de copie et liberté de distribution. En 1980, l'usage du copyright était entériné pour les logiciels par le Software Copyright Act. En réaction, Stallman présente en 1989 la General Public Licence (GPL), comportant les quatre principes du libre et une clause de distribution uniquement sous la même licence. Elle fut rapidement surnommée le copyleft. En 1990, le projet GNU était pourvu de nombreux logiciels périphériques mais n'avait pas de noyau. L'université Cernegie Mellon libéra le noyau Mach et le travail ce recentra autour de Mach.

En 1991, un jeune étudiant finlandais, Linus Torvald, développa le noyau Minix visant un usage distant d'Unix. Il rendit son logiciel accessible, et à partir de 1992 sous licence GPL. Le

²¹ Stallman, Richard (1985). « The GNU Manifesto », in Free Software, Free Society : Selected Essays from Richard M. Stallman.

projet prit alors une grande ampleur et en 1994, le noyau Linux sortit sa version 1.0 compatible GNU. Le projet était né. La même année le projet autour de Mach fut abandonné. Une opposition se fit alors au sein de la communauté du libre entre « militants » comme Stallman et simples adeptes de la programmation comme Torvald. Parallèlement, le logiciel libre commençait à intéresser les entreprises. En 1995, la société Red Hat commercialisa des services liés à Linux et distribua Linux. En 1998, Netscape ouvrit le code source de son navigateur. Mozilla fit de même et de nouveaux modèles économiques émergèrent. L'expression « open source » supplanta l'expression « logiciel libre » à mesure que celui-ci entrait dans l'économie. Le clivage prit encore plus forme en 1998 avec la création de l'Open Source Initiative (OSI) et l'open source s'ancre encore plus fortement dans les entreprises avec IBM, Sun ou Oracle qui financèrent des développements libres.

ii. Une composante de la contre-culture numérique ?

Pour être considéré comme composante de la contre-culture numérique dont nous nous proposons de dessiner les contours, les mouvements du libre et plus spécifiquement le système d'exploitation Linux, doivent comporter deux orientations principales : constituer une opposition à une norme hégémonique et constituer une nouvelle culture. Secondairement, les composantes de la contre-culture numérique devront réinventer le rapport à l'information et à la communication.

1. Une opposition à une norme hégémonique

Si à ses débuts le discours sur la SI comportait un volet quasi-libertaire avec une démocratisation de l'accès aux savoirs, aux contenus, à l'information, dans la pratique le logiciel propriétaire était d'ors et déjà devenu une norme. Le Software Copyright Act de 1980 avait déjà scellé le destin des logiciels. Ceux-ci tombaient sous le coup du copyright. C'est en opposition avec cette norme hégémonique et institutionnelle que Richard Stallman institua sa licence GPL, surnommée le copyleft. Cette dénomination marque et signale ouvertement et fortement l'opposition avec la norme hégémonique de la SI. Stallman la revendique avec une forte connotation politique libertaire ou libertarienne.

En ce qui concerne Linus Torvald, qui déclare avoir conçu et continuer le projet Linux « pour le FUN ! », le pragmatisme a pris le dessus sur l'idéologie. Ce dernier refuse toute idéologie et c'est pour des raisons pratiques et dans le but d'éviter les gestion d'ampleur et prospectives à long terme que Linux s'est développé. Avec une logique du « pas à pas », le logiciel se constitue dans une logique d'efficacité pragmatique plus que dans une logique revendicative. Ainsi Torvald déclare : « je pense que l'idéologie c'est nul ». l'objectif premier est la qualité des logiciels, l'objectif second la conquête des entreprises par la qualité méthodologique et logicielle. L'idée est d'être adaptables et flexible dans la gestion d'un projet d'envergure.

Dans les deux cas, il existe une forme d'opposition avec les modèles hiérarchiques centralisés des entreprises. Stallman s'y oppose ouvertement tant dans les paroles que dans les actes. Torvald s'y oppose dans les faits par des pratiques antinomiques d'avec celles des

grandes entreprises. Même si cette opposition se matérialise différemment, elle n'en est pas moins concrètement affirmée par les faits ou les mots, dans un cas comme dans l'autre.

2. Une nouvelle culture

Pour constituer une culture à part entière, le logiciel libre doit inventer un nouveau rapport en plus d'une simple opposition. En cela le libre est un secteur particulièrement créatif. Que ce soit par la création d'une nouvelle autonomie au travail, par la créativité technique dont il font preuve ou par leur nouveau rapport à l'information, conçue comme un bien libre et gratuit, les libristes inventent un nouveau rapport aux TI.

L'autonomie au travail (ou docratie) est héritière de la culture universitaire et des idéaux de la contre-culture des années 1960 à travers l'éthique des hackers. Elle a acquis un écho important dans les années 1960-1970 par les mouvements contestataires de l'époque. Le travail passe à cette époque d'une logique du devoir à une logique de l'épanouissement. Et même si le pragmatisme s'est renforcé, même si l'entreprise par son investissement dans le libre en a transformé légèrement le visage, même si certains libristes voient dans leur engagement de futures compétences monnayables, les rapports sociaux capitalistes traditionnels sont remis en question par leur action. Pour plusieurs auteurs, leur objectif serait la réalisation de soi²², voire même le déploiement de soi²³. Un néomanagement s'est d'ailleurs mis en place dans certaines grandes entreprises de l'industrie logicielle : Google notamment. L'intérêt financier n'est plus le seul élément de motivation des salariés, l'identité personnelle et professionnelle se brouille pour un nouveau type anthropologique. Cette nouvelle forme de travail-hobby est partiellement rémunéré selon les acteurs. Les modèles économiques sont aussi réinventés. L'essentiel de cette revendication d'autonomie au travail réside dans la minimisation des forces hiérarchiques, dans le rejet du travail de pure exécution, la défense de l'autonomie dans la réalisation des tâches, le lien entre travail et passion et peut mener à une remise en cause plus globale du salariat.

Un autre point saillant de création culturelle est la créativité technique dont font preuve les libristes. Héritière du hacking au sens large, la culture du libre défend un certain rapport aux objets techniques : celui du bidouillage. « En lien avec cette tradition, le Libre valorise la créativité technique et cherche à défendre les conditions sociales qui rendent celle-ci possible²⁴ ». Le design des objets techniques est donc directement mis en cause pour favoriser ce rapport de maîtrise des technologies et non d'asservissement. Le logiciel libre a pour vocation d'émanciper le grand public des constructeurs. Pour cela il est nécessaire de faire preuve de créativité technique. La logique du DIY et du Make sont ici emblématiques de la logique des libristes et peuvent permettre d'envisager une émancipation totale des grandes entreprises.

L'autre élément qui permet de qualifier le mouvement du libre comme une culture est leur rapport à l'information. Le mouvement est basé sur l'idée que la libre circulation de

²² Gorz, André (2003). « L'immatériel », Paris : Galilée. Himanen, Pekka () op cit.

²³ Merten, Stéphane (2002). « Logiciel libre et éthique de développement de soi », Paris : Multitudes.

²⁴ Broca, Sébastien (2013). « Utopie du logiciel libre »,

l'information est la condition du progrès social. Cette idée appliquée aux TI remonte à la cybernétique et aux écrits de Norbert Wiener. Et même si la filiation est criante elle n'est jamais ouvertement exprimée. Seuls les thématiques développées par les cybernéticiens sont reprises. Une dimension politique se manifeste là autour du logiciel libre. Sans impliquer ou affilier les activistes de l'internet et des TI au sens large au mouvement du logiciel libre, ceux-ci s'intéresse à ses développements. Ainsi la quadrature du net en France agit comme lobbyiste auprès des politiques dans une nouvelle démarche citoyenne alternative et innovante. Mais pour rester dans le cadre strict des acteurs du libre, des combats sont menés par la FSF de Stallman contre les DRM. Les libristes se limitent aux luttes pour le droit à la vie privée et pour l'accès à l'information. Les questions plus générales sont traitées par des collectifs extérieurs à ceux des développeurs du libre. Plus engagés politiquement, plus actif dans les médias ces structures politiques ou associatives inventent elles aussi de nouvelles formes de combat politique.

Le libre est donc une culture à part entière avec des valeurs et pratiques spécifiques en opposition avec une hégémonique idée de la SI du logiciel propriétaire et du contrôle des réseaux. Cette nouvelle culture comporte les éléments structurant d'une contre-culture appliqués au numérique ou tout au moins comportant une orientation principale sur les questions numériques. Ceci n'empêche pas, selon les libristes, un développement politique plus global à terme mais toujours dans la logique du « pas à pas » de Linux.

iii. Idéologie et matrice idéologique

En opposition avec la norme hégémonique de la SI , à savoir le logiciel propriétaire, le mouvement du logiciel libre et en premier lieu Linux, constitue une contestation active, un contre-exemple matérialisé. Il comporte à la fois un discours critique, des pratiques singulières et un idéal social alternatif, en cela Sébastien Broca²⁵ le qualifie d'utopie concrète.

Les logiciels dits libres garantissent quatre libertés, quatre principes fondateurs de ce que constitue le libre : la liberté d'utilisation, de copie, de modification et de distribution. Ce qui techniquement suppose l'accessibilité du code source et ce qui légalement suppose l'attribution de licences spécifiques. Les logiciels propriétaires n'accordent pas ces quatre libertés.

Les grandes valeurs du libre – ou principes idéologiques – à la base du mouvement sont au nombre de trois. Le libre repose sur la promotion d'une certaine autonomie dans le travail, la promotion d'un rapport de maîtrise des objets technologiques de grande consommation.

L'autonomie dans le travail est une valeur clé du mouvement du libre, elle s'impose tant dans le domaine du Libre strict initié par Stallman que dans le domaine de l'open source. L'objectif historique premier des libristes était de défendre le partage et la collaboration entre les développeurs, leur objectif second de redonner le contrôle de leur informatique par les utilisateurs et enfin de permettre la production de technologies socialement utiles. Il

²⁵ Broca, Sébastien (2013). « Utopie du logiciel libre », op cit.

apparaît là un premier objectif, qui naît à un moment où l'industrie du logiciel remet en cause la collaboration et le partage entre informaticiens, mais aussi leur capacité à déterminer eux-mêmes le contenu et les formes d'exercice de leur activité technique. Pekka Himanen²⁶ oppose l'éthique hacker à l'éthique protestante, le rapport au travail étant conçu pour la première comme fondée sur la passion et l'intérêt personnel à l'inverse du devoir moral et de l'intérêt financier de la seconde. Le travail est pour les libristes un forme de réalisation de soi, sans subordination hiérarchique. Cette nouvelle conception du travail met en cause en conséquence les organisations hiérarchiques et promeuvent une méritocratie « neutre » quant aux appartenances sociales, religieuses, sexuelles etc. des personnes.

L'hackability, la bidouillabilité des machines, est une autre valeur du libre. Les logiciels libres revendiquent une plus forte hackability, une meilleure prise en main par les utilisateurs et une porte ouverte vers un nouveau rapport aux machines permettant aux utilisateurs de maîtriser et d'adapter les objets technologiques à leurs usages spécifiques. La dernière valeur du libre est celle d'un nouveau rapport aux machines et aux objets technologiques. De façon à éviter le fétichisme et la dépendance aux objets technologiques dont on ne connaît pas le fonctionnement, les libristes mettent en avant la libéralisation des codes sources et des documents d'information ou de formation aux objets techniques. À l'image de la dénonciation des « adoreurs de gadget » que désignait déjà Norbert Wiener²⁷ dans les années 1950, les libristes cherchent à éviter la dépendance face à des objets et l'adoration de ceux-ci sans en connaître le fonctionnement. En conséquence, ils mettent e tout comme Wiener, la libre circulation de l'information en avant, et dénoncent la marchandisation de cette dernière et sa gestion néolibérale.

