

## **Du pirate informatique au cybercriminel : Grandeur et décadence d'une figure de héros contemporain**

Hélène JEANNIN\*

### **INTRODUCTION**

L'année 2000 marqua un tournant décisif dans l'image médiatique du pirate informatique, car elle amorça le mouvement de déconstruction de la figure de ce personnage des réseaux, popularisé dès les années quatre-vingts par le film War Games. Nous examinerons, à partir de cas concrets et d'exemples précis, comment une figure emblématique d'une jeune génération d'adolescents peut, pour des raisons politiques et économiques, faire l'objet d'un jeu sur l'image, et, par un mouvement de bascule, sombrer dans une figure antithétique par rapport à celle qui était la sienne initialement, les médias se faisant les principaux acteurs et vecteurs de ce renversement.

Le personnage du pirate informatique est interdépendant des technologies auxquelles il est, par essence, lié. Aussi s'inscrit-il dans une société moderne, post-industrielle, en pleine mutation, et dans un contexte de plus en plus affirmé de mondialisation. L'une des manifestations de celle-ci étant le rapprochement des différents pays et sociétés en réseau.

Le terme de « hacker » sous-entend dans cette étude la définition minimaliste selon laquelle est appelé hacker « celui qui procède à des tentatives d'effraction dans les systèmes informatiques et de réseau. » Le consensus toutefois semble s'être établi sur un équivalent français de « pirate informatique » : « Le hacker, par définition », lit-on dans le magazine Net@scope<sup>1</sup> « est un petit prodige du piratage, dont l'activité favorite est de s'introduire dans des systèmes informatiques. »

Tantôt prodige, tantôt héros, ce personnage fera l'objet d'une lutte, et, tout particulièrement, en qualité de personnage médiatique, d'une lutte pour l'image. Car un héros se définit aussi par rapport à un ennemi.

Roland Barthes dans Mythologies explique que la constitution du mythe n'est pas inhérente à un type de support particulier, mais qu'au contraire elle procède d'une certaine autonomie par rapport à celui-ci : « Cette parole est un message. Elle peut donc être bien autre chose qu'orale ; elle peut être formée d'écritures ou de représentations : le discours écrit, mais aussi la photographie, le cinéma, le reportage, le sport, les spectacles, la publicité, tout cela peut servir de support à la parole mythique. Le mythe ne peut se définir ni par son objet ni par sa matière<sup>2</sup>. »

La figure du hacker s'étant consolidée autour de grands écrits à imagerie forte et d'événements à forte valeur ajoutée, nous avons fondé notre recherche sur un corpus de différents ordres, relevant des différents médias :

Des coupures de presse extraites principalement d'agences ou de journaux français généralistes (AFP ou Agence France Presse, Le Monde, Libération) ou de magazines spécialisés, mais sans exclure quelques articles étrangers,

Quelques ouvrages, dont le livre de deux journalistes du New York Times : Katie Hafner et John Markoff, intitulé : Cyberpunk : Outlaws and Hackers on the Computer

---

\* Doctorante - Université Paris III – Sorbonne Nouvelle

<sup>1</sup> Net@scope, n°1, novembre 1997

<sup>2</sup> BARTHES Roland, *Mythologies*, Points, Seuil, 1957, p. 194.

Frontier<sup>3</sup>, qui présente l'intérêt d'analyser les motivations et le comportement de plusieurs pirates informatiques fameux.

Des films - tous nord-américains, en particulier : Sneakers (Les Experts), Johnny Mnemonic, The Matrix. Nous laisserons de côté le film War Games qui, dans notre perspective, symbolise la jeunesse du héros, pour entamer notre analyse à partir des héros de la maturité. Cette maturité est importante car elle permet l'accès des pirates informatiques au statut de héros en faisant des résultats de leurs actes non le fruit du hasard, comme dans War Games, mais celui d'un savoir-faire, d'une expérience ou d'une volonté.

Avec l'avènement de ce nouveau protagoniste, le cinéma américain marque une étape importante de son histoire. En effet, ainsi que le rapporte Michel Cieutat<sup>4</sup>, le XX<sup>e</sup> siècle admet l'apparition d'une nouvelle catégorie de héros : le spécialiste, qui trouve son origine dans le surdéveloppement de la technologie. Tandis qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, à l'inverse du XX<sup>e</sup> siècle, un individu se devait de faire montre de talents variés pour être reconnu et estimé.

