

# Demande de Subvention

## Note d'intention portée par Hackstub

**>hackerspace.boot()**



septembre 2016

<https://hackstub.netlib.re>

# >hackerspace.boot( )

## Un lieu associatif pour les cultures *hacker* et libre, catalyseur d'une émancipation technologique à Strasbourg

*L'association Hackstub<sup>1</sup>, qui s'est constituée en 2013 avec l'objectif d'animer un espace tourné vers l'univers du logiciel libre et de la culture hacker, également nommé hackerspace, projette en 2016-2017 de s'installer dans un local au centre-ville de Strasbourg. Un tel espace, nous apparaît aujourd'hui indispensable pour accueillir et coordonner les activités de plusieurs autres associations, qui s'impliquent dans la diffusion de compétences numériques et l'appropriation des technologies par les citoyens. Notre projet est que ce local soit géré et, à moyen terme, auto-financé par les membres actifs de ces différentes associations. Il s'agit également que ce lieu soit ouvert à tous les publics pour découvrir des activités informatiques et électroniques, mais aussi concrétiser des projets innovants, favoriser l'auto-réparation des appareils électroniques et organiser des événements autour de ces thématiques à Strasbourg et dans la région.*

## I - Qui sommes-nous ?

### La communauté libriste et *hacker* locale

*Plusieurs associations existent aujourd'hui à Strasbourg, dont les membres se reconnaissent dans un projet commun : s'intéresser à la technologie et en faire un enjeu collectif, c'est-à-dire participer à sa compréhension et son appropriation par le plus grand nombre. Ce projet correspond plus largement à celui de la culture hacker et du mouvement du logiciel libre, auxquels ces associations se rattachent toutes plus ou moins directement. Quelques clarifications s'imposent.*

### 1 - Culture *hacker*, *hack* et le mouvement du logiciel libre

*Au-delà des préjugés, la culture hacker et le mouvement du logiciel libre occupent une place importante dans l'histoire de l'informatique et forment aujourd'hui un réseau mondial d'innovation informatique, et d'implication collective dans les enjeux technologiques.*

Il règne de nombreux malentendus et disputes quant à l'identité *hacker* et, plus largement, son rapport avec notamment le mouvement du logiciel libre, d'une part, et le pirate informatique de l'autre. La culture *hacker* trouve ses racines aux États-Unis dans les années 1960 et provient de club d'étudiants passionnés d'électronique et d'informatique, en particulier au MIT. L'objet de cette culture est depuis cette époque la compréhension et l'intervention sur la technologie : l'activité qui caractérise les *hackers* et que l'on désigne par le terme *hack* consiste ainsi à comprendre et transformer les appareils électroniques, les logiciels et de manière générale les outils technologiques<sup>2</sup>.

Dans les années 1980, certains *hackers* ont créé la notion de logiciel libre et lancé le mouvement épo-

1 Site web de l'association Hackstub : <https://hackstub.netlib.re/>

2 Définition du hacker : <http://catb.org/jargon/html/H/hacker.html>

nyme : il s'agissait alors de défendre l'idée que les logiciels peuvent être des objets communs, améliorables, partageables par la communauté des usagers. Depuis, le logiciel libre et le besoin de code ouvert se sont imposés comme un modèle pertinent jusque dans l'industrie informatique. Il y a donc une continuité, pratique et éthique, entre la culture *hacker* et le logiciel libre.

Parallèlement, le sens du terme *hacker* a été transformé, de façon très contestable, par les médias pour désigner diverses formes de délinquance numérique. Nous le regrettons, car cet usage dénature l'intention et l'éthique portées depuis l'origine par les *hackers*. Pour nous, la culture *hacker* et le logiciel libre font avant tout référence à une forme de curiosité citoyenne pour les technologies et à la possibilité de comprendre, maîtriser et s'approprier les outils informatiques.

## 2 - L'association Hackstub et le tissu associatif local, un ensemble cohérent d'acteurs citoyens

*Né d'un projet initié en 2012 par le Linux User Group (LUG) de Strasbourg, **Hackstub** est une association visant à mettre en place et gérer un hackerspace à Strasbourg.*

Le nom de l'association vient du mot *hack*, au sens de rapport curieux, enthousiaste aux technologies et de détournement créatif, et *stub*, pièce traditionnelle conviviale des maisons alsaciennes, chauffée en hiver. L'association regroupe autour d'elle des passionnés de technologies s'identifiant à l'éthique *hacker* et défendant la culture libre. Actuellement, des réunions hebdomadaires ont lieu au Shadok pour permettre des rencontres, d'échanger des connaissances et travailler sur des projets. L'association organise régulièrement des événements, tels que le projet « Avenir(s) d'Internet », destinés à initier le grand public à divers aspects de l'informatique et à les sensibiliser aux enjeux des nouvelles technologies au travers de conférences et d'ateliers. Ces événements rencontrent un fort écho positif, nous encourageant à aller plus loin dans notre démarche.

