

Un Hackerspace au Mans

Octobre 2012

Table des matières

| | | |
|-------|---|---|
| 0.1 | Un Hackerspace ? | 2 |
| 0.1.1 | Présentation | 2 |
| 0.1.2 | Hackerspace ou Fab Lab ? | 2 |
| 0.2 | Notre projet | 3 |
| 0.2.1 | Du matériel, du code, des hackers | 3 |
| 0.2.2 | Découverte | 3 |
| 0.2.3 | Expérimentation | 4 |
| 0.2.4 | Et pour le reste ? | 4 |
| 0.3 | Valeurs | 5 |

0.1 Un Hackerspace ?

0.1.1 Présentation

La définition d'un *hackerspace* est assez difficile à donner. Un *hacker* étant littéralement un *bidouilleur*, je pense qu'un *hackerspace* pourrait se définir comme un *lieu à bidouilleurs*.

En fait, un *hackerspace*, c'est un endroit où des gens se retrouvent pour bricoler, coder, résoudre des problèmes, réfléchir, créer et partager un bon moment ensemble.

Il est difficile de donner une définition au terme *hackerspace* parce que celle-ci varie en fonction des personnes présentes.

La définition de Wikipedia¹ me semble plutôt bonne :

Un hackerspace, hacklab ou media hacklab est un lieu où des gens avec un intérêt commun (souvent autour de l'informatique, de la technologie, des sciences, des arts...) peuvent se rencontrer et collaborer. Les Hackerspaces peuvent être vus comme des laboratoires communautaires ouverts où des gens (les hackers) peuvent partager ressources et savoir.

Des hackerspaces existent un peu partout dans le monde (on en dénombre plus d'un millier) et notamment en France. Ici, on compte environ une vingtaine de *hackerspaces* officiels et actifs et une myriades d'associations y ressemblant. Enfin, un certain nombre de *hackerspaces* sont en projet ou existent autour du Mans :

- META à Blois²
- Breizh Entropy Lab à Rennes³
- PiNG à Nantes⁴
- Labomedia à Orléans⁵
- Ipéfix à Angers

0.1.2 Hackerspace ou Fab Lab ?

La différence principale entre un *hackerspace* et un *Fab Lab* est que le second est dédié à la fabrication d'objets.

Le projet *Fab Lab* a été lancé par le MIT autour de cette idée, et la création d'un tel lab est sujette à plusieurs soucis :

- besoin d'outils
- besoin de machines particulières
- besoin de compétences sur ces machines

1. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>

2. <http://www.facebook.com/meta.blois>

3. <http://breizh-entropy.org/>

4. <http://www.pingbase.net>

5. <http://labomedia.org/>

Le *hackerspace* a l'avantage d'être plus général, mais aussi d'être beaucoup moins contraint par la présence ou non de tels objets en (presque) libre service.

0.2 Notre projet

Après une année d'existence plus ou moins informelle comme sous-groupe de l'association Asimov à l'IUP MIME, nous aimerions faire grandir un peu le *hackerspace* et notamment l'ouvrir aux personnes extérieures.

Voilà, en quelques points, l'aspect du projet.

0.2.1 Du matériel, du code, des hackers

C'est la base d'un bon nombre de *hackerspaces* à travers le monde.

Les *hackerspaces* ont une forte "*tradition*" *hardware*, et, alors que certains ont déjà utilisé des plateformes comme l'Arduino⁶, nous aimerions continuer à réfléchir autour de systèmes électroniques.

De ce côté, il s'agit de s'approprier l'électronique pour le simple plaisir de la découverte ou bien au sein de projets plus importants.

Le *hardware* est le lien entre un système et le monde réel et c'est une composante primordiale dans les activités d'un *hackerspace*.

Le code vient ensuite quand il s'agit de bidouiller sur ordinateur ou de faire prendre vie à nos systèmes : on parle alors de *software*.

Bien sûr, il peut s'agir de création de programmes complets, de prototypes, mais aussi de modification sur des projets *open-source* ou de contribution à ceux-ci.

L'idée est d'utiliser ce que le logiciel libre nous propose et surtout d'y contribuer.

Quand le titre parle de "*hackers*", il s'agit bien évidemment des membres du *hackerspace*. Des personnes cherchant des solutions à des problèmes, voulant créer ou adapter quelque chose et travaillant ensemble pour ça.