Les deux éléments principaux de l'idéologie du libre, qui sous-tend même pour certains un nouvel idéal de société, sont donc lorsque l'on cherche des points communs à toutes les expressions de ce mouvement : le travail a-hiérarchique et créatif et la promotion d'un autre rapport aux machines. Ce premier élément se retrouve dans l'organisation sociale des développeurs du libre.

iv. Organisation sociale et technologies de l'information

Le mouvement du libre a créé une méthodologie de travail collaborative et valable pour de grands projets d'entreprise. Cette méthodologie a intéressé les grandes entreprises principalement pour son haut niveau d'efficacité. Basé sur une organisation a-hiérarchique, la collaboration et le partage de l'information sont au centre de la méthode. Celle-ci permet l'émergence de nouveaux concepts tels que « l'intelligence collective », « les foules intelligentes », et amena à la création de nouveaux modèles conceptuels du processus d'innovation. De façon à mieux cerner ce que recouvrent ces notions nous allons aborder la façon dont deux distributions de Linux sont co-développées : la distribution de référence de Linus Torvald et la distribution Debian. Ces deux modèles de développement sont différents mais reprennent les idéaux du libre et en appliquent les quatre principes.

²⁶ Himanen, Pekka (). « L'éthique hacker », op cit.

²⁷ Wiener, Norbert (). « God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion », Paris : Editions de L'éclat.

1. *Linux*

Le développement de Linux a été débuté en 1991, mais c'est en 1994 que le projet pris une réelle ampleur collaborative. Il est devenu aujourd'hui un modèle-type de ce que peuvent être les grands groupes de développement open source. Initialement, chaque contributeurs envoyait à Linus Torvald les améliorations qu'il avait réalisées et celui-ci les examinait et les intégrait éventuellement au noyau de GNU/Linux. Mais la complexité croissante du projet mena Linus Torvald à modulariser le noyau de Linux et à réorganiser le travail. Travail et révisions furent alors répartis et Linus Torvald délégua certaines décisions à ses plus proches collaborateurs, les connaissant généralement hors du monde virtuel. Puis petit à petit ce cercle de modérateurs s'élargit à des inconnus venus du web. Deux étapes furent encore franchies en 1998 et 2002 où de nouveaux rôles dans la modération et de nouveaux outils techniques furent créés. La structure de ce groupe de développeur est alors uniquement pyramidale.

Aujourd'hui, cette structure est semi-hiérarchique, semi-décentralisée. Si quelqu'un veut modifier le code source de GNU/Linux, il soumet son patch de modification à une liste de diffusion, celle des développeurs de cette partie de code. Après deux semaines, pendant lesquelles la communauté de la liste de diffusion améliore puis valide le patch, celui-ci est intégré par le mainteneur du module correspondant et remonte au mainteneur de niveau supérieur de modularité jusqu'à être intégré au noyau. Linus Torvald garde une position de décideur final. Il dirige également le projet en ce sens qu'il soumet des orientations à la communauté, appuyées généralement par un argumentaire exhaustif. Ces orientations sont acceptées ou non par les membres qui soit participent au projet soit le quitte. Mais ce mode de gestion laisse Linux sous la menace de scissions par lesquelles des membres partiraient avec le dernier état de Linux et développeraient sur sa base un nouveau système. Cela s'est par exemple produit pour Android.

Linux a donc une communauté assez hiérarchisée mais collaborative et partiellement décentralisée. La personne de Linus Torvald y reste incontournable et c'est peut-être la raison d'un faible sentiment d'appartenance à une communauté.

2. *Debian*

Le développement de la distribution Debian a été débuté en 1993 par Ian Murdock avec le soutien de la FSF de Richard Stallman. Elle fut la première distribution de Linux. Elle est généralement utilisée par un public averti, sur des serveurs mais sert aussi de base à Ubuntu, la distribution grand public de Linux. Il s'agit de l'un des plus gros collectifs de développeurs du monde du libre avec 900 personnes et une centaine de contributeurs annexes. Une association a été créée pour gérer le projet : la Software in the Public Interest. La distribution Debian est sans intérêt commercial et portée principalement par des bénévoles, même si certains participants au projet ont des clauses dans leur contrat de travail leur permettant de participer au projet au titre de leur poste principal.

L'organisation du développement de la Debian était initialement centré sur l'échange de

mails entre les développeurs. Puis la communauté Debian a adopté des documents fondateurs en 1997 et 1998 : un contrat social, un document énonçant les principes du logiciel libre pour Debian et une constitution.

À partir de ces dates, les contributeurs sont sélectionnés par le New Member Process. Le passage de cette étape rend les candidats développeurs officiels avec des droits accrus. Pour postuler, le développeur doit être impliqué de longue date dans le projet Debian et avoir montré compétences et motivation. Cette candidature nécessite un parrain, ou tuteur technique. Le responsable de candidature la soumet au responsable de compte Debian qui accepte ou rejette la requête. Les rencontres du processus se font dans la vie réelle. Celles-ci permettent le contrôle de l'adéquation du candidat mais aussi permettent la création d'un sentiment d'appartenance à la communauté Debian. Une deuxième phase de recrutement commence alors : la phase Philosophy and Procedures. Celle-ci permet la vérification la connaissance des principes et valeurs du libre et son adhésion à ces idéaux. L'objectif est ici de préserver les valeurs du projet d'origine. Cette phase est constituées de questions théoriques et applicatives des principes du libre.

Ce processus est donc très sélectif pour un mouvement du libre. Il est garant de sérieux et d'engagement dans la démarche open source. Il vise l'application des principes méritocratiques fort dans la communauté hacker et surtout dans la sous-communauté du libre. Il vise également le maintien des valeurs et idéaux du libre au sein du projet Debian. Un autre point distinctif de la communauté Debian est le fort sentiment d'appartenance à cette communauté par les développeurs.

Debian est une communauté égalitaire : tous les membres sont Debian Developers. Seul existe un chef de projet global et un comité technique de huit membres. La charte et le guide de référence sont les seuls cadres des ces développeurs Debian, très indépendants et autonomes. Dans cette structuration égalitaire et horizontale, quelques noyaux durs ressortent et une légitimité à la compétence s'est formée. L'influence méritocratique joue ici à plein.

v. Technologies et communications

En ce qui concerne la communication, que celle-ci soit interne ou externe, les développeurs du libre utilisent massivement les TI. L'irruption d'internet a permis la mise à disposition des logiciels libres et a fortement renforcé les projets collaboratifs de développement de logiciels libres. À titre d'exemple, le projet Linux a pris une ampleur bien plus conséquente dès que l'accès à internet s'est démocratisé. Des développeurs inconnus du groupe de départ, Linus Torvald et ses amis, ont pu rejoindre le projet.

Au niveau des outils techniques, l'email est massivement utilisé, il était même initialement le seul mode d'échange dans la communauté Debian. Pour le développement de Linux des listes de diffusion sont utilisées ce qui permet un travail hautement collaboratif. De nombreux outils de travail collaboratif sont utilisés par les développeurs du libre.

D'autre part, la communication externe est marquée par l'existence d'un grand nombre de

forum ou sites d'information dédiés aux logiciels libres. Sites et forums généralement très sérieux et très documentés à l'inverse de ce qui se constate dans l'univers du logiciel propriétaire. La communauté du libre est donc très ouverte sur l'extérieur avec un nombre grandissant de personnes informant sur ces produits. La circulation libre de l'information, son accessibilité sont réellement promues et dans les faits concrétisées par les différents acteurs que ceux-ci soient développeurs de logiciel libre ou simple amateur éclairé cherchant à renseigner le grand public. Cette promotion du libre est renforcée par l'existence de structures telles que l'April (association pour la promotion et la recherche en informatique libre), créée en France en 1996 sous l'égide de la FSF, telles que l'Aful (association francophone des utilisateurs de logiciels libres) créée également en France en 1998 non positionnée sous une instance internationale mais semblant dégager une tendance open source plus que logiciel libre. Ces manifestations locales des grandes instances internationales sont des relais efficaces dans la diffusion des logiciels libres au grand public. Elles organisent des actions locales et nationales sur tout le territoire : install-party Linux, journée du logiciel libre, intervention dans les espaces publics numériques, dans les Fab Labs etc.

Le monde du logiciel libre a donc des pratiques de communication totalement numériques même si des actions in real life (IRL) existent. Par ce canal numérique, une promotion d'envergure est faite, une promotion qui correspond tout à fait à la SI. Simple, efficace, donnant accès aux informations nécessaires et aux produits du libre, elle est professionnelle sans être tapageuse, et a su séduire le grand public comme les entreprises.

vi. Modèle de communication

Le logiciel libre et plus spécifiquement Linux et ses distributions ont amené à réfléchir sur la notion de foules intelligentes et d'intelligence collective. Les recherches en organisation du travail se sont intéressées à la question de ce travail collaboratif et pas uniquement sous l'angle de sa gratuité ou du bénévolat à l'œuvre, mais aussi sous l'angle d'une nouvelle forme d'organisation du travail et sur l'idée de collaboration à travers les nouvelles technologies. Dans les entreprises cela a mené aux logiciels collectifs (ou groupware) qui permettent de mettre en commun un certain nombre d'informations opérationnelles et plus récemment aux réseaux sociaux d'entreprises censés mener à une meilleure circulation de l'information dans l'entreprise. Les thématiques de la veille et de l'intelligence économique ne sont pas non plus totalement étrangères à ces évolutions dans les plus grandes des entreprises. Le modèle collaboratif est donc une innovation due au monde du logiciel libre qui fait des émules et qui s'avère efficace tant en terme de productivité que de qualité des produits.

Pourtant ce modèle collaboratif a dans le domaine du libre d'autres valeurs et probablement de ce fait un environnement plus propice à la réussite de ce modèle. De plus, la collaboration logicielle semble plus naturelle que la collaboration dans d'autres domaines dans la mesure où celle-ci traite essentiellement de l'information. Ce qui amène d'ailleurs Patrick Cohendet à apparenter la communauté des développeurs de Linux à une

communauté épistémologique²⁸. Cette nature particulière de l'information et de son traitement permet des innovations organisationnelles dans le travail, innovations plus complexes dans le domaine de la production traditionnelle.

Les développeurs du libre ont donc mis en place un nouveau mode de production mais celui-ci est grandement induit par les TI, comme en témoigne l'origine ouverte des logiciels à l'époque de la suprématie d'IBM. Par essence, les TI appellent la collaboration en étant technologies d'information et de communication.

Cela étant, le modèle de communication qu'induit les TI est certes collaboratif mais il n'est pas par essence égalitaire comme en témoigne le développement assez hiérarchique de Linux.

Mais si l'a-hiérarchie n'est pas inscrite dans l'ADN des TI, elle est permise par elle. Et celle-ci s'exprime dans la plupart des projets open source. Que ce soit par le projet GNU de Stallman ou par le projet Debian, une vision a-hiérarchique est promu et appliquée.

Mais cette a-hiérarchie n'est pas sans contenir des phénomènes de leadership et d'influence. En effet, si l'organisation est à sa base égalitaire, c'est pour fonctionner en méritocratie. Cette méritocratie se constitue de fait chez Stallman ou Torvald, ou formellement dans le projet Debian. Elle reste un élément fort de la tradition hacker et de la tradition du libre. Ce paiement à l'acte et cet égalitarisme originel font pour les libristes œuvre de justice dans le groupe.

²⁸ COHENDET Patrick *et al.*, « Innovation organisationnelle, communautés de pratique et communautés épistémiques : le cas de Linux », *Revue française de gestion* 5/ 2003 (no146), p. 99-121 URL: www.cairn.info/revue-francaise-de-gestion-2003-5-page-99.htm. DOI : 10.3166/rfg.146.99-121

3. Une contre-culture numérique ?

a. Pertinence de la notion de contre-culture numérique

Pour Steven Jazo-Vannier, [la toile] est un Nouveau Monde qui ne se contente pas de transposer les affrontements séculaires entre norme et dissidence, mais [qui] génère sa propre contre-culture²⁹ ». Les mouvements dissidents dans le domaine de l'informatique ne sont donc pas des excroissances de mouvements préexistants mais bel et bien des entités autonomes et unifiées constituant ce que nous pouvons dénommer « contre-culture numérique ».

i. Historique

Les années 1950 sont marquées par quatre grandes tendances qui seront déterminantes dans le futur de la contre-culture numérique : la cybernétique qui apparaît en 1942 et disparaît en 1956, ce qui sera nommé ultérieurement la contre-culture américaine et ses prémices sur la côte Ouest, les premiers développements universitaires de l'informatique au MIT, à Stanford et Berkeley dans des optiques différentes et l'apparition du « phreaking ».

Les années 1960 seront marquées par le fort développement de la contre-culture américaine, et par le développement des *phreakers* et l'apparition des premiers *hackers*.

Les années 1970 et 1980, sont traversées par la diffusion de l'informatique au grand public grâce notamment à la micro-informatique, par le déploiement progressif des réseaux informatiques de grande ampleur, par la croissance du nombre de hackers et par l'émergence formalisée d'une conscience et une éthique des hackers.

Les années 1990 voient se déployer l'internet tel que nous le connaissons avec le World Wide Web, la communauté des hackers devient une contre-culture riche et subversive avec

²⁹ Jazo-Vannier, Steven (2013). « Contre-culture(s) : Des Anonymous à Prométhée ». Paris : Les mots et le reste.

des propres canaux de communication, leurs activités se multiplient et Linux fait son entrée dans la liste des systèmes d'exploitation pour PC existants, les logiciels libres se développent. Les combats des hackers prennent alors également une dimension plus politique avec des actions en marge des sommets de l'OMC de Seattle en 1999, avec les e-hippies, le mouvement zapatiste de libération nationale (EZLN) mexicain et peut-être même les débuts actifs des Anonymous, à en croire les déclarations et les messages postés sur les réseaux sociaux d'un membre actif du mouvement³⁰. Mais parallèlement, la répression policière s'est organisée et de nombreux hackers commencent à être arrêtés. Ce qui marquera un tournant dans l'évolution du phénomène.

Les années 2000 sont celles de la politisation des hackers et celles où la scission en white hat et black hat est scellée. Ce sont également celles d'une démocratisation des principes des hackers avec une diffusion latente de ceux-ci auprès du grand public : usage massif du P2P, diffusion du logiciel libre, développement de l'idée de gratuité de l'information.

Les années 2010, sont pour l'heure marquées par les débats sur les données personnelles tant celles recueillies par les grandes entreprises que celles recueillies par les agences de renseignement et marquées par l'émergence d'une dimension politique encore plus affirmée chez les hackers par les actes comme par les discours.

ii. Idéologie et matrice idéologique

Les origines des idéaux de la contre-culture numérique – il ne s'agit pas à proprement parler d'une idéologie, mais d'idéaux communs – sont de quatre ordres : La contre-culture des années 1960, la cybernétique, la culture universitaire américaine et la culture de détournement de la technique du grand public.

La contre-culture des années 1960 a inspiré les étudiants des grands campus universitaires américains par leur présence et par la notion de gratuité et de liberté que l'on retrouve dans les idéaux de la contre-culture numérique. Rémi Sussan³¹ et Fred Turner³² démontrent cette filiation, et Jean-Michel Besnier y ajoute : « Ce que le LSD n'est pas parvenu à obtenir, les technologies du numérique vont le permettre : ouvrir l'horizon sur un indéterminé libérateur, changer notre perception du monde, rompre la chaîne des désirs sans fin et virtualiser, sinon immortaliser l'existence³³ ». Les technologies informatiques sont donc en 1950-1960 porteuses d'une utopie idéologisante de transformation profonde du monde dans lequel nous vivons. Elles portent en elles le rêve d'une société nouvelle, rêve alors plus

³⁰ Les Anonymous sont officiellement apparus en 2006 avec l'opération « Chanologie », pourtant des déclarations de membres actifs du collectif font remonter les origines de ce mouvement à 1999 et au sommet de l'OMC à Seattle. Une étude plus approfondie du phénomène pourrait éclairer ce point. Voir image en annexe 1 trouvée sur les médias sociaux.

³¹ Sussan, Rémi (2005). « Les utopies posthumaines. Contre-culture, cyberculture et culture du chaos », Paris : Omniscience.

³² Turner, Fred (2012). « Aux sources de l'utopie numérique : Steward Brand, un homme d'influence », C&F Editions.

³³ Besnier, Jean-Michel (2013). « Quelles utopies à l'ère du numérique ? », Revue Etudes, 2013/7, Tome 419, p43-51.

que d'actualité.

Transposés à l'information, on retrouve ces notions dans l'éthique des hackers telle que la décrit Steven Levy³⁴. On retrouve également la tradition universitaire américaine à travers des idéaux de partage de connaissances et de savoir et de par la filiation directe des premiers acteurs de la contre-culture numérique d'avec les grandes universités américaines et avec la culture de recherche scientifique de l'époque. Patrice Flichy³⁵ montre en ce sens que plus tard, Internet intègre simultanément des idéaux propres au monde de la recherche scientifique et l'imaginaire des communautés issues de la contre-culture californienne. Mais il ne s'agit pas là de la tradition culturelle universitaire classique travaillant pour l'armée américaine mais bien de ce mouvement de contestation des présupposés passés. Dans ce sillage, la filiation avec la cybernétique est nette. Les écrits de Wiener dont se revendiqueront des générations de hackers, n'est pas sans influence sur le mouvement et constitue l'émergence la plus saillante de cet esprit universitaire de l'époque, qui voulait travailler sur de nouvelles bases et remettre en cause des présupposés. Un autre élément plus « annexe » ou plutôt qui touche plus au phreakers qu'au mouvement des étudiants de l'informatique américaine des années 1960, est celui de la tradition de détournement de la technique par le grand public. Cela avait débuté avec la radio et l'émergence de radios libres, cela se perpétue dans le *phreaking* et le détournement des lignes téléphoniques.

Le résultat de ce syncrétisme unifiant contre-culture américaine des années 1960, tradition universitaire, cybernétique et détournement des techniques donne cohérence aux idéaux des hackers. Pour Steven Levy, auteur d'une grande enquête sur le milieu des hackers dans les années 1980, 6 principes³⁶ servent de base à l'éthique des hackers : l'accès aux ordinateurs devrait être total et sans limite, toute information devrait être libre, il convient de se défier de l'autorité et de promouvoir la décentralisation, les hackers devraient être jugés sur leur production et non sur de faux critères comme les diplômes, l'âge, la race ou la situation sociale, on peut créer de l'art et de la beauté avec un ordinateur, les ordinateurs peuvent transformer votre vie, pour le meilleur.

Se dégage de ces principes les idéaux de liberté et de gratuité ainsi que secondairement celui d'égalité. Se retrouve aussi ici, une croyance sur un avenir potentiellement meilleur par le développement des technologies. Ces idées vont guider l'ensemble de la contre-culture numérique, des développeurs du libre à Wikileaks. Mais ils ne constituent pas en eux-mêmes une idéologie. Le *hacking* est basé sur le « faire » qui elle-même génère de fait des principes, des idéaux et potentiellement à terme une idéologie. Il s'agit en ce sens pour Sébastien Broca au sujet du logiciel libre d'une utopie concrète, une utopie réalisée sans idéologie préexistante. Pourtant, le libre, comme les Anonymous, comme Wikileaks ne sont pas sans espoir d'une idéologie et d'une utopie afférente se construisant au fur et à mesure, dans la logique du « pas à pas ». Les actions de la contre-culture numérique font partie, pour ses membres, d'une construction progressive d'une nouvelle société. Partisans de l'évolution et non de la révolution, il s'agit d'un mouvement constructiviste.

³⁴ Levy, Steven (1984),

³⁵ P. Flichy, L'Imaginaire d'Internet, Paris, La Découverte, 2001 (trad. anglaise remaniée, Cambridge, Mass., MIT Press, 2007).

³⁶ Levy, Steven (1984), op cit.

iii. Une contre-culture numérique ?

Mais peut-on réellement parler de contre-culture numérique ? S'agit-il d'une contre-culture à part entière ? En quoi peut-on la qualifier de numérique ? Existe-t-il une ou plusieurs contre-cultures numériques ? Et enfin, est-elle une excroissance de mouvements préexistants ou est elle une contre-culture autonome ?

Les phénomènes que nous regroupons sous le terme de contre-culture numérique constituent-ils à plein une contre-culture au sens propre du terme ? Comportent-ils une dimension opposante et constituent-ils une contre-culture à part entière ? Existe-t-il une dimension communicationnelle ou informationnelle à cette contre-culture ?

Tout d'abord, y-a-t-il dans ces phénomène une opposition patente à une norme hégémonique ?

Les phénomènes de la contre-culture numérique comportent bien une dimension d'opposition : Linux et le logiciel libre d'une façon générale s'oppose à la norme hégémonique de la SI, à savoir le logiciel propriétaire ; Wikileaks s'oppose aux médias majoritaires et dominants, même si Julian Assange s'est servi de leur audience massive pour faire sortir ses « leaks », il n'en est pas moins opposé au journalisme de masse tel qu'il existe aujourd'hui et son action est une réaction à ce monopole des médias par les grands groupes médiatiques qu'il juge au service du pouvoir ; les Anonymous, et les différents groupes de hackers d'une façon plus générale, s'opposent au contrôle du web par des autorités régaliennes et s'engage politiquement contre la norme hégémonique capitaliste ; les associations et partis pirates s'opposent quant à eux aux lois sur l'internet et les technologies numériques qu'ils jugent liberticides ; et les groupes de diffusion libre des connaissances – archives ouvertes et Wikipedia notamment – s'opposent à la norme du droit de propriété intellectuelle sur les contenu, le copyright aux États-Unis, le droit d'auteur en France. Il y a donc à la base même des différents phénomènes de la contre-culture numérique une opposition avec la logique capitaliste appliquée aux technologies et une opposition avec les politiques la soutenant. Les membres de la contre-culture numérique sont donc partisans d'une anti-capitalisme appliqué aux TI.

Mais sont-ils homogènes dans leurs revendications ? Y-a-t-il unité culturelle des ces différents groupes d'acteurs ?

À première vue, ces acteurs pourraient être divisés notamment au regard de la légalité de leurs actions. Les partisans d'une action radicale et les partisans d'une action plus pacifiste ou tout au moins légale. Mais à y regarder de plus près et notamment en examinant leurs origines idéologiques et sociales, ces différents phénomènes semblent émerger d'un même matrice syncrétique : celle du mélange de la culture universitaire américaine, de la cybernétique, de la contre-culture américaine des années 1960 et celle des *phreakers*. Ces phénomènes ont donc une unité d'origines. Mais les points de convergences ne s'arrêtent pas là. Toutes ces expressions sociales ont également les mêmes principes à la base de leur action et une même conception de l'action politique. Pour Wikileaks, comme pour les Anonymous, comme pour certains développeurs du libre ou certains acteurs de l'information libre (médiactivistes ou scientifiques publiant leurs résultats de recherche),

tout est basé sur le faire et par ce faire pourra éclore une nouvelle pensée. Nous ne sommes donc plus dans les mouvements contre-culturels ou politiques passés fonctionnant par une pensée fondatrice, une vulgarisation de cette pensée, une promotion parallèle de cette nouvelle pensée et des actions – schéma qui se retrouve dans la révolution française (Lumières, diffusion des idées des Lumières et révolution), qui se retrouve dans la révolution bolchevique (Écrits de Marx et Lénine, propagande par le fait et révolution), qui se retrouve également en mai 68 (Écrits subversifs, intellectuels, diffusion des idées et mouvement contestataire). Nous sommes là dans un processus de type : action, construction progressive d'une nouvelle réalité, idéologie afférente – processus qui se retrouve chez les libristes de Linux ou de Debian (premiers développements, diffusion du logiciel, élaboration après coup d'une pensée de l'action, construction progressive d'une nouvelle réalité, pensée scientifique de l'action menée, à terme espoir d'un nouvel ordre du monde), qui se retrouve chez Julian Assange qui ne publie qu'après le développement de Wikileaks sa « vision du monde », vision conséquente de l'action et non cause de l'action, qui se retrouve chez les Anonymous qui par leur action pense changer le monde sans vision prospective globale mais par la logique du « pas à pas ». Il y a donc une dimension constructiviste à ces différents phénomènes. Dimension constructiviste qui fait leur unité au regard des autres contre-culture. La déclaration de Linus Torvald : « Je pense que l'idéologie, c'est nul », montre bien que c'est par l'action d'opposition que se fait le changement. Un changement global d'ailleurs pas forcément visé comme unique ligne de mire, mais potentiellement résultat des actions. L'unité de cette contre-culture numérique et sa spécificité réside principalement dans sa dimension constructiviste, ainsi que dans sa centralisation autour de l'usage des TI.

Mais cette contre-culture numérique que nous avons vue comme bel et bien en opposition avec une norme hégémonique et comme phénomène singulier, comporte-t-elle une spécificité dans leurs communications ou dans leur rapport à l'information et à la communication ?

Les modes de d'organisation de la contre-culture numérique sont innovant et remettent en cause les anciens modèles hiérarchiques. L'horizontalité des communications et la décentralisation sont les pierres angulaires de cette nouvelle conception des organisations humaines. Avec pour conséquence directe la tombée en désuétude progressive des modèles pyramidaux. Ainsi, Linux comme la Debian, fonctionnent de façon décentralisée et horizontale, les développeurs échangent par petits groupes de membres égaux et remontent, quand même, leurs améliorations du produit à un décideur final. La décision finale reste dans ces deux modèles la responsabilité d'un seul homme mais celui-ci n'a pas forcément un statut supérieur ou perçu comme tel par les différents participants. En ressortent un égalitarisme, un travail collaboratif et une intelligence collective. Largement théorisés ces phénomènes sont assez distinctifs de ce que permettent les nouvelles technologies comme nouveau rapport à la communication et à l'information. Se dégage une certaine réticence au partage dans certains contextes où ces concepts ont été appliqués. L'habitude du droit d'auteur et la volonté de se marquer personnellement comme auteur, transmetteur d'une information font partie des réticences dues à une tradition séculaire de propriété des contenus. Mais celle-ci pourrait avec les générations s'effacer pour laisser de plus en plus de place aux modèles de développement et de création de contenu tels que ceux pratiqués par les développeurs du libre. Sur un autre plan, les Anonymous et les pirates

ont créé un nouveau mode d'action collective, quasi-anonyme et une nouvelle forme de militantisme numérique. Au delà de sa simple spécificité d'usage quasi-exclusif des TI, ce mode de regroupement ponctuel, « à l'action », est une innovation pour des mouvements politiques dans lesquels la notion d'engagement dans la durée est importante. Ceci pourrait participer d'un renouveau de l'action collective. Pour ce qui est des groupes de pression comme La Quadrature du Net ou les partis pirates, leur innovation réside dans le fait de mener des actions de lobbying citoyen. Ces groupes à l'appartenance politique de gauche invente une nouvelle forme d'action citoyenne, une mise en scène des experts citoyens des différents domaines. Sorte de pendant à la technocratie, les citoyens deviennent alors acteurs intellectuels de la politique. Ces groupes de pression, ou lobbyistes citoyens, constituent une nouvelle forme de communication politique axée sur des requêtes argumentées et soutenues par la population aux hommes et aux partis politiques et non plus un engagement d'opposition sans compromis et concurrent des partis existants. Il s'agit là d'une nouvelle forme de communication politique citoyenne.

Mais l'innovation réside également dans le rapport à l'information qu'entretiennent les différentes composantes de la contre-culture numérique. Porteuses de l'idéal cybernétique, du progrès social par la circulation de l'information, et notamment de la connaissance, ces différentes composantes de la contre-culture numérique considèrent l'information comme un bien commun. Il s'agit alors de biens communs numériques dont la liberté, gratuité et accessibilité doivent être garanties et défendues. S'opposant à la marchandisation de l'information, aux DRM par exemple, les acteurs de la contre-culture numérique entretiennent un nouveau rapport aux contenus informationnels qu'ils en soient ou non les producteurs. La licence GPL est à ce titre exemplaire de cette démarche. L'information dans toutes ses expressions est pour ces acteurs un droit inaliénable.

Quelle est la place du numérique dans cette contre-culture ?

Le numérique tient une place prépondérante dans cette contre-culture en étant le moyen d'action et le sujet des revendications. Et c'est là que se retrouve l'idée d'une contre-culture numérique qui veut se saisir d'un objet technique de façon libre et ouverte et non de façon fermée comme cela semble être prévu par les concepteurs de machines comme de logiciel. Le développement des TI est une opportunité de créer des libertés et certains citoyens veulent saisir cette opportunité pour accroître leurs libertés d'information et d'expression. Il ne s'agit pas forcément d'un mouvement strictement numérique, il peut et se veut globalement un mouvement créateur d'une nouvelle réalité sociale, mais pour l'heure il est essentiellement tourné vers les questions liées au numérique. Historiquement ouvertement positionné dans le sens de la création d'une nouvelle société, les discours ont cédé la place aux actes qui eux promeuvent indirectement une nouvelle conception du social. D'une logique de discours prévisionnels et futuristes (la science-fiction n'est jamais loin des phénomènes de la contre-culture numérique), ces acteurs sont passés à une logique de construction d'un nouveau social par les TI. Et si ceux-ci en défendent la liberté, c'est pour acquérir à l'occasion de l'apparition des TI, de nouvelles libertés et la possibilité de créer un nouveau paradigme sociétal. Le numérique est donc le centre de leurs actions, l'outil de leurs actions et l'outil d'une construction plus globale d'un nouveau mode de vie en société. En cela, l'entreprise a déjà été transformée dans certains domaines de production. Cette contre-culture mérite donc le qualificatif de numérique tant dans sa pratique que dans le rôle primordial qu'elle attribue aux TI dans le progrès social.

Et enfin, est-elle une excroissance de mouvements préexistants ou est elle une contre-culture autonome ?

La contre-culture numérique pourrait être considérée comme une excroissance numérique de la contre-culture américaine des années 1960, voire comme un prolongement culturel de la cybernétique.

En effet, celle-ci est une nette filiation des ces mouvements qui la précède. Mais ses origines spécifiques : culture universitaire américaine, cybernétique, contre-culture des années 1960, et son caractère de culture unitaire, nous l'avons vu précédemment, en font un mouvement spécifique distinct de ses origines et n'en constituent pas une excroissance. Le caractère multiple de ses origines est là en premier lieu pour en témoigner.

De plus, la contre-culture américaine à l'image de nombreux mouvements contestataires historiques et actuels comporte un idéal préexistant à son existence et à ses actions. La contre-culture numérique ne revendique pas les mêmes valeurs et principes que la contre-culture des années 1960 : centralisation sur l'information et la communication pour els premiers et centralisation sur le modèle politique pour les seconds. Et si certains membres de cette contre-culture numérique sont directement issus des mouvements contestataires des sixties, un nouvelle utopie constructiviste s'est constitué qui par son mode d'action sur le monde est fondamentalement différente. Là où les hippies partaient vivre en communautés, les hackers créaient des hackerspace intégrés à la vie de la société globale. La stratégie des hippies du retrait du monde puis du retour avec un nouveau modèle de société provoquant alors adhésion du grand public et changement radical pour leur nouveau mode de vie sociétal mis au point dans les communautés, est différente de la stratégie de la contre-culture numérique qui au contraire vise une forte insertion de ses actions dans la société traditionnelle pour la changer pas à pas de l'intérieur. La stratégie est donc différente même si le but est le même : celui de la construction d'une nouvelle forme de société. Il est possible d'objecter que des communautés hippies se sont retirées du monde en emportant des machines informatiques mais ces communautés n'ont pas réellement participé de la constructiviste contre-culture numérique. Leur retrait a créé un isolement qui n'a pas permis à ses membres de faire partie de ce mouvement parallèle au développement de l'informatique et qui s'est surtout manifesté à partir de 1980 avec les premiers micro-ordinateurs diffusés largement.

D'autre part, pour ce qui est de la cybernétique, même si les libristes et les hackers font souvent des références aux idées cybernétiques et aux idéaux développés autour de la cybernétique, ils ne s'y réfèrent pas par citation mais par emprunt masqué. Le nom de Wiener reste assez peu courant même au sein de cette contre-culture numérique qui veut changer le monde par l'information, la communication et les machines à information, tout comme le voulaient les cybernéticiens. La contre-culture numérique ne peut être considérée comme directement affiliée à la cybernétique. La cybernétique est une expression du même courant de pensée des technologies mais, la contre-culture numérique est bel et bien autonome tant par rapport à la contre-culture des années 1960 que par rapport à la cybernétique.

Pour ce qui est des mouvements politiques contestataires actuels, la contre-culture numérique apparaît en constituer une composante spécifique. Elle n'est pas directement affiliée à l'altermondialisme ou à des revendications d'extrême-gauche. Certains membres de cette conte-culture sont des libertariens plutôt tournés vers la droite. Des membres

d'Anonymous, non reconnus par l'autre frange, est même directement affiliée à l'extrême-droite, notamment en Europe. Les phénomènes de la contre-culture numérique sont autonomes par rapport aux autres groupes politiques et ne peuvent pas être considérés comme des excroissances de ceux-ci, ils ont leur autonomie, leur indépendance et leur forte croyance en la vertu des TI pour ce qui est du changement social et politique, qui pour eux ne peut se faire que par les TI. Ce qui justifie toute leur action.

iv. Organisation sociale et technologies de l'information

Aux origines du mouvement de la contre-culture numérique, se trouvent deux mouvances principales : les étudiants des grandes universités américaines travaillant sur les gros calculateurs monotâches des années 1960 qui détournèrent ces machines de leur usage premier et qui contribuèrent de façon importante au développement de la micro-informatique personnelle, et les « *phreakers* », qui détournèrent les réseaux téléphoniques pour le défi, réussissant ainsi à passer des appels à bas coûts voire gratuits. Ces deux mouvances distinctes sont à l'origine du phénomène du *hacking* et sont constitutives des premiers pas de la contre-culture numérique.

L'organisation sociale de ces deux phénomènes est différente : il s'agit pour les premiers de groupes d'étudiants en informatique voire de chercheurs, qui s'amusaient à détourner les usages prévus des machines de l'époque. Leur abord des machines informatiques n'était plus celui des concepteurs des calculateurs avec lesquels ils s'exerçaient, leur objectif était bel et bien de créer des machines multitâches, pour le plus grand nombre. Mais, « l'affirmation selon laquelle les hackers ont créé l'informatique interactive moderne n'est qu'à moitié vraie. En gros, il n'y a jamais eu plus de quelques centaines de personnes assez chanceuses pour avoir la possibilité de "hacker" (c'est-à-dire de faire un travail de programmation non spécifié par son employeur) un ordinateur tel que le PDP-10³⁷ ». « Mais ce serait une erreur plus grande encore de négliger leur rôle décisif dans un processus d'innovation original où se mêlent indissolublement les bricolages techniques et les représentations sociales de ses acteurs³⁸ ». Dans une visée de démocratisation de l'outil et de généralisation des tâches qu'il pouvait réaliser, ces étudiants se réunirent dans des groupes de « bidouilleurs » qui donnèrent naissance plus tard aux FabLab comme ceux du MIT, espace où les machines et outils sont mis à disposition pour susciter la création technique, avec présence des membres pairs, et échanges de connaissances informels et égalitaires autour des techniques. « Le terme « to hack » [...] désigne le fait de parvenir au résultat désiré par des manipulations originales, nouvelles, voire encore largement inexplicables³⁹ ». C'est partiellement ainsi que sont apparus les micro-ordinateurs et les hackers modernes. Leur organisation sociale se fait dans la vie réelle et tourne autour des laboratoires de recherche puis des premiers *hackerspaces*.

Les *phreakers*, quant à eux, font partie du grand public et sont des bidouilleurs des

³⁷ P.Ceruzzi, A History of Modern Computing, Cambridge, Mass., MIT Press, 2003, p. 215.

³⁸ Dagiral Eric, op cit.

³⁹ Dagiral Éric, Pirates, hackers, hacktivistes : déplacements et dilution de la frontière électronique, Critique, 2008/6 n° 733-734, p. 480-495.

technologies accessibles hors laboratoires de recherche. Ils sont donc atomisés et même si il est possible que des groupes se soient constitués, le *phreaker* est essentiellement solitaire et sans moyens. Avec l'arrivée du micro-ordinateur, les *phreaker* deviendront des hackers indépendants à l'image de Kevin Mitnick. Avec l'arrivée d'Internet ils pourront former des réseaux, chose auparavant inobservée. Les étudiants de l'informatique quant à eux, sont devenus parfois des chefs d'entreprises dans la micro-informatique, comme Steve Jobs et Steve Wozniak, ou ont continué dans la recherche scientifique, certains sont probablement devenus des hackers de haut vol mais rien ne le certifie.