Nous utiliserons pour notre recherche une méthode fondée sur l'analyse de contenu.

Quelle a été la part de responsabilité des médias dans le renversement de la figure du pirate ? Ont-ils joué un rôle de premier plan dans la constitution de cette figure sociale, ou se sont-ils contentés de relater et d'entériner une situation existante ? Pourquoi un engouement du public finit-il parfois en désamour ? Comment une image de héros peut-elle ainsi se défaire ? Quels sont les principaux bénéficiaires de ce bouleversement ? A quelles nouvelles notions ou concepts cela donne-t-il naissance ?

## 1. DU HEROS CLASSIQUE AU HEROS CONTEMPORAIN

Philippe Sellier, dans Le mythe du héros<sup>5</sup> établit une liste de caractéristiques déterminantes dans l'accès au statut de héros. Selon lui, « le héros subit de continuelles variations qui lui donnent des apparences toujours nouvelles<sup>6</sup>. »

Le genre qui, dans la littérature, a le plus vérifié ces assertions, est l'épopée. On retrouve en effet dans les récits épiques le désir d'héroïsme, d'arrachement à la banalité, de supériorité sur le reste du monde, de réalisation éclatante de soi, d'élévation à une condition quasi-divine. Quelles que soient les apparences que peut prendre le héros, il est soumis à des séquences invariables, quasi-mythiques.

Le pirate informatique se rapproche plus du héros épique que du héros tragique ou dramatique. En effet le héros tragique découvre en lui-même une fatalité passionnelle à laquelle s'affronte la liberté ; le héros dramatique développe ses passions à travers des circonstances compliquées auxquelles sa volonté fait face par des actions qui sortent de l'ordre commun. Le héros épique, quant à lui, est un être complexe qui va lutter contre des forces extérieures douées d'une puissance fatale.

Le protagoniste du film The Matrix (1999) est à cet égard un héros épique. Chacune des séquences du film, en reprenant les étapes phares de l'épopée, construit la figure du pirate informatique en tant que tel : l'alternance naissance-mort-renaissance ; les oracles et les présages ; les prémonitions qui se révèlent souvent menaçantes pour le père (l'oracle prédit à Neo que sa vie ne pourra être conservée qu'au prix de la mort de Morpheus, son père spirituel) ; la vie cachée où l'enfant, cerné par la mort, est sauvé par des pâtres ou par des bêtes (le pirate reçoit un message selon lequel il devra suivre le lapin blanc, qui lui apparaîtra

<sup>3</sup> HAFNER Katie, MARKOFF John : *Cyberpunk : Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, Touchstone Books, New York, 1995

<sup>4</sup> CIEUTAT Michel, *Les grands thèmes du cinéma américain*, Les éditions du Cerf, Paris, 1998, Tome I, p. 63

<sup>5</sup> SELLIER Philippe, *Le mythe du héros*, Bordas, 1970

<sup>6</sup> *Idem*, p. 16

sous la forme d'un tatouage sur le bras d'une jeune fille<sup>7</sup>) ; les divers événements qui mettent fin à cette occultation du héros. Parfois, il a gardé un signe de son origine, et on le reconnaît. Le plus souvent, il se révèle au monde par des travaux éclatants. Le plus typique de ces exploits est le combat contre le monstre, qui peut apparaître comme multiple<sup>8</sup> ; Bien souvent, sa victoire fait de lui un initié : il triomphe de la mort et accède en même temps à l'immortalité par une seconde naissance, une apothéose<sup>9</sup> (d'où le final où le pirate, gisant après avoir été criblé de balles, se relève comme par miracle et élimine ses adversaires dans un dernier assaut).