Un *hackerspace* n'est pas un lieu inerte et ce sont ses membres qui le font vivre. On retrouve généralement des valeurs fortes d'entraide et de travail en équipe.

Pour des étudiants, un *hackerspace*, c'est le moyen d'appliquer et d'approfondir ce qu'ils apprennent. Pour les autres, c'est un vecteur d'apprentissage et d'expérimentation unique.

0.2.2 Découverte

Il est courant qu'un *hackerspace* organise des événements en plus de ses "séances". Ça peut être des ateliers (*workshops*) pour ceux qui veulent ap-

6. <http://arduino.cc>

prendre, mais aussi des initiations à certains concepts ou logiciels.

Un *hackerspace*, c'est un concentré de connaissances sur différents sujets dont certains reviennent particulièrement :

- les logiciels libres
- GNU/Linux
- certaines astuces DIY⁷
- la vie privée dans la technologie
- etc. . .

L'avant-dernier point peut étonner, mais oui, un *hackerspace* peut aussi permettre aux gens d'apprendre à mieux gérer leur vie privée dans notre société technologique moderne. Cela peut prendre tout un tas de formes, mais par exemple, on peut discuter de PGP/GPG⁸, de certificats et de communication chiffrée. . .

0.2.3 Expérimentation

Un *hackerspace* permet enfin à ses membres de tester leur idées, d'en discuter. C'est un lieu où l'on peut expérimenter, que l'on parle de *software*, de *hardware* ou bien d'idées plus générales, ne traitant pas de technologie. Il n'est pas rare de voir des *hackerspaces* publier des documents traitant d'autre chose que de technologie.

C'est là toute la force d'un *hackerspace* : en ne se différenciant pas, il permet à ses membres d'explorer un maximum de voies et ainsi d'apprendre dans un maximum de sujets.

0.2.4 Et pour le reste ?

Il y aurait des dizaines de choses à dire sur la notion de *hackerspace* et ses implications, mais ce n'est pas l'objet (ce serait beaucoup trop long).

Je voudrais simplement discuter d'un point plutôt important : comment le *hackerspace* se lie-t-il au reste du monde ?

L'image typique évoquée par le mot "*hackerspace*" représente une "*bande de barbu(e)s dans un garage*" seulement, non, le *hackerspace* a aussi une forme d'implication sociale.

Tout d'abord, le sujet de l'OpenData est souvent discuté dans les *hackerspaces*, ceux-ci permettent à la population de s'approprier plus facilement lesdites données. Si l'on se place du côté des acteurs publiant les données, un *hackerspace*, c'est un vecteur de commentaires intéressant. Récupérer des données, les traiter et les redistribuer, tout cela fait partie du mouvement *Datalove* dans lequel nombre de *hackerspaces* se reconnaissent.

7. Do It Yourself : une maxime conseillant aux gens d'essayer de faire les choses eux-mêmes

8. système de signature/chiffrement par clé publique/privée. Notamment utile pour les mails

Le deuxième "pont" vers le monde réel apparaît sous forme de présentations. Il est intéressant pour un *hackerspace* d'organiser des ateliers ou micro-conférences ouverts au public de façon régulière afin d'avoir une existence propre dans son environnement.

Cela permet au *hackerspace* de se faire connaître et aux gens d'apprendre des choses (soit par la pratique soit au cours d'une présentation orale).

0.3 Valeurs

Il me semble important, pour finir ce document de dresser une liste des valeurs propres aux *hackerspaces* :

- curiosité/ouverture d'esprit
- liberté individuelle
- partage
- travail/effort
- rigueur
- persévérance
- réflexion

Je vais conclure ainsi cette (courte) présentation du concept de *hackerspace* et de ce que nous aimerions en faire.

Si vous souhaitez plus de précisions ou simplement en discuter, vous pouvez :

- utiliser la mailing liste provisoire⁹
- rejoindre le canal IRC pour dicuter autour du projet :
#hs_lemans @ irc.freenode.net¹⁰
- me contacter directement par mail à l'adresse `mathieu@matael.org`

9. https://groups.google.com/forum/#!forum/hs_lemans

10. <http://webchat.freenode.net/>