Nous avons donc affaire dans un cas à des étudiants qui se regroupent dans des ateliers technologiques et qui travaillent physiquement ensemble et dans l'autre cas à des individus qui ne se rencontreront qu'à l'apparition du web. Et qui aujourd'hui participent aux différents *hackerspace* existants. Le web reste tout de même pour ces self-made-hackers un espace de rencontre prédominant. Les *hackerspaces* ayant pignon sur rue, ils ne peuvent attirer des acteurs menant des actions de piratage illégales. Les TI restent donc le mode de communication et de rencontre privilégié des hackers, même si il existe ces espaces physiques.

v. *Technologies et communication*

Les TI sont pour les membres de la contre-culture numérique des outils à défendre et des moyens de parvenir à une fin qui serait une société alternative. Par la défense des TI qui sont pour eux, une occasion qu'a la population d'être plus libre et de construire de nouvelles formes de vie en société, une occasion dont il faut se saisir ; la contre-culture numérique entend permettre la construction de nouveaux modes de vie en société. Cette défense des TI en assure l'opportunité mais n'en assure pas la réalisation. Sans idéal de société prédéfini, les membres de la contre-culture numérique sont dans une démarche constructiviste. La construction de cet nouvelle société non plus idéale mais correspondant à leurs attentes, se fait petit à petit par les TI. En reprenant indirectement l'idée de Noam Chomsky selon laquelle par les initiatives alternatives au sein de la société traditionnelle, celle-ci subit des transformations irréversibles qui en font pas à pas une nouvelle forme de société. Cette idée du changement progressif de l'intérieur par petites touches successives, cette démarche constructiviste est typique de la contre-culture numérique. Elle s'inscrit en cela typiquement dans la lignée des mouvements contestataires du 21ème siècle qui revendiquent autonomie et action par soi même pour un changement progressif du monde. Partisans de l'évolution plus que de la révolution, les membres de la contre-culture numérique paraissent même en avance sur une époque où les innovations dans certains domaines sont difficiles et où par l'action ces derniers y parviennent, comme les changements dans les organisations des entreprises introduit par le logiciel libre et les développements collaboratifs. Les TI peuvent paraître comme leur seul objet de revendication mais les membres de la contre-culture informatique voient en elles l'outil majeur du changement sociétal par ou pour le peuple. Les thématiques d'une nouvelle forme de démocratie n'y sont pas totalement étrangères. La contre-culture numérique a donc un rapport à la technologie comme d'un outil à maîtriser pour le progrès social.

vi. *Modèles de communication*

N'utilisant peu voire pas du tout les médias traditionnels, les différentes composantes de la contre-culture numérique font preuve d'une efficacité dans leur communication externe assez importante. Que ce soit les Anonymous, par leurs messages vidéos très suivis, ou que ce soit les libristes dont le nombre d'utilisateurs ne cesse de croître, leur communication est étudiée. Faisant preuve d'une sensibilité graphique importante, de stratégies de communication cohérentes et pas forcément très riches en actions mais riches en actions efficaces, les Anonymous et les partisans du Libre ont su se faire connaître, et ce par une communication essentiellement numérique. Hors de la qualité de la stratégie, des actions et des contenus numériques produits, il est envisageable que le grand public voit d'un bon œil cette contre-culture finalement plus positionnée que revendiquée comme telle. Leur dimension a-politique au premier abord, leurs stratégies externes très « corporate », en font des phénomènes auxquels le public semble pouvoir se rallier. Il y a donc un message qui pourrait être celui d'une grande marque : « Just do it ». Or ce message est d'un grand écho tant dans les partisans de l'altermondialisme qu'aux libertariens ou néolibéraux fondant l'une de leurs valeurs sur le travail. Il y a donc spécificité de l'action mais une généralité du propos qui est force de rassemblement.

Pour ce qui est de la communication interne, le phénomène le plus saillant de la contre-culture numérique est l'absence de cooptation dans l'intégration au groupe. La valeur est jugée sur les actes et correspond au discours. Ce qui peut sembler être paradoxe en raison de la potentielle acceptation de membres politiquement opposés au rêve d'une nouvelle forme de vie en société. Mais ce qui constitue en réalité la force du mouvement. Rassembleur et hétéroclite, le mouvement de la contre-culture numérique laisse ses membres libres de lui donner son orientation. Ce qui est assez novateur au regard d'autres contre-culture et qui peut faire penser qu'elle n'en constituerait pas une. Mais il s'agit là d'une conséquence de la logique du « faire » et de la méritocratie mais surtout de la démocratie, cadre dont ne semblent pas vouloir sortir la contre-culture numérique, mais cadre qu'il s'agit de revoir et d'affiner.

La constante de ces deux types de communication, interne et externe, est donc la logique du « faire ». Elle est également à la base de la logique constructiviste du mouvement. L'action est pour la contre-culture numérique communicante, et la communication performative. Les deux éléments y sont intimement liés.

vii. La dimension politique

Pour Steven Jezo-Vannier, « le cyberspace est devenu le théâtre de nouvelles résistances, un support, un moteur et un enjeu de luttes globalisées⁴⁰ ». Ceci laisse à entendre que le combat politique des hackers s'inscrirait dans une logique plus large que celle du seul terrain virtuel. Ceci se confirme par certains aspects : participation des Anonymous aux printemps arabes, engagement et conséquences politiques de Wikileaks IRL, investissement politique des partis pirates et des associations telles que « La quadrature du net ». Mais cela s'infirme par d'autres éléments : économie du libre spécifique au domaine informatique non

⁴⁰ Jezo-Vannier, Steven, op cit.

extensible et la plupart non étendue à la vie réelle, manque de cohérence et de forme politique précise dans l'idéologie des hackers. Ceci nous pousse à penser ce phénomène comme un phénomène culturel à vocation politique. La dimension politique est finalement assez tardive par rapport à la longue histoire des hackers : les premières actions politiques et non sociétales des Anonymous remontent à 2011 avec l'OpTunisia, Wikileaks est créée en 2006 avec il est vrai une dimension éminemment politique voire géopolitique, le parti pirate suédois à 2006 et l'association française « La quadrature du net » à 2008. Ce sont donc des expressions politiques assez récentes aux vues de la longue histoire des hackers qui débute dans les années 1950 avec *Captain Crunch*⁴¹. Elles ont moins de dix ans sur plus de soixante ans d'histoire du mouvement. Il s'agit donc peut-être d'un aboutissement, mais pas d'un caractère de fonds toujours présent. On constate une politisation croissante des mouvements hackers, avec la déclaration d'indépendance du cyberspace, en 1996, John Perry Barlow réagissait au *Telecommunications Act* et débutait une forme de protestation intellectuelle. Même s'il créa à cette occasion avec des personnalités de l'informatique l'Electronic Frontier Foundation (EFF), cela restait au niveau du débat public, et tentait plus d'inciter les citoyens américains à une prise de conscience que cela ne constituait des actions radicales. Bien que cette déclaration se fit en marge d'un sommet de l'Organisation Mondiale du Commerce à Davos, sommet accueillant parmi les premières protestations altermondialistes, celle-ci restait finalement dans les cadres de la légalité et même si elle prenait position politiquement n'engageait pas réellement à la façon d'un parti politique. Ce n'est qu'au cours des années 2000, en parallèle du développement des courants altermondialistes et/ou révolutionnaires du monde que se développeront des actions politiques fortes et radicalisées.

Les mouvements d'opposition en lien avec l'internet et l'informatique constituaient de façon certaine une contre-culture en se limitant aux questions culturelles avec une idéologie anarchisante non-déclarée. Mais depuis 2005 environ, on assiste à une politisation forte d'une frange de cette contre-culture. Des actions politiques radicales sont menées en soutien aux peuples en révolte avec Anonymous ou à l'encontre des gouvernements avec Wikileaks. Des actions politiques traditionnelles prennent place avec les partis pirates (en Suède mais aussi dans la plupart des pays occidentaux) et les associations de défense des libertés individuelles et de la neutralité de l'internet (en France avec « La quadrature du net » ou en Allemagne avec le CCC). Et si auparavant, les hackers étaient principalement des passionnés d'informatique, ils ont acquis avec le temps une conscience politique et se positionnent en raison des propriétés politiques intrinsèques du médium, propriétés annoncées par Wiener dès les années 1950 – 1960. Il aura fallu des décennies d'expérimentation pour avérer le constat et impliquer l'informatique dans des débats politiques.

Un autre phénomène se constate depuis les années 2000, la popularisation de la distinction white hat / black hat. Conséquence d'une division interne des hackers, division récente due aux intégrations de hackers dans les entreprises et les agences gouvernementales et due à la « criminalisation » d'une autre frange dans des actes individuels ou collectifs, voire pour le compte de mafias, cette opposition est de plus en plus médiatisée et se fonde dans des positionnements politiques. Le cybercriminel est largement amalgamé avec cette nouvelle

⁴¹ John « Captain Crunch » Draper est le premier « phreaker » de l'histoire. Il utilisait un sifflet trouvé dans une boîte de céréales pour imiter les fréquences de commutateurs et détourner les lignes téléphoniques d'AT&T.

espèce qu'est le cyber-terroriste et il n'y a qu'un pas, souvent franchi entre une opposition binaire entre white hat intégré à l'économie traditionnelle et black hat intégré à la criminalité et au terrorisme. Il n'est plus ici question de culture ou de politique mais de criminalité. Cela retrace médiatiquement l'évolution vers la sphère politique de la contre-culture numérique.

viii. Une utopie constructiviste

1. Anonymous : un nouveau monde à créer pas à pas

Comme le montrent certaines de leurs vidéos postées sur le web, dans lesquelles ils appellent à la révolution⁴², les Anonymous veulent changer radicalement et profondément la société. Leur objectif est de rallier à cette cause un maximum de personnes, et ce par leurs messages postés sur le web et par leurs actes de propagande par le fait numérique. En ralliant ces personnes l'idée est de les adjoindre à leur entreprise de transformation sociale. Ceci rejoint la démarche de la plupart des mouvements révolutionnaires, mais leur mouvement se démarque par sa méthode. Ceux-ci innoveront déjà par une stratégie de propagande par le fait numérique prenant largement en compte la dimension communicationnelle de ces faits. Mais, les Anonymous innoveront également par la démarche par laquelle ils pensent changer le monde.

En effet, les mouvements révolutionnaires classiques fonctionnent de la façon suivante : création ou appropriation d'une idéologie et d'un nouveau modèle de société, tentative de ralliement massif à cette idéologie et à ce modèle et enfin actions révolutionnaires permettant l'instauration brutale du nouveau système politique et social. Les Anonymous en ce sens sont très distinctifs de ces mouvements révolutionnaires classiques. Ils fonctionnent quant à eux d'une façon inverse : actions révolutionnaires permettant l'instauration progressive d'une nouvelle forme de société à travers l'action en elle-même et à travers la mobilisation citoyenne en découlant, tentatives de ralliement à leurs actions, et mise au point d'une idéologie et matérialisation progressive d'un nouveau modèle politique et social. Les Anonymous ont donc un fonctionnement et une démarche à rebours de celle des mouvements révolutionnaires classiques. Pour eux, le monde est à transformer et à changer pas à pas. Ceci s'inscrit dans la logique du « faire » des hackers, qui rejettent l'idéologie et promeuvent le « faire » et non le « parler ». Ceci s'inscrit également dans une mouvance plus large, liée aux mouvements altermondialistes des années 1990 et écologistes, qui partent du principe que c'est par les initiatives individuelles autonomes que le monde peut changer. Par touches impressionnistes successives, les initiatives locales changent le visage de la société et si elles prenaient une ampleur plus importante elles pourraient avoir transformé le monde radicalement. L'essor du web favorise cette logique d'autonomie en donnant les moyens de communiquer à de petites structures tant en interne qu'en externe.

Les Anonymous en utilisateurs avancés des TI, en communicants experts sur la communication par le biais des TI, sont donc logiquement inscrits dans cette logique de changement sociétal progressif « pas à pas ». Ils revendiquent donc une utopie

⁴² <https://www.youtube.com/user/OfficialAnonymousTV1/>

constructiviste, qui en réalisant de façon progressive par petites touches autonomes transforme le monde.

2. Linux : un nouvel idéal professionnel et personnel se créant pas à pas

Dans la même logique mais dans une optique totalement indéfinie, nous retrouvons Linux et le logiciel libre. Car si les Anonymous souhaitent une révolution et agissent en ce sens en filigrane de toutes leurs actions, les développeurs du libre agissent sans objectif global affirmé. En dehors de Richard Stallman qui avec son projet GNU s'est posé en opposant ouvert à la SI traditionnelle et qui a revendiqué fortement cette dissidence, les autres groupes de développeurs du libre ne semblent pas avoir en projet une nouvelle société. Pourtant leurs actions en sont parfois teintées et y mènent. Et si Linus Torvald trouve l'idéologie nulle, il ne participe pas moins à un changement de paradigme organisationnel en entreprise et à une ouverture des logiciels et des machines au grand public. Et tous les mouvements du libre, contenus ou logiciels libres, transforment le rapport à l'information dans la société.