D'après ces séquences « le héros mythique incarne une loi, une exigence universelle, il doit être plus ou moins prévisible, pas question donc qu'il nous réserve la moindre surprise (...). C'est pourquoi il assume une universalité *esthétique*, une capacité à nous faire participer, une aptitude à être terme de référence des comportements et des sentiments appartenant à tout un chacun<sup>10</sup>. »

A cela s'ajoutent des éléments qui relèvent de la mystique du souverain ou du démiurge : « Le héros sauve le monde, le renouvelle, inaugure une nouvelle étape<sup>11</sup>. »

Cette figure est largement déployée dans le film Johnny Mnemonic (1995). Personnage éponyme, Johnny Mnemonic a subi une opération afin de transformer sa mémoire en un espace de stockage informatique. Il vit du transport d'informations qu'il véhicule dans son cerveau jusqu'à extraction par le client, seul détenteur du mot de passe. Lors d'une de ses missions, il découvre que les données qu'il recèle dans sa mémoire apportent le remède à la maladie incurable « Black Snake » causée par la pollution électronique et qui décime la population. Il fera alors appel à un hacker. Celui-ci va apparaître comme le sauveur du monde en libérant des informations permettant la préservation de la santé et de la vie des individus. Pour ce faire, il aura fallu qu'il s'oppose à une multinationale : une société pharmaceutique qui voulait récupérer la formule soignante afin de la garder secrètement en son sein, son objectif étant de protéger ses intérêts par la vente de pseudo médicaments contre cette maladie.

Le héros, nous rappelle Philippe Sellier, comme le prophète, tend à être asocial, à échapper aux lois. Il sauve le monde grâce à ses connaissances et ses compétences. Sa grandeur est telle qu'elle tend à l'imposer comme chef politique, s'il ne l'est pas dès le début. La vie avec les héros est donc dangereuse pour les puissants. Sa coexistence avec le pouvoir politique s'avère difficile et pleine de risques.

## 2. LA MEDIATISATION ET LE « PHENOMENE HACKER »

Si les pirates gardent soigneusement les secrets – « Too many secrets » (« Trop de secrets ») est leur devise dans le film Sneakers (1992), ce sont les médias qui contribuent à faire sortir ces hommes de l'ombre, non seulement par des films, mais aussi par des récits, des reportages télévisés, des articles publiés dans la presse.

C'est ainsi que certains pirates devinrent bien vite, malgré eux, dépassés par le tapage médiatique qui entoura leur personne : « On pourrait considérer Robert T. Morris Jr. comme un événement médiatique plutôt que comme autre chose. Il était une fois un gosse brillant, élève des meilleures écoles, fêru d'ordinateurs, qui causa la panne d'un réseau « militaire »

<sup>7</sup> Le lapin, souligne Georges ROMÉY, (*Dictionnaire de la symbolique*, Albin Michel, 1995, p. 445), ayant d'ailleurs pour fonction symbolique "d'ouvrir le passage entre le monde de l'apparence et celui de la réalité intérieure, entre le monde visible et les potentialités du devenir". Comme dans Alice aux pays des Merveilles, de Lewis Carroll, il est ici un symbole médiateur, invitant à poursuivre dans l'aventure imaginaire.

<sup>8</sup> SELLIER Philippe, *op. cit.* p.18

<sup>9</sup> *Idem*

<sup>10</sup> ECO Umberto, *De Superman au surhomme*, Grasset, Paris, 1993, p. 136

<sup>11</sup> ELIADE Mircea, *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot, 2<sup>ème</sup> édition, 1964, p. 135

tout entier, mainframe et stations de travail inclus. C'était aussi la matière de War Games.... Les médias montrèrent un appétit insatiable pour l'histoire de ce jeune prodige (...). La corporation de la presse transforma cette histoire en celle d'un incident qui avait mis en dérangement un réseau d'ordinateurs militaires, puis, lorsque l'identité du coupable fut mieux connue, en celle d'une famille remarquable victime d'un tour qui avait mal tourné. Pendant plusieurs jours d'affilée, il fit la Une dans les journaux nationaux, et son histoire figura au hit parade des actualités télévisées<sup>12</sup>. »

Jusqu'à l'an 2000, on ne dénombra plus le nombre d'hyperboles et de superlatifs utilisés pour qualifier les pirates : Les hackers sont de « jeunes surdoués en informatique<sup>13</sup> », des « petits prodiges du piratage<sup>14</sup> » ;

« Les Etats-Unis traquent les pirates géniaux » titre les Echos ; l'article détaillé les dépeint à nouveau comme des « génies de l'informatique », puis des « cybertalents<sup>15</sup>. »

Le statut de héros leur est explicitement conféré :

« Vandale ou héros ? Ehud Tenenbaum, dit Analyser, