

Table des matières

Remerciements	1
Introduction	3
Chapitre 1. La philosophie de la technique de Simondon comme programme de travail	15
1.1. Une philosophie de la technicité	15
1.1.1. Le fonctionnalisme simondonien	18
1.1.1.1. L'intérêt du fonctionnalisme simondonien par rapport aux conceptions hylémorphiques et utilitaristes	18
1.1.1.2. Une pensée de la genèse des objets	20
1.1.2. La question de la localisation de la technicité	25
1.1.3. La question des représentant-e-s de la technicité	30
1.2. La méthode simondonienne : au plus près de l'objet technique	33
1.2.1. Les enjeux épistémologiques : une méthode inductive	34
1.2.2. L'étude de cas d'un exemple technologique	36
1.2.3. Reproduire le geste simondonien	40
1.3. Confronter la pensée de Simondon à l'informatique	41
1.3.1. L'état des travaux sur Simondon et l'informatique	41
1.3.2. Le positionnement de l'étude	46
Chapitre 2. Étude de technologie génétique : le logiciel, un objet technique ?	49
2.1. Définition et problématisation de l'objet numérique	49
2.1.1. L'objet technique pour Simondon	50

2.1.2. Le navigateur, objet numérique représentatif du logiciel	51
2.1.2.1. Le navigateur comme unité fonctionnelle	52
2.1.2.2. Le navigateur comme objet numérique nodal	60
2.1.2.3. La précision sur le niveau de l'étude	62
2.2. Construire le logiciel à partir de la marge d'indétermination	62
2.2.1. La machine-ordinateur et la marge d'indétermination	63
2.2.1.1. L'ordinateur, individu technique	63
2.2.1.2. L'ordinateur, machine à marge d'indétermination	65
2.2.2. La complexification du code informatique	70
2.2.3. Trois hypothèses concernant le statut du logiciel	74
2.3. Les niveaux de technicité logiciels	75
2.3.1. La genèse du navigateur	76
2.3.2. L'élément, le milieu associé	77
2.3.2.1. L'élément	77
2.3.2.2. L'individu et le milieu associé	82

Chapitre 3. Étude psychosociale du logiciel libre 85

3.1. Le problème de l'objet technique industriel	87
3.1.1. La question de la commensurabilité de la technique	87
3.1.2. La double aliénation des objets techniques industriels	89
3.1.2.1. La troisième forme d'aliénation	89
3.1.2.2. L'objet aliéné	91
3.1.2.3. L'objet aliénant	92
3.1.3. Sauver l'objet technique en le destituant	94
3.2. La promesse d'ouverture du logiciel en tant qu'objet technique post-industriel	96
3.2.1. Un système complexe	97
3.2.2. Une configuration post-industrielle	98
3.2.3. Le logiciel libre, garant de la technicité logicielle	101
3.3. Bricoler l'objet technique numérique	105
3.3.1. Enjeux et extension du concept de bricolage	106
3.3.1.1. Le bricolage comme activité privée	106
3.3.1.2. Le bricolage comme condition d'ouverture de l'objet et comme réappropriation des schèmes inventifs	108
3.3.2. Le bricolage informatique	112
3.3.2.1. Échanger les éléments en réseau : définition du bricolage informatique	112

3.3.2.2. Faire face à l'incommensurabilité : organisation du bricolage informatique	116
3.3.2.3. Renouer avec l'objet technique : enjeux du bricolage informatique	117
Conclusion	123
Glossaire	129
Bibliographie	135
Index	143