Les développeurs du libre, dans la droite ligne des hackers, sont partisans de cette logique du « faire », héritée du DIY de la contre-culture américaine des années 1960. Cette logique politique au départ, est reprise par les hackers et les développeurs du libre dans une acceptation nouvelle apolitique en surface. Mais concrètement, leurs diverses actions mènent à des transformations sociétales parfois d'ampleur. Que ce soit, nous l'avons vu dans l'organisation des entreprises et du travail, dans l'accessibilité aux savoirs et la connaissance, ou dans l'appropriation des TI par le grand public ; leurs actions ont des conséquences sociétales fortes. Et même si les libristes se veulent apolitique, leur démarche s'inscrit indirectement dans celle d'une utopie constructiviste, qui par la parole et les actes construit à mesure une nouvelle réalité. Et si les libristes se disent apolitiques, c'est probablement plus en réaction à la politique telle qu'elle se fait aujourd'hui, plus que par refus des questions qu'elle pose qui elles concernent directement les libristes et leur action.

Les développeurs du libre inventent donc « pas à pas » une nouvelle réalité numérique, à portée politique. Ceci est d'ailleurs assumé par la frange radicale des libristes qui revendiquent un changement social possible et souhaitable à terme par les TI, si la population s'en saisit. Le libre n'est donc pas apolitique et peut être même que les TI contiennent dans leur matrice une part anarchisante, dont les acteurs de la contre-culture numérique se saisissent sans en être toujours parfaitement conscients. Leur utopie constructiviste d'une nouvelle forme de société émergeant des actions individuelles autour des TI, peut se trouver fortement influencée par le caractère anarchisant du médium. La part de déterminisme technique dans l'orientation anarchiste de nombreux acteurs de la contre-culture numérique serait d'ailleurs intéressante à jauger.

3. La logique du « faire » participante d'une construction d'une société idéale : partisans d'une évolution plus que d'une révolution

Globalement, la logique du « faire » et plus certainement du « faire par soi-même » évince

la logique du discours dans de nombreux phénomènes de la contre-culture numérique. Et cette idée de faire plutôt que parler, provoque des phénomènes aux ambitions et directions un petit peu hétérogène mais surtout contradictoires internes : Linus Torvald et Stallman sur la question de l'idéologie avec GNU/Linux ou encore les Anonymous et la question de la légitimité des autorités régaliennes. Pour autant, les phénomènes de la contre-culture numérique forment un tout cohérent lorsqu'on les considère par le prisme de leurs actions. Il s'agit plus d'une notion de contre-culture efficiente à l'observation extérieure que réellement basée sur des revendications, mais ce silence des acteurs fait partie intégrante de cette contre-culture numérique qui revendique qu'elle ne se dit pas mais agit.

Composante essentielle de la transformation sociale qu'elle promeut parfois, mais réalise certainement de façon constante, l'action numérique est au cœur du libre. Prônant l'évolution plus que la révolution, les membres de cette contre-culture numérique divergent un peu sur la méthode même si le « faire » reste le point commun de tous ces phénomènes. Des modes d'actions alternatifs sont développés dans tous les groupes de la contre-culture numérique : les libristes construisent le monde numérique de demain, les pirates visent à détruire les ennemis des libertés numériques et les partis et associations font du lobbying citoyen dans les instances politiques. Tous participent à leur échelle locale, dans une démarche autonome, d'une transformation du monde avec et par les TI.

Démarche constructiviste d'établissement d'un nouvel ordre social avec et par les TI, l'utopie affiliée reste trouble, parfois troublée mais se dessine un nouveau modèle de société, de communication aussi. En effet, c'est d'un nouveau rapport à l'information et à la communication dont nous parle la contre-culture numérique. L'information n'est plus considérée comme en SI comme un bien marchand mais comme un bien commun numérique. L'objectif de ces différents mouvements est de saisir l'occasion du développement des TI pour acquérir des libertés et donc indirectement changer la société, avec pour idée de départ la centralité de la communication et de l'information dans la constitution du politique et du social.

ix. Contre-culture numérique ?

D'un point de vue sociologique, l'idée d'une contre-culture numérique est perturbante car les phénomènes de la contre-culture numérique sont disparates sociologiquement. Dresser un portrait sociologique homogène des Anonymous ou des développeurs de Linux semble impossible et surtout absolument pas fidèle à une réalité d'hétéroclité et d'individualités. Pourtant du point de vue des SIC, en analysant idéologie et matrice idéologique, organisation sociale et communications ces différents phénomènes se rejoignent. Mais il convient pour cela d'adopter un regard neuf sur la notion de culture et d'appartenance. En considérant les phénomènes d'un point de vue extérieur et global, une logique du libre sous toutes ses dimensions émerge : celle de la gratuité, de l'accessibilité, du partage de l'information et celle de la liberté des communications. De plus, ne pensant pas l'identité comme monolithique, mais comme des identités plurielles d'individus, matérialisées par de multiples appartenances réticulaires, la contre-culture numérique n'est pas ici conçue comme une appartenance unique. Elle n'est qu'une des appartenances identitaire des sujets. Pour prendre le cas d'un développeur du libre, il est courant qu'il soit employé

(appartenant au réseau de son entreprise, et à celui de son domaine d'activité), qu'il soit membre d'une famille (appartenance au réseau de sa famille), d'un groupe d'amis (appartenance à un ou des groupe amicaux), à une association, et au réseau des développeurs du libre. La contre-culture numérique est pour lui un élément de son identité, il n'est pas toute son identité. La culture aujourd'hui, n'est plus unique et suppose des mélanges culturels, de multiples appartenances réticulaires. C'est dans cette visée uniquement que nous concevons la contre-culture numérique, visée renforcée par la dimension virtuelle qui empêche lorsqu'elle est principale l'appartenance culturelle traditionnelle.

b. Une contre-culture à dimension communicationnelle

i. Un nouveau rapport à l'information

Au sein des différents phénomènes de la contre-culture numérique, l'information n'est pas le bien marchand qu'elle devient sous nos yeux à présent, mais elle est un bien commun. On parle alors de biens communs numériques. L'information, sous ses différentes formes et selon ses formes, en constitue un pour les membres de la contre-culture numérique.

Pour retrouver l'origine de cette vision de l'information comme un flux qui doit rester libre et gratuit, il faut remonter aux années 1950 et à la pensée de Norbert Wiener de la communication et des techniques en société. Pour lui, l'information permet la régulation de la société, et ses flux rendent possible l'homéostasie du système social (le maintien de son équilibre). Elle est donc un élément clé du progrès et à minima du maintien en l'état de notre système social. Cette idée amène Wiener à réfléchir aux brevets et à la propriété intellectuelle notamment dans le domaine des sciences dures, il s'oppose alors à toute brevetabilité partant du principe que la circulation de l'information en sciences est le principal facteur de progrès scientifique. Norbert Wiener n'est pas expressément cité par la contre-culture numérique mais il en est clairement un des points d'origine avec cette idée de progrès technique et social par la circulation la plus importante possible de l'information au sein de la société.

Pour ce qui est de la contre-culture numérique actuelle, l'information est considérée généralement comme un bien qui doit rester libre et gratuit.

Ainsi, les pirates informatiques et les Anonymous promeuvent et agissent pour la liberté d'expression et d'information, Wikileaks également. Ce qui les intéresse avec les TI, c'est la possibilité d'une plus grande transparence, d'une information globale et générale sur tout ce qui existe, voire une transparence totale. Estimant qu'il en va des libertés individuelles d'être informés, ils posent indirectement la question de savoir si les TI, qui nous permettent à présent techniquement une transparence globale, doivent être utilisées en ce sens. Leurs actions ont mené à des réflexions sur cette question de la transparence et ont intégré au débat public une nouvelle piste de réflexion sur les intérêts et limites de l'information totale. Cette première composante de la contre-culture numérique nous interroge donc sur la pertinence d'un usage des TI à des fins de transparence. L'information totale et globale aujourd'hui permise par les TI est-elle souhaitable ? A cette question la composante *hackers* de la contre-culture numérique nous réponds, oui.

Dans un autre domaine de la contre-culture numérique : les libristes, on a affaire à une conception de l'information différente. La question est centralisée pour eux, sur l'information logicielle et sur la propriété intellectuelle. L'information logicielle, le code et les documentations et informations sur leur développement et leur usage, est très développée dans la communauté du libre. Le code est ouvert, libre et gratuit, ce qui lie les libristes à la question de la propriété intellectuelle à laquelle ils s'opposent ouvertement dans le cas du logiciel principalement. Quant à la documentation et plus généralement à l'information sur les logiciels, codes et usages, elle est fortement développée dans le monde du libre. Les documentations sont beaucoup plus nombreuses, les sites d'informations dédiés et les forums dédiés aux logiciels libres, sont bien plus importants numériquement que ceux dédiés au logiciel propriétaire. L'information est donc conçue comme un bien public à diffuser le plus largement possible. Cette revendication et cette application de l'accessibilité de l'information touchant au logiciel est indissociable de la démarche de rendre ouvert le code. Ce qui reste pourtant frappant c'est l'importance de la démarche pédagogique à l'intention des utilisateurs finaux, qui est bien plus conséquente que dans le logiciel propriétaire et qui est également une revendication forte des libristes.

Pour ce qui est des partisans de la connaissance ouverte et libre (open access principalement, les MOOC, mais aussi Wikipedia par exemple), l'information est conçue là aussi comme un bien gratuit dont l'accessibilité doit être la plus grande possible. Avec le travers de ces projets ouverts où peu de modération est mise en œuvre, ils agissent pour une diffusion large de la connaissance, et la perçoivent comme un bien d'utilité publique. Ils rejoignent les idéaux de la SI tels que proclamés par Al Gore, et non les idéaux de la réalité matérielle de la SI telle qu'elle peut exister aujourd'hui. Dans un monde numérique où tout se paie progressivement, cette composante de la contre-culture numérique veut faire des savoirs un bien commun numérique. Avec cette nouvelle conception de l'information scientifique ou tout au moins de la connaissance comme d'un droit inaliénable de l'homme.

Dans un autre phénomène de la contre-culture numérique, celui des acteurs associatifs et politiques (en France : la Quadrature du Net et le parti pirate principalement), phénomène qu'il est possible d'étendre à des sites d'information sur la vie numérique (Reflets.info pour ce qui est du plus saillant), on assiste à un discours syncrétique des différentes composantes de la contre-culture numérique, où l'information est perçue sous toutes ses différentes formes, comme l'un des droits fondamentaux de l'homme. Elle est une composante de la démocratie et un élément de progrès social. Qu'elle soit du domaine de l'information politique ou sociétale avec la notion de transparence, qu'elle soit du domaine informatique avec la notion de licence libre, du domaine scientifique avec la notion de non-brevetabilité, l'information relève des biens communs et le numérique est pour les acteurs de la contre-culture numérique une occasion d'étendre les libertés humaines en démocratie à l'information totale et peut-être même globale.

Il y a donc en contre-culture numérique, un nouveau rapport à l'information qui se détache de son auteur pour devenir un bien commun de la société, associé à une revendication de totale accessibilité de celle-ci.

ii. Un mode de recrutement numérique

Une des particularités des mouvements de la contre-culture numérique est leur mode de recrutement et de contact avec l'extérieur. Les TI sont utilisées permettent un recrutement de personnes inconnues dans la vie réelle.

Les mouvements de pirates sur ce point divergent : certains recrutent de façon privilégiée dans la vie réelle (Telecomix, Lulzsec, Chaos Computer Club), d'autres recrutent essentiellement par le réseau (Anonymous), même si les premiers recrutent également sur le réseau. Ce mode d'adhésion au mouvement, par rencontre sur le réseau, est donc un usage innovant du web. Les échanges préalables au recrutement se font souvent dans ces groupes, par des rencontres virtuelles qui peuvent aboutir à des rencontres réelles. Le médium numérique reste un vecteur premier des différents échanges initiaux et ultérieurs.

Les groupes de développeurs du libre, eux aussi, recrutent principalement sur le web. Ainsi GNU/Linux s'est grandement développé lorsque des développeurs inconnus dans la vie réelle de Linus Torvald et ses proches collaborateurs ont rejoint le projet. La distribution Debian fonctionnait à ses origines quasi-exclusivement sur le réseau. Elle s'est ensuite développée dans le sens de rencontres dans la vie réelle. Mais la dimension numérique dans les communications est restée éminemment plus importante que la dimension de vie réelle.

Pour ce qui est des groupes de partisan de la connaissance accessible et gratuite, les recrutements de participants, auteurs de contenus de savoir ou scientifiques, est essentiellement réalisé par le médium numérique. Les contributions des divers participants sont postées par le web et les rencontres entre participants dans la vie réelle sont optionnelles et rares. Les communications sont donc essentiellement numériques dans le domaine de la connaissance générale et scientifique libre.

Dans la contre-culture numérique, le mode de recrutement est donc principalement la communication numérique. La communication dans la vie réelle est secondaire dans le cas des premiers contacts. Elle se manifeste plus dans un second temps. Les mouvements de la contre-culture numérique profitent de l'effet de longue traîne de l'internet dans leurs recrutements.

iii. Une communication interne organisée également

La particularité première de la communication interne de ces différents groupes réside dans une communication horizontale égalitaire. La deuxième caractéristique de ces groupes est la prééminence des communications numériques sur les communications dans la vie réelle.

Ces groupes de la contre-culture numérique ont une communication interne horizontale et égalitaire. Les groupes de pirates fonctionnent sans hiérarchie sinon celle de la méritocratie. Pour ce qui est des groupes de développeurs du libre, la démarche est la même. Toujours horizontale et égalitaire, la communication entre les développeurs du libre fonctionne par influence. Basée sur le mérite et sur la performance effective des actions des participants, la communication reste initialement égalitaire et reste dans la durée horizontale.

Formellement aucune hiérarchie n'existe, seuls des jeux d'influence se mettent en place progressivement. Quant aux acteurs de la connaissance libre, les communications suivent le même modèle que celui des développeurs du libre. Elle est peut-être même encore plus égalitaire et horizontale, les jeux d'influence méritocratique y sont moins prégnants. Et ce probablement en raison d'un éloignement plus important de la culture *hackers*, cœur de la logique du faire, et du DIY, cœur de la mouvance du *make*. Il y a donc avec des nuances diverses une communication horizontale et égalitaire dans les différents groupes de la contre-culture numérique, avec quelques jeux d'influences méritocratiques.

L'autre caractéristique de la communication interne de la contre-culture numérique réside dans la prééminence de la communication numérique sur les communications dans la vie réelle. Les rencontres et premiers contacts sont principalement réalisés à travers le médium numérique, les communications ultérieures sont à la fois dans la vie réelle et à la fois numérique. Mais les communications numériques restent majoritaires. Ceci se constate à la fois chez les pirates informatiques, chez les développeurs du libre qui parfois ne se connaissant même pas dans la vie réelle et chez les contributeurs des plateformes de connaissance en ligne qui le plus souvent ne se connaissent pas dans la vie réelle.

La communication interne des mouvements de la contre-culture numérique fonctionnent donc majoritairement par communications numériques, égalitaires et horizontales.

iv. Une communication externe cohérente, efficace et active

Globalement la communication de la contre-culture numérique témoigne d'une communication externe cohérente avec une grande unité de propos et de valeurs des participants. Elle témoigne également d'une bonne efficacité puisque le libre possède aujourd'hui une bonne diffusion, puisque les pirates informatiques connaissent aujourd'hui une grande notoriété et puisque les savoirs diffusés par le numérique sans faire preuve d'actions en nombre connaissent également une diffusion importante.

Pour ce qui est des Anonymous, la communication externe est particulièrement étudiée. Basée sur la convergence numérique, les Anonymous utilisent à la fois la vidéo pour leurs messages à travers notamment les grandes plateformes de diffusion, les forums et l'IRC pour le recrutement et leurs actions pour leur notoriété et l'adhésion du grand public. Leur communication est globale et cohérente. Fonctionnant sur un système où les actions et les messages participent de l'action et de l'accroissement de la notoriété, où les messages et les forums et l'IRC participent du recrutement de nouvelles personnes au sein du mouvement, la communication convergente des Anonymous s'avère efficace et active. Efficace car la notoriété des Anonymous est réellement importante, active car les Anonymous sont présents de façon importante sur le réseau (des centaines de page Facebook par exemple).

Pour les développeurs du libre, la communication externe est très active. Les développeurs et utilisateurs sont très présents sur le réseau par des sites d'information développés à titre personnel et par des contributions à des forums notamment. La communication autour du libre amène aujourd'hui à une situation où le logiciel libre se diffuse largement dans le grand public. Leur communication est généralement cohérente et efficace, axée sur les contenus

et malgré les différents intervenants témoigne d'une grande unité tant dans le propos que dans les objectifs et valeurs des participants.

Pour les participants de la connaissance libre, la communication est à contrario assez restreinte. Cela étant, elle reste cohérente et suffisamment efficace pour assurer une certaine notoriété à ces mouvements. Ainsi Wikipedia est devenue quasi-incontournable, les archives ouvertes sont consultées de façon assez importante, les MOOC, eux-aussi, connaissent eux-aussi un développement important malgré leur jeunesse.

La contre-culture numérique fait donc preuve d'une bonne expertise en termes de communication externe et de professionnalisme dans des entreprises pourtant a-capitalistes.

v. Quand faire c'est dire

Dans les différents mouvements de la contre-culture numérique l'action est centrale sur la parole, mais l'action est pour ces différents acteurs un élément communicant. Leur action est communicante et ouvre la porte à la promotion de valeurs d'idéaux tu mais su par la communauté.

Dans le phénomène Anonymous, les liens entre action et communication sont ténus. Leurs actions sont un mode de communication et leur communication un mode d'action. En ce sens, parler d'Anonymous comme d'un groupe de pirates informatique est dérangeant. En effet, ils sont peut-être plus un nouveau mode d'action politique, de type lobbying, un groupe de pression que réellement un groupe de cybercriminels. Il apparaît qu'ils ont plus vocation à propager et à faire entendre leurs idées qu'à réellement performer des actions. Ainsi, le masque de Guy Fawkes récupérable par tout un chacun, le fait que pour être Anonymous il suffise de le déclarer, le fait qu'Anonymous soit un concept utilisable par tous et non une incarnation matérielle d'un mouvement idéologique, laissent entrevoir cette idée que l'objectif est plus la propagation d'idéaux revendiqué que la réussite formelle d'un mouvement.

Par leur propagande par le fait numérique, les Anonymous transforment leurs actes en messages et on peut se demander si cette mise en spectacle de l'action ne résume pas leur mouvement à un processus de communication. La mise en scène à l'œuvre dans leurs communiqués est elle aussi très élaborée et laisse penser que le processus de la communication des idées que portent les Anonymous est central dans leur démarche. L'action est ici une forme de message adressée à la population et aux grandes instances qu'ils se désignent comme ennemies.

Là encore, il apparaît difficile de parler de terrorisme ou de cyber-terrorisme, les Anonymous se posent presque plus en groupe de pression qu'en réels acteurs parties prenantes de combats qui les dépassent largement. On peut en ce sens penser Anonymous comme un groupe associatif autogéré aux actions d'envergure à la manière d'un groupe comme GreenPeace, cherchant à mobiliser l'opinion et les pouvoirs publics sur des questions dont ils ne peuvent maîtriser la globalité mais sur lesquelles ils tentent

d'intervenir, mais surtout sur lesquelles ils cherchent à alerter.

Anonymous apparaît donc comme un groupe de pirates informatiques à la communication élaborée et pour qui l'action communicante est première dans leur combat.

Pour ce qui est des développeurs du libre, l'action est primordiale et a valeur de parole. Le libre est le règne d'une action agissante et communicante. Indirectement les diverses actions autour du libre construisent une nouvelle réalité, elles participent en cela d'une utopie constructiviste et façonne un nouveau monde : un nouveau monde aux idéaux en construction constante mais aux principes et valeurs affichées, comme la gratuité et l'accessibilité de l'information, la collaboration dans le travail etc. Les développeurs de l'open source ont un discours induit par leurs pratiques, et les développeurs du libre au sens strict ont des idées et valeurs largement véhiculées par la parole. Mais l'action reste pour eux un mode de communication, le faire est l'éthique des hackers. Le faire existe en lui-même, il valorise l'individu et lui permet de communiquer avec le groupe et hors du groupe. L'action est pour eux à un degré moindre que les Anonymous une forme de communication, mais n'en reste pas moins un mode d'expression.

Les participants de la diffusion des savoirs à travers les TI, ont eu une communication réduite. Elle passe là aussi en premier lieu par l'action communicante. Ainsi Wikipedia, promeut peu son site web mais agit beaucoup pour le maintenir et l'améliorer. Ces actions atteignent indirectement le public et constituent des actions communicantes. Ainsi également, les archives ouvertes sont des actions communicantes. Mettre en place Wikipedia comme les archives ouvertes sont des moyens d'informer et de communiquer une ambition sous-jacente de diffusion des savoirs et de la connaissance, d'importance de leur gratuité et de leur accessibilité. Les MOOC sont également un mode d'action sur les questions de la connaissance et du savoir. L'action est dans ce domaine informante et communicante. Elle informe sur des connaissances et des savoirs scientifiques, et communique sur des valeurs et des idéaux de partage du savoir et de la connaissance.

Le libre est donc un univers là encore où l'action prime et où elle se fait communicante et informante. Indirectement, l'action de la contre-culture numérique communique, augmente la notoriété et l'adhésion du grand public à ses différentes mouvances.

c. Une transformation du rapport commun à l'information, à la communication et aux TI

i. Le clivage naturel des mouvements contre-culturels

Tout comme les mouvements contestataires des années 1960 aux Etats-Unis ou en Europe, la contre-culture numérique a connu et connaît un clivage fort sur la question de la légalité des actions. L'irruption des autorités dans les mouvements de contestation entraîne pour la plupart de ces phénomènes une scission entre partisans d'une radicalisation quitte à utiliser des moyens illégaux, voire revendiquant l'illégalité comme moyen d'action et partisans d'une insertion dans le système. Cette insertion dans le système peut être très traditionnelle et conserver pour vocation son changement progressif par petites touches avec une

démarche d'influence ou être comme dans le cas des altermondialistes autonomes, dans le cas des écologistes autonomes et des membres de la contre-culture informatique, dans un démarche constructiviste qui avec des initiatives personnelles ou locales aspirent à transformer progressivement et matériellement le monde pour la construction d'une nouvelle réalité.

Dans le cas de la contre-culture numérique, le clivage a eu lieu et perdure pour les pirates informatiques par exemple, entre white hat et black hat. Ce clivage est un moment décisif pour les mouvements contestataires. C'est lui qui détermine de quelle façon va s'exprimer à l'avenir la contre-culture. Il mène souvent à des conflits internes. Mais il permet indirectement la diffusion des idées, principes, valeurs et mode de vie et d'action de la contre-culture au grand public. Ce clivage engendre une nouvelle réalité des phénomènes. A celui-ci la contre-culture numérique, comme mai 68 avant elle, a répondu par la radicalisation d'une frange de ses membres. Elle a, et c'est là l'un des faits neufs, également répondu non plus par l'insertion dans le système pour l'influence car pour l'autre frange deux lignes se dessinent : une insertion totale dans le système sans vocation à le changer avec souvent perte des idéaux d'origine (Steve Jobs, Bill Gates) ou initiative autonome légale avec toujours vocation à porter les idéaux et à changer le système. Cette particularité de ces seconds partisans de la légalité amène à une situation nouvelle pour un phénomène contre-culturel.

Ces initiatives autonomes de la contre-culture numérique sont intégrées au système et destinées au grand public. Cette situation particulière fait que ces initiatives connaissent et ont connu une grande diffusion auprès du grand public et amène à des situations où un projet alternatif comme GNU/Linux conquiert des millions d'utilisateurs et même les entreprises. Et à travers ses produits et ses services alternatifs, la communauté de la contre-culture numérique diffuse des idéaux, des valeurs, des principes pour un nouveau monde et le construit même peu à peu.