Plus largement, le tissu associatif local lié à la culture libriste et *hacker* est composé de différents acteurs avec lesquels Hackstub compose une fédération informelle. L'action présentée dans ce document a notamment pour objectif de renforcer les connexions entre ces différents acteurs, de leur donner plus de visibilité et de moyen. On trouve ainsi :

- » **Alsace Réseau Neutre** (ARN) : un fournisseur d'accès Internet associatif. L'association agit à l'échelle de Strasbourg et ses alentours en fournissant à ses membres des services internet, en respectant le principe de neutralité du net, en respectant la vie privée de ses membres et en assurant une transparence sur ses activités. L'association participe également à divers événements et fait partie à l'échelle nationale de la Fédération French Data Network (FFDN).
- » **Seeraiwer** : une association strasbourgeoise ayant pour objet le développement de la participation démocratique par les nouvelles technologies. Ses membres organisent ou participent à des manifestations publiques. Ils développent et mettent à disposition des outils informatiques ainsi que des supports de communications. L'association organise régulièrement des ateliers pour sensibiliser le grand public à la vie privée numérique.
- » **Flammekueche Connection** : le Linux User Group (LUG) de Strasbourg : une association qui regroupe des passionnés et utilisateurs du système d'exploitation GNU/Linux et des logiciels libres en général. Ils se réunissent mensuellement. Le LUG a notamment organisé l'édition 2011 des Rencontres Mondiales du Logiciel Libre (RMLL)<sup>3</sup> à Strasbourg, donnant lieu à une centaine de conférences.

---

3 Siteweb des Rencontres Mondiales du Logiciel Libre 2011 : <http://2011.rmll.info>

- » **L'Amicale des Informaticiens de l'Université de Strasbourg** (AIUS) une association étudiante. Elle met à disposition des moyens informatiques et représente les étudiants en informatique de l'UFR de mathématique et informatique. Elle organise notamment des conférences pour initier les étudiants à certains outils de programmation, ainsi que des conférences avec des professeurs de l'université. L'association a également participé à l'organisation de la Nuit de l'Info à l'échelle de Strasbourg.
- » **sxb.so** : un regroupement informel de développeurs et techniciens travaillant au développement de logiciels libres, partageant des connaissances en matière de programmation. Ses membres ont notamment participé à l'organisation des journées Perl en 2012 et de la PyCon 2013, des rendez-vous centrés sur les langages de programmation Perl et Python.
- » Nous pouvons aussi noter l'existence de **Desclicks**, l'informatique solidaire, basée à Schiltigheim et qui cherche à rendre l'informatique accessible au plus grand nombre en revalorisant des ordinateurs, en proposant des services de formation, conseils et de maintenance. Cette association a notamment participé avec le LUG à l'organisation des RMLL en 2011, et continue d'organiser des « install-party » pour inviter le grand public à découvrir le système d'exploitation GNU/Linux.

## II - Tisser l'émancipation technologique à Strasbourg

### Des besoins multiples pour les citoyens et associations.

*Dans un monde où l'informatique occupe une place de plus en plus centrale, promouvoir une véritable alphabétisation à l'informatique et mettre en commun les technologies numériques constitue un enjeu de société important. Il nous semble important de disposer à Strasbourg d'un lieu, qui, en fédérant un effort associatif existant, rassemble une expertise technologique ainsi qu'une volonté de partager des connaissances et d'impliquer tous les publics dans ces pratiques trop souvent réservées aux experts.*

**« Lorsque nous, êtres humains, avons acquis le langage, nous n'avons pas uniquement appris à écouter, mais également à parler. Lorsque nous sommes devenus lettrés, nous avons appris à lire, mais aussi à écrire. Et maintenant que nous nous enfonçons dans une réalité toujours plus numérique, nous devons apprendre non seulement comment utiliser des programmes, mais également comment les créer. »**  
(traduction de l'auteur du dossier)

**Douglas Rushkoff : *Program or be Programmed: Ten Commands for a Digital Age.***

Le rythme effréné des innovations, la complexité des systèmes informatiques font souvent des univers numériques des environnements difficiles à comprendre et apprivoiser pour les citoyens. Pour permettre à chacun et chacune d'être en position d'acteur éclairé de cette société de l'information en constante mutation, il nous semble primordial d'encourager une approche citoyenne de l'informatique à la fois ouverte, démocratique et techniquement informée. Cette vision est celle de la culture *hacker* et du logiciel libre. Elle est partagée également par les différentes associations précédemment évoquées.

L'alphabétisation au numérique est un enjeu crucial de notre époque. À l'échelle locale, le public strasbourgeois pourrait certainement bénéficier de l'implantation d'un lieu valorisant une approche technicienne par le faire ainsi qu'une volonté de transmettre des compétences fondamentales en informatique. Des activités, telles que s'initier à la programmation, envisager l'architecture « feuilletée » d'internet, découvrir les entrailles des systèmes logiciels occupant une place centrale pour le fonctionnement de la société, constituent une forme nécessaire d'alphabétisation, trop largement négligée. D'après notre expérience, loin d'être des objets et savoirs nécessairement complexes et inaccessibles, les systèmes informatiques peuvent être expérimentés directement dans le cadre d'ateliers et intéresser divers types de publics (enfants, étudiants, adultes profanes) pour les mettre sur le chemin d'une plus grande autonomie.

Il nous paraît également important de pouvoir disposer à Strasbourg de lieux où trouver des outils et compétences pour choisir, gérer et réparer ses appareils et services numériques et notamment dans des contextes non commerciaux. La culture du libre et de l'open source, qui envisage le développement de matériels et logiciels comme des objets communs à l'usage de tous les citoyens peine encore souvent à se faire connaître, car elle est exclue des lieux de vente par les grands industriels de l'informatique. Comme peuvent l'être les vélos avec l'association Bretz'selle, les ordinateurs et smartphones sont susceptibles de constituer des technologies conviviales lorsqu'ils sont mis au cœur d'un réseau humain et appropriés techniquement. Ainsi l'existence d'un lieu de convergence autour de l'éthique du logiciel libre permettrait d'encourager le développement d'une informatique alternative, respectueuse des libertés des usagers :

- » liberté de choisir en toute transparence son matériel et ses logiciels ;
- » liberté de communiquer, sans contraintes techniques et commerciales arbitraires ;
- » liberté de préserver sa vie privée ;
- » liberté de s'approprier techniquement et de modifier les systèmes dont ils ont l'usage.

Plus largement, la création d'un nouveau lieu de rencontre, permettant à des acteurs locaux de profils divers (techniciens en électronique et informatique, étudiants, artistes et designers, philosophes et ethnologues...) de croiser leurs compétences, offrirait de nouvelles opportunités pour se saisir de façon innovante des technologies complexes qui nous environnent. Il nous paraît en particulier primordial d'informer, de discuter et débattre des enjeux sociétaux liés aux nouvelles technologies. Ainsi, une vocation d'un tel lieu indépendant pourrait également consister à construire, recueillir et diffuser une réflexion collective sur les technologies<sup>4</sup>.

Enfin, il nous semble important pour promouvoir le tissu associatif existant de la communauté *hacker* et *libriste* de Strasbourg, décrite en partie I, et de lui donner un lieu fédérateur. En effet, les différentes associations de cette fédération, pour le moment informelle, rencontrent aujourd'hui certaines difficultés pour pleinement exister. Ainsi, plusieurs associations et membres ont régulièrement besoin :

- » d'un lieu de réunion disponible et flexible, permettant d'accueillir des associations en soirées ;
- » d'un lieu dans lequel travailler librement sur des projets. Par exemple pour contribuer à des logiciels libres, une activité qui est la plus efficace lorsqu'elle prend la forme de « hackathons » à l'échelle de quelques jours ;
- » d'un lieu où pratiquer l'électronique, qui implique de disposer d'un espace de type atelier, et de pouvoir entreposer et mettre en commun du matériel ;
- » d'un lieu où préparer et organiser des ateliers, conférences, projections, et autres événements.

---

4 Nous avons notamment organisé en 2015-2016, un événement, composé de conférences et d'ateliers, destiné à entamer une réflexion sur les futurs possibles du réseau internet, de la pénétration du numérique dans la société et en particulier de la problématique de la vie privée numérique.  
Site web de l'action Avenir(s) d'Internet : <https://avenirsdinter.net/>.

Durant l'année 2015-2016, le Hackstub et par extension certains membres des autres associations de la fédération, se sont réunis au sein du Shadok, en particulier durant les « soirées bidouilles » du vendredi. Cette opportunité d'occuper une salle de réunion au cœur du Shadok nous a permis de disposer d'une meilleure visibilité. Certaines réunions associatives ont pu ponctuellement s'y tenir. Enfin, et surtout, la collaboration avec le Shadok a été très fructueuse pour l'organisation de conférences et d'ateliers d'initiation.

Si nous souhaitons, bien sûrs, poursuivre cette collaboration, en particulier pour continuer d'organiser des événements et collaborer avec les personnes présentes en ce lieu (artistes, makers, grand public), nous ressentons collectivement aujourd'hui un véritable besoin de disposer d'un espace indépendant pour nous réunir. Un tel espace nous permettrait d'avoir une flexibilité horaire plus importante pour nos réunions et séances de travail. Il s'agit, également, d'avoir un lieu plus directement appropriable, dans l'optique notamment d'en faire un atelier communautaire d'informatique et d'électronique. Enfin, nous désirons entretenir une certaine indépendance associative : l'autonomie constitue une valeur centrale de la culture du libre et nous désirons la préserver pour être en accord avec l'éthique qui est la nôtre.

## III – Construire un hackerspace

### Espace ouvert de pratiques technologiques et de partage

La mise en place d'un *hackerspace* à Strasbourg nous semble répondre à la diversité de besoins évoqués et notamment, car il permettrait une extension, une meilleure implantation et une coordination des actions menées par les associations de la fédération.

#### 1 – Principe et spécificité des *hackerspaces*

Un *hackerspace* est un lieu physique, par opposition aux lieux virtuels sur internet, où des passionnés de technologie avec des intérêts pratiques communs peuvent se rencontrer et collaborer pour « faire », c'est-à-dire réaliser les projets concrets. Ces projets se développent traditionnellement autour de l'informatique et de l'électronique, qui sont les domaines originaux de développement de la culture *hacker*, mais s'étendent souvent à diverses sciences appliquées (robotique, biotechnologies, etc.), et à la création artistique dès lors qu'elle prend pour thème ou médium l'un ou l'autre domaine technologique.

Les *hackerspaces* sont comparables et souvent comparés aux fablabs. Cependant, certaines différences éthiques et thématiques les distinguent et en font des lieux complémentaires : bien que les deux types de structure soient guidés par un même idéal de Do It Yourself, les fablabs sont orientés vers l'autofabrication, tandis que les *hackerspaces* s'inscrivent dans la riche tradition de la culture *hacker* et sont donc orientés vers la compréhension et la modification technologique. En réalité, les *hackerspaces* peuvent être vus comme des laboratoires communautaires, ouverts sur la ville, où les membres peuvent partager ressources, connaissances, savoir-faire et disposer d'un lieu qu'ils peuvent s'approprier, et où expérimenter librement. La transmission de pairs à pairs peut y prendre la forme d'ateliers, de présentations, de conférences ou de discussions informelles.

Si le *hackerspace* désigne une forme d'espace local, il s'agit aussi d'un mouvement mondial qui forme un réseau de lieux technologiques partageant une même éthique du faire (par soi-même ou DIY), du partage technique. On peut notamment constater son ampleur sur le site <https://wiki.hackerspaces.org/> qui répertorie une grande partie des lieux se revendiquant du mouvement.



Au niveau de l'organisation, les *hackerspaces* ne fonctionnent pas selon un modèle unique, bien qu'ils aient en commun de valoriser une certaine l'horizontalité des membres et une gouvernance « doo-ocratique » : chacun peut participer, mais ceux qui font vivre le lieu et réalisent ses projets ont de fait plus de légitimité pour prendre les décisions<sup>5</sup>.



Deux exemples de hackerspace : le NYC Resistor à New York (à gauche), et le NoiseBridge à San Francisco (à droite)

## 2 - Le *hackerspace* comme catalyseur de l'émancipation technologique

Tous les *hackerspaces* n'ont pas les mêmes aspirations : on pourrait ainsi reprocher à certains *hackerspaces* d'être uniquement accessibles à une élite de techniciens. Aussi il nous semble nécessaire de clarifier et préciser la vision et l'inclination de la communauté libriste et *hacker* de Strasbourg. De par son principe et son modèle de fonctionnement, le *hackerspace* nous semble être ainsi un lieu incontournable pour redonner aux citoyens une maîtrise des outils informatiques. Ils peuvent alors s'impliquer dans les processus de création et modification de ces outils, défendre et concrétiser une société de l'information démocratique. Ainsi, notre vision du *hackerspace* consiste en un lieu convivial, au cœur de la ville, ouvert, visible et attirant pour le public néophyte curieux. Il permet une connexion facile avec la communauté présente, soit pendant des moments d'ouverture libre au public souhaitant découvrir le lieu de manière informelle, soit lors d'événements de découverte plus précis : initiation à l'électronique, café vie privée, « install party ».... Le public doit aussi pouvoir recevoir des conseils et de l'aide sur ses problèmes informatiques ponctuels, tels, par exemple, que la récupération de données d'un ordinateur portable cassé, le choix d'un nouvel ordinateur ou encore l'apprentissage de l'utilisation du système GNU/Linux.

**Il est un lieu fondamentalement pluridisciplinaire où viennent se mêler technophiles, étudiants, philosophes et artistes.**

La communication entre les différents membres et le public, ainsi que l'esprit communautaire du lieu permet de stimuler et accroître l'envie d'initier des projets, et la motivation d'aller jusqu'à leur finalisation. Cet atmosphère est un ingrédient essentiel qui manque cruellement à certaines personnes lorsqu'elles travaillent seules et chez elles. Visant à canaliser au maximum les idées, l'énergie et la motivation qui surgissent souvent spontanément et à n'importe quel moment, le *hackerspace* est un lieu flexible, répondant au besoin de trouver un lieu où travailler seul ou à plusieurs dans une ambiance calme et efficace. Cela devient d'autant plus pertinent lorsqu'un projet nécessite du matériel

5 Définition de la doo-ocracy : <https://communitywiki.org/wiki/DoOcracy>

particulier comme c'est le cas en électronique : le *hackerspace* est ainsi destiné à permettre la mise en commun de matériel. Loin d'être un simple outil de travail, la caractéristique du *hackerspace* est la possibilité laissée aux membres de se l'approprier et de le gérer de manière non hiérarchique ou centralisée : ce modèle calqué sur le développement des logiciels libres et en accord avec les principes de la culture *hacker*. Le lieu a donc vocation à être financé par ses membres, chacun payant une cotisation régulière suivant son utilisation du local. Traditionnellement, ce modèle de financement peut être complété par de la vente libre de boissons et nourriture.

**De plus, le *hackerspace* doit participer à faire vivre pleinement le tissu associatif local, décrit en I-2, en lui fournissant à la fois un lieu de réunion stable et disponible, une meilleure communication, une synergie entre les différentes associations, et enfin une visibilité accrue par le public.**

Le lieu pourrait également servir à faire connaître l'association Desclicks dont les locaux sont actuellement situés à Schiltigheim et peu connus du public malgré la pertinence des services qu'elle propose. Sur le long terme, le *hackerspace* de Strasbourg doit être un élément permettant de positionner la ville comme un acteur dynamique et reconnu dans la communauté libriste et *hacker* à la fois à l'échelle nationale et européenne : il doit favoriser les connexions avec d'autres *hackerspaces* français et allemands. Le *hacker* permettra enfin à la communauté locale de se coordonner pour organiser des événements d'ampleur internationale : pour ne citer que deux exemples, nous projetons d'organiser un « Brique Camp », marathon de programmation dédié au travail sur le projet de la Brique Internet et Yunohost<sup>6</sup> ou de representer Strasbourg pour l'organisation des Rencontres Mondiales du Logiciel Libre (RMLL) comme ce fut le cas en 2011 grâce au LUG.

### 3 - Une conception et une articulation locale de la République numérique.

*Le projet de hackerspace porté par Hackstub permet une certaine articulation locale de la « République numérique » du nom du projet de loi actuellement à l'étude au sein du parlement. En certains points, et selon une conception propre aux intérêts et enjeux développés en son sein, Hackstub rejoint, prolonge et souhaite participer à l'élaboration de politiques publiques traitant du numérique.*

- » **citoyenneté.** En tant que *hackerspace* volontairement ouvert au grand public, Hackstub a pour vocation de sensibiliser les citoyens usagers de l'informatique à la protection des données privées, ainsi qu'à l'appropriation des données publiques rendues accessibles par l'open data ;
- » **innovation.** Hackstub souhaite se positionner en tant qu'acteur local fort en matière de culture libre et participe déjà au développement d'outils et de technologies de pointe, respectueuses des utilisateurs et de leurs données, et enfin accessibles à tous ;
- » **recherche/création.** Par sa proximité avec certains milieux universitaires et artistiques, un *hackerspace* permanent permettrait une réelle et plus grande transversalité entre techniciens informatiques, étudiants, chercheurs, créateurs et artistes, ainsi qu'ont déjà pu le montrer de nombreuses expériences au sein de Hackstub. Ceci favorisant une connaissance plus précise des notions abordées et des enjeux soulevés ;
- » **maillage territorial et opérateurs réseaux.** Par son positionnement sur l'Eurométropole de Strasbourg, un *hackerspace* dédié serait un nœud important de la vie numérique citoyenne du

---

6 Présentation de la Brique Internet : <https://labriqueinter.net>



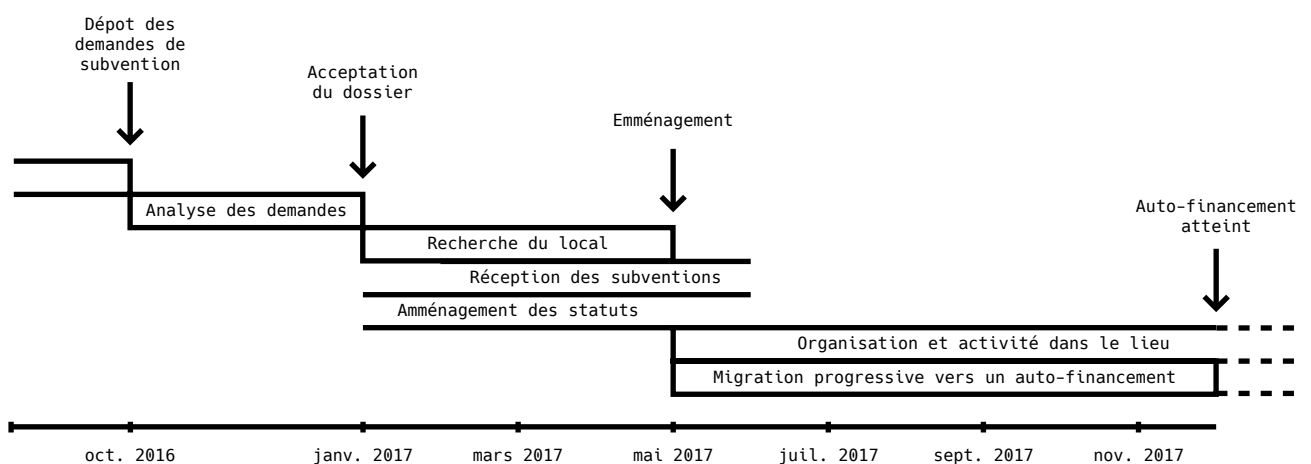
territoire. Accueillant notamment le FAI associatif Alsace Réseau Neutre (ARN), le *hackerspace* est un lieu de participation citoyenne en direction du développement de l'internet. De plus, les expérimentations en matière de réseaux maillés, menées au sein de Hackstub et ARN, ont comme objectifs de développer des solutions alternatives de connexion aux réseaux informatiques par l'intermédiaire de protocoles nouveaux ;

- » **formation/accessibilité.** La notion d'espace de rencontres ouvert entre amateurs de niveaux différents donne au *hackerspace* un rôle de plateforme de transmission et de formation aux technologies libres, accessible à chacun(e).

## IV - Réalisation du projet

### 1 - Déroulé général

Le schéma ci-dessous présente une possibilité de déroulement général pour la réalisation du projet.



Nous anticipons une réponse aux demandes de subventions autour de décembre 2016 – janvier 2017. Suite à réponse positive, nous commenceront aussitôt la recherche du local destiné à devenir le hackerspace. Compte-tenu des caractéristiques du local, discutées dans la section suivante, la recherche pourra durer jusqu'au mois de mai si nécessaire. En parallèle de cette recherche, des aménagements seront effectués dans les statuts de l'association et un règlement intérieur sera rédigé, notamment pour formaliser le modèle d'auto-financement et les différents droits et devoirs des membres par rapport au lieu. Le lieu sera vivant et actif dès l'été 2017, et nous migreront progressivement vers un auto-financement complet du local, qui pourra être atteint sous 6 à 9 mois après l'ouverture du lieu, après quoi il continuera d'être actif de manière autonome, tant que la situation financière sera stable.

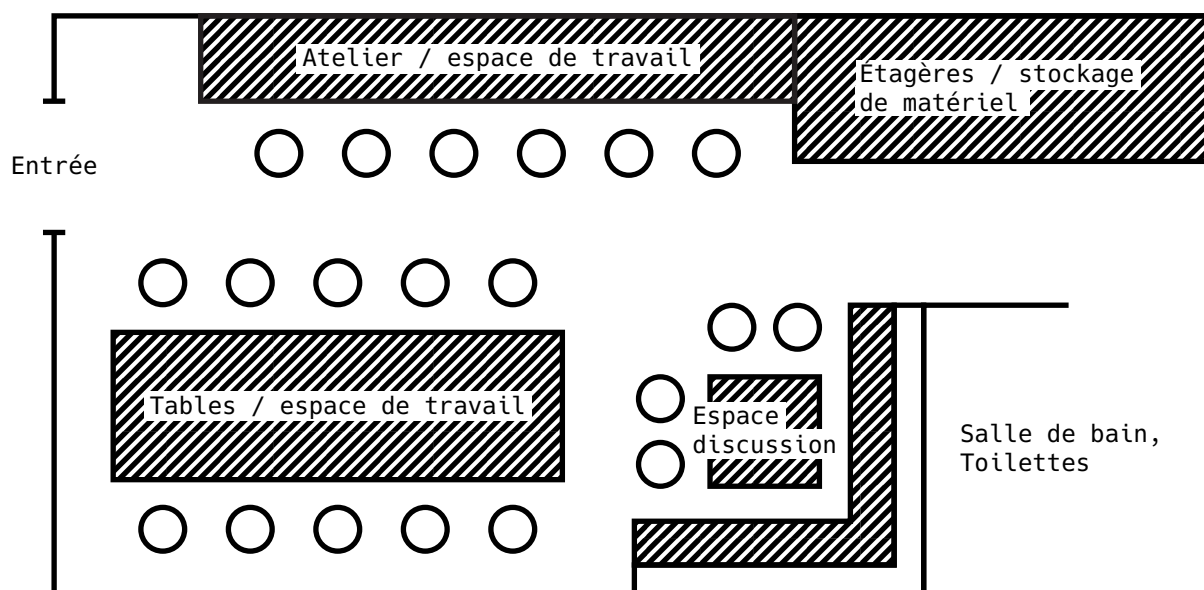
### 2 - Recherche et caractéristiques du lieu

Suite à l'acceptation de la demande de subvention par les différents acteurs, nous pourrions d'ores et déjà commencer à rechercher le lieu qui constituera le *hackerspace*. Des discussions et débats entre les différentes associations de la fédération et membres potentiels du *hackerspace* ont permis d'aboutir à un ensemble de caractéristiques générales pour le lieu. Le local de l'association Bretz'selle

a permis de fournir un point de comparaison concret et local sur lequel s'appuyer. Il nous paraît ainsi fondamental que le lieu soit situé au centre-ville afin que l'accès à celui-ci devienne aussi facile et banal que possible, notamment pour le public étudiant. Idéalement, le lieu pourrait disposer d'une visibilité depuis la rue, permettant au public de découvrir son existence simplement en passant devant. De plus, un accès directement depuis le rez-de-chaussée permettra la mise en place d'un système d'accès par badge aux membres, tel que discuté dans la sous-section 4. Ces points nous incitent à rechercher un local de type commerce dans le centre-ville, ou à défaut proche d'un arrêt de tram. Compte tenu de ces caractéristiques, du prix de l'immobilier de Strasbourg et de l'aspiration à être un lieu autofinancé, nous envisageons un local d'une surface d'environ 30 mètres carrés pour un loyer de l'ordre de 800€ par mois. Trouver un lieu qui correspond à ces caractéristiques pourra prendre entre trois et cinq mois. Par la suite, nous n'excluons pas de déplacer le *hackerspace* vers un lieu plus grand si le projet est un succès et nécessite plus d'espace. En effet, un espace plus conséquent et disposant d'une cuisine permettrait de créer un véritable lieu de vie, propice au développement d'une communauté soudée et dynamique. Il serait également possible de diversifier les activités hébergées dans le *hackerspace*.

### 3 - Emménagement, matériel et organisation spatiale

Dans l'optique d'accueillir simultanément entre 10 et 15 personnes pour des activités informatiques sur ordinateur portable ou électronique impliquant des travaux légers d'assemblage et de soudure, le lieu nécessitera des tables, chaises et une installation électrique. De manière à créer une atmosphère conviviale et confortable, il nous paraît également important d'aménager un espace de discussions plus informelles, avec fauteuils et table basse.



Les membres du *hackerspace* devront également avoir la possibilité de stocker du matériel et de bénéficier de celui mis à disposition : des outils d'électronique (fer à souder, multimètre, oscilloscope...), du matériel de réseau, des serveurs de tests, et autres périphériques informatiques utiles. On peut évoquer, par exemple, les adaptateurs USB-SATA pour récupérer les données sur le disque dur d'un ordinateur cassé, qui rendent, d'après notre expérience de fiers services aux usagers de passage. L'accès à Internet doit être rendu le plus facile et évident possible, aussi bien en sans fil (Wi-Fi) que en filaire. Idéalement, le lieu devrait également disposer d'un vidéoprojecteur pour permettre aux membres de faire des démonstrations, par exemple d'un logiciel ou d'une technique de programmation, en direct. Nous envisageons de récupérer l'ensemble de ce mobilier et de ce matériel à moindre coût, soit grâce aux dons des membres, soit en les achetant d'occasions.

## 4 - Activités prévues, modèle de gouvernance et d'autofinancement par les membres

**Entre réunion des associations, pratiques technologiques libres et organisation d'atelier de formation, le *hackerspace* est un lieu flexible autofinancé et autogéré par ses membres.**

Les expériences passées des différentes associations de la fédération ont montré que nombre de personnes sont désireuses de contribuer aux développements de logiciels libres (par exemple, Yuno-host), de projets d'électronique, de projets à visée pédagogique (comme le projet « Avenir(s) d'Internet » évoqué), d'événements autour de la culture libre et *hacker* (par exemple, les R.M.L.L.), etc. Malgré cette volonté et cet enthousiasme, il est souvent difficile de disposer d'un lieu assez souple dans lequel travailler seul ou à plusieurs sur ce type de projet. L'objectif principal du *hackerspace* est ainsi de répondre à ce besoin, en permettant à ses membres de disposer d'un lieu où travailler sur des projets personnels ou collectifs, avec peu de contraintes horaires et dans une ambiance conviviale, pluridisciplinaire et provoquant une synergie entre les membres. Les membres doivent disposer d'un accès au lieu relativement libre et avoir la possibilité, si ce n'est le devoir, de se l'approprier. Dans cette perspective, le lieu ne doit pas être un simple outil à leur disposition, mais bien un lieu financé et géré par ses membres.

Chaque membre régulier paiera ainsi une cotisation mensuelle. L'organisation du *hackerspace*, son règlement intérieur et l'aménagement des horaires seront définis par une assemblée générale bimensuelle constituée par les membres du lieu, ainsi que des représentants des différentes associations de la fédération. De façon à permettre un accès autonome au lieu, un système de badge sera mis en place pour les membres, tels que c'est le cas pour de nombreux *hackerspaces* à travers le monde<sup>7</sup>.

Le *hackerspace* doit, également, permettre à un public plus large de rentrer facilement en contact avec la communauté du lieu. Il s'agit notamment de lui permettre d'obtenir des conseils sur l'usage des outils informatiques, sur leur fonctionnement, leurs enjeux, et sur comment mieux les maîtriser. Plus concrètement, cette mise à disposition d'une expertise technique des membres peut s'opérer de façon formelle ou informelle : à travers de petits ateliers d'initiation ou de simples discussions informelles. au système d'exploitation GNU/Linux, à l'électronique via Arduino, au fonctionnement d'un serveur web, à la programmation, et aux enjeux de vie privée numérique.