Ainsi le grand public d'approprie peu à peu les principes du libre et de l'éthique hacker notamment.

ii. La transformation du rapport à l'information, à la communication et aux TI

Le grand public, et les autorités politiques le déplorent, conçoit de façon limitée le fait de payer pour obtenir un bien ou un contenu numérique. Les lois HADOPI sont là pour témoigner du problème que pose cet état d'esprit du bien numérique gratuit. Nombre de voix se sont alors élevées pour refuser la dénomination de pirates à des personnes copiant des fichiers à travers les logiciels de peer-to-peer. La copie de bien numérique n'est pas dans l'esprit du grand public un acte illégal et encore moins un acte de piratage. Les politiciens français ont du faire face à cette logique du libre disséminée dans la population. Il s'agit d'une conséquence indirecte de la diffusion latente des principes du libre au grand public.

Mais plus que cela, le libre change le rapport du grand public aux biens numériques et à la création. Même si le web commercial est aujourd'hui d'ampleur, le nombre de nom de

domaines référencés en .org est plus important que le nombre de domaines référencés en .com. Les internautes se saisissent donc en masse des potentialités d'échange et de communication d'informations gratuits et libres. S'instaure un nouveau rapport à l'information, à la communication et aux TI, inspiré directement de la contre-culture numérique. Les internautes se saisissent des initiatives du libre et tente d'acquérir cette culture numérique promue par les libristes et les hackers. L'obsolescence programmée des biens technologiques est de plus en plus en débat dans les médias et dans la rue. La France compte environ 4 millions d'utilisateurs d'Ubuntu/Linux, version grand public du célèbre système d'exploitation. Les contributeurs de Wikipedia sont de 1,7 millions en France. Les initiatives du libre séduisent le grand public et l'amène à changer son rapport aux TI. Le refus de la passivité face aux objets techniques se développe peu à peu et atteint le grand public. Même si les logiciels propriétaires, les machines verrouillées à obsolescence programmée sont encore majoritaires, les initiatives du libre et la logique de la contre-culture numériques est importante dans le grand public. Avec l'économie du libre en cheval de Troie, la contre-culture numérique diffuse peu à peu ses valeurs au grand public, habitué et heureux d'un internet libre et gratuit.

Conclusion

A la question de savoir si la notion de contre-culture numérique est-elle pertinente dans le cadre de la société de l'information, nous répondons qu'elle l'est mais avec quelques retenues.

En effet, sur les bases de l'examen de ce qui constitue la société de l'information, il est possible de distinguer une dualité entre deux logiques qui s'opposent. Ces deux logiques : la logique propriétaire et de contrôle et la logique de liberté, fonctionnent comme deux pôles à partir desquels il est possible de positionner les différents acteurs de la SI sur les plans politique et économique. Ainsi se distinguent des phénomènes de contrôle des utilisateurs et de commercialisation des données et contenus, et des phénomènes de liberté des utilisateurs et de liberté de données et contenus. Dans la seconde catégorie se retrouvent différents phénomènes : ceux de ce que nous comptons établir comme étant une contre-culture numérique, à savoir les pirates informatiques, les associations et partis pirates, les développeurs du libre et de l'open source, les contributeurs de la connaissance libre etc. A priori disparates, ces phénomènes font preuve d'unité. Ils ont une matrice idéologique et une idéologie sous-jacente commune, une organisation sociale du même type : horizontale, égalitaire et basée sur la méritocratie, et enfin, un rapport à l'information, à la communication et à l'usage des TI novateur. En effet, pour la contre-culture numérique l'information est un bien commun non marchand, la communication « professionnalisée » un moyen de toucher le grand public, et les TI un moyen de créer un monde nouveau dans une démarche utopique constructiviste.

Sur ces bases, la notion de contre-culture numérique apparaît pertinente pour décrire et regrouper ces différents phénomènes, avec la retenue qu'il soit possible de considérer le phénomène non pas d'un point de vue sociologique, politique ou juridique mais d'un point de vue communicationnel. Il s'agit d'une réinvention du rapport à l'information, à la

communication et aux TI.

Un autre aspect du phénomène de la contre-culture numérique intéressant, et qu'il serait judicieux de creuser plus avant, est la dimension constructiviste de la démarche utopique. Cette démarche d'action autonome de participation à la construction progressive d'une nouvelle réalité sociétale, est-elle une manifestation de la pensée politique d'une époque, une conséquence du développement des TI, ou s'explique-t-elle par ces deux facteurs entre autres dans un système à élaborer ?

Bibliographie

Ouvrages

- ASSANGE Julian, APPELBAUM Jacob etc., « Menaces sur nos libertés : comment internet nous surveille, comment résister », Robert Laffont, Paris, 2013.
- BARDEAU Frédéric et DANET Nicolas, « Anonymous : Peuvent-ils changer le monde ? », Editions fyp, Paris, 2011.
- BENNET Andy et SKLOWER Jedediah, « Pour une réévaluation du concept de contre-culture », Volume 1/2012 (9:1), p19-31, URL : www.cairn.info/revue-volume-2012-1-page-19.htm.
- BERTHOUD Gérald, « La société de l'information : Etat des lieux », In Revue européenne des sciences sociales, Tome XL, 2002, n°123.
- BROCA Sébastien. « Utopie du logiciel libre : Du bricolage informatique à la réinvention sociale », Le passager clandestin, Paris, 2013.
- CARDON Dominique et GRANJON Fabien, « Médiactivistes », Contester n°09, Les Presses de Science Po, Paris, 2010.
- DEBRAY Régis, « Cours de médiologie générale », Bibliothèque des idées, Editions Gallimard, Paris, 1991.
- DIAMOND Davis et TORVALD Linus, « Linux, c'est gratuit ! », L'école des loisirs, Paris, 2010.
- DIAMOND Davis et TORVALD Linus, « Il était une fois Linux : L'extraordinaire histoire d'une révolution accidentelle », Osman Eyrolles Multimédia, Paris, 2001.
- DOMSCHEIT-BERG Daniel, « Inside Wikileaks : Dans les coulisses du site internet le plus dangereux du monde », propos recueillis par KLOPP Tina, Editions Grasset, Paris, 2011.
- DREYFUS Suluette et ASSANGE Julian, « Underground », Editions des équateurs, Sainte-marguerite-sur-mer, 2011.
- GUITON Armelle, « Hackers : Au coeur de la résistance numérique », Au diable vauvert, Vauvert, 2013.
- HIMANEN Pekka, « L'Ethique Hacker et l'Esprit de l'ère de l'information », LEBLANC Claude (trad.), Editions Exils, 2001. JEZO-VANNIER Steven, « Contre-culture(s) : Des Anonymous à Prométhée », Le mot et le reste, 2013.
- LAZARO Christophe, « La liberté logicielle : une ethnographie des pratiques d'échange et de coopération au sein de la communauté Debian », Anthropologie prospective 2030-5702 ; n°2, Academia Bruylant, Louvain-la-neuve, 2008
- LEIGH David, « Julian Assange et la face cachée de Wikileaks : la fin du secret », Original Books, Champs-sur-marne, 2011.
- LEVY Steven, « L'éthique des hackers », Editions du Globe, Paris, 2013.
- MATTELARD Armand, « Histoire de la société de l'information », Collection Repères, La Découverte, Paris, 2009.
- MATTELARD Armand, « L'invention de la communication », Poche, La Découverte, Paris, 2011.
- Moglen Eben, « L'anarchisme triomphant », *Multitudes* 2/ 2001 (n° 5), p.146-183
URL: www.cairn.info/revue-multitudes-2001-2-page-146.htm. DOI : 10.3917/mult.005.0146
- OLSON P, « *We are Anonymous: inside the hacker world of Lulzsec, Anonymous, and the global cyber insurgency* », New York: Little, Brown and Co, 2012.
- PALOQUE-BERGES Camille et MASUTTI Christophe, « Histoires et cultures du libre : Des logiciels partagés aux licences échangées », Collection Framabook, Framasoft, 2013.
- SUSSAN Rémi, « Les utopies posthumaines. Contreculture, cyberculture, culture du chaos », Paris : Ominsciences, 2005.

- TURNER Fred, « Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture : Steward Brand, un homme d'influence », C&F Editions, 2012.
- WIENER Norbert, « Cybernétique et société », Editions 10|18, Paris, 1962.
- WIENER Norbert, « God & Golem Inc.: Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion », Editions de l'éclat, Paris, 2000.

Publications

- BAUD M, « La cyberguerre n'aura pas lieu, mais il faut s'y préparer », *Politique étrangère, Eté(2)*, 2012, 305–316.
- BOENISCH G, BARDEAU F et DANET N, « Anonymous : pirates informatiques ou altermondialistes numériques ? », *Questions de communication*, (21), 2012, 357–360.
- COHENDET Patrick *et al.*, « Innovation organisationnelle, communautés de pratique et communautés épistémiques : le cas de Linux », *Revue française de gestion* 5/ 2003 (no146), p. 99-121 URL: www.cairn.info/revue-francaise-de-gestion-2003-5-page-99.htm. DOI : 10.3166/rfg.146.99-121
- CONWAY M, "Hackers as terrorists? why it doesn't compute". *Computer Fraud & Security*, 2003(12), 10–13.
- CURRAN G & GIBSON M, "WikiLeaks, Anarchism and Technologies of Dissent", *Antipode*, 45(2), 294–314. 2013.
- DAGNAUD M, Postface. « Cyberactivistes : les créatifs, les justiciers, les indignés », BookSection. Retrieved November 12, 2013, from <http://books.openedition.org/igpde/969>
- HANCOCK B, "Hacktivism Increasing", *Computers & Security*, 19(8), 2000, 673–674.
- HUYGUE F.-B « une guerre de l'attention », *Médium*, N° 29(4), 2011, 66–83.
- HUYGUE F.-B. « Des armes à la stratégie », *Revue internationale et stratégique*, n° 87(3), 2012, 53–64.
- JIROVSKY V, "Anonymous, a new Civil Disobedience Phenomenon". In REIMER H, POHLMANN N & SCHNEIDER W (Eds.), *ISSE 2012 Securing Electronic Business Processes* (pp. 306–315), Springer Fachmedien Wiesbaden, 2012;
- JORDAN T, & TAYLOR P, "A sociology of hackers". *The Sociological Review*, 46(4), 1998, 757–780.
- KYROU A, « L'imaginaire des Anonymous, des luddites à V pour Vendetta », *Multitudes*, n° 50(3), 2012, 165–173.
- MONIN P, et CROIDIEU G, « Les stratégies de légitimation des organisations renégates », *M@n@gement*, Vol. 15(3), 2012, 254–263.
- PINARD M, « L'hacktivisme dans le cyberspace : quelles réalités ? » *Revue internationale et stratégique*, n° 87(3), 2012, 93–101.
- STRYCKER C, "Epic win for Anonymous: how 4chan's army conquered the Web". New York: Overlook Duckworth, 2011.
- WATSON A P I, "Digital Underworld. In *The Universal Machine*" (pp. 259–283). Springer Berlin Heidelberg, 2012.

Annexes

1. Image circulant sur les médias sociaux.

Nés en Allemagne dans les années 1980 avant de monter en puissance lors d'émeutes en marge du sommet de l'Organisation mondiale du commerce (OMC) à Seattle en 1999, ces anarchistes portant volontiers le masque blanc du film V pour Vendetta, des gilets pare-balles et boucliers de fortune, ont depuis lors appris à métamorphoser avec méthode les rassemblements altermondialistes en champ de bataille.

Résumé

Parce qu'elle est unitaire sur les plans de l'idéologie, de l'organisation sociale, du rapport à l'information, aux communications et dans son rapport aux TI, et unitairement dans une démarche d'utopie constructiviste, la contre-culture numérique est un phénomène global du point de vue des sciences de l'information et de la communication et s'avère être une notion pertinente et opérationnalisable dans ces sciences. Se manifeste à travers cette contre-culture numérique une nouvelle forme d'utopie constructiviste, un nouveau rapport à l'information, à la communication et aux TI au sein même du grand public.

Mots-clés

Contre-culture, TIC, contre-culture numérique, société de l'information, utopie.

Summary

Because it is unitary in terms of ideology, social organization, in its report to the information, to communications and to IT, and unitarily in a constructivist approach utopia, the digital counter-culture is a global phenomenon from the perspective of information science and communication science and, is able to be applied and be a relevant concept in these sciences. Manifests itself through the digital counter-culture, a new form of constructivist utopia, a new report to information, communication and IT in even the general public.

Keywords

Counter-culture, IT, digital counter-culture, information society, utopia.