Enfin, le lieu vise à permettre aux associations de la fédération de disposer d'un lieu dans lequel tenir leur réunions. Plusieurs soirs en semaine pourront ainsi être dédiés aux réunions hebdomadaires ou mensuelles des associations comme Seeraiwer, sxb.so, (hebdomadaires), le LUG et ARN (mensuelles).

Nous envisageons le schéma d'adhésion suivant :

- » **Des membres :** Ils ont une utilisation régulière du lieu et payent une cotisation mensuelle de l'ordre de 15 à 30€, suivant la situation financière du membre et celle du *hackerspace*. Cette cotisation donne droit à un badge ou une clé lui permettant d'accéder au lieu de manière autonome, ainsi qu'à un droit de vote dans les assemblées générales.
- » **Des visiteurs :** Il s'agit du public ayant utilisation ponctuelle du lieu, par exemple lors d'une simple découverte du lieu ou d'une discussion ou formation informelle. Ils payent une cotisation annuelle de l'ordre de 1 à 5€ (à préciser). Ils ne disposent pas d'un droit de vote lors de l'assemblée générale et peuvent seulement accéder au local certains jours de 16h à 20h.

---

<sup>7</sup> Description des systèmes de badges dans les *hackerspaces* : <https://wiki.hackerspaces.org/Doorlock>

- » **Les associations de la fédération :** Présentées dans la section I-2, elles ont un objet connexe et centré sur la même éthique que les membres du *hackerspace*. Elles payent une cotisation mensuelle de personne morale de l'ordre de 30 à 60€ (à préciser) donnant droit à ses membres de tenir jusqu'à une réunion par soir de la semaine dans le *hackerspace*.

La mise en place et formalisation de ce modèle d'organisation et de gestion du lieu nécessitera des aménagements dans les statuts de l'association Hackstub. Pour arriver à un autofinancement complet du lieu, nous visons d'arriver progressivement, dans un délai de 6 à 9 mois après l'ouverture du lieu, à une quarantaine de membres payant une cotisation moyenne de 20 €. Cet objectif nous paraît raisonnable, compte-tenu d'un sondage réalisé à l'intérieur de la fédération qui a permis de déterminer qu'au moins une trentaine de personnes étaient disposées<sup>8</sup> à payer environ 20€ par mois pour accéder à un *hackerspace*. Cet apport de cotisation mensuelle sera complété par les cotisations des membres visiteurs et des associations de la fédération, ainsi que par de la vente de boisson et nourriture à prix libre.

## 5 - Budget prévisionnel

Le budget prévisionnel du projet est établi pour un fonctionnement de un an et sur un scénario d'auto-financement atteint sous 9 mois.

Un investissement initial sera nécessaire pour couvrir les honoraires et d'autres frais tels que le pas de porte, la caution du local, et disposer de loyers d'avance. Cet investissement sera payé en parti par les subventions obtenues, et par un investissement de l'association Hackstub. Le lieu pourra être équipé en mobilier et d'outils d'informatique et électronique grâce à des dons en nature de la part des membres initiaux, ou a défaut achetés d'occasion.

Le loyer du local, charges comprises, a été estimé à 810€. À ce loyer vient s'ajouter d'autres frais récurrents tels que l'abonnement Internet et l'électricité, ou encore des frais bancaires ou d'assurance. Dans les premiers mois, ces dépenses mensuelles seront couvertes essentiellement par les subventions, puis progressivement assurées par les cotisations des membres et des visiteurs. Ce modèle économique sera complété par de la vente libre de nourriture et boissons, et par des dons de membres ou visiteurs (sous la forme de cotisation volontairement plus élevées, par exemple).

Notons enfin que le subventionnement nécessaire pour la réalisation du projet pourrait être revu à la baisse si il bénéficiait d'avantages en nature tels que la mise à disposition d'un local par la ville.

---

8 Résultats du sondage d'autofinancement par les membres : <http://i.imgur.com/lRmS5Wx.png>

## Budget prévisionnel sur 12 mois

Charges		Produits	
Equipement (mobilier+matériel spécifique)	2000	Investissement initial Hackstub	1700
Honoraires (immobilier)	2200	Apport en nature	2000
Autres frais initiaux (caution, loyers d'avance)	2200	Subvention pour investissement	2700
<b>Sous Total Investissement</b>	<b>6400</b>	<b>Sous Total Investissement</b>	<b>6400</b>
Location + charges	9720	Cotisations mensuelles	2430
Electricité	300	Dons	960
Internet	360	Vente à prix libre	900
Petit matériel + Entretien et réparation	600	Cotisations visiteurs	420
Nourriture/Boisson pour vente libre	600	Subvention pour exploitation	7290
Frais Bancaires	120		
Communication (impression)	120		
Assurance	180		
<b>Sous total d'exploitation</b>	<b>12000</b>	<b>Sous total d'exploitation</b>	<b>12000</b>
Bénévolat (0.5 ETP)	7200	Bénévolat	7200
<b>Total</b>	<b>25600</b>	<b>Total</b>	<b>25600</b>
		Total subventionné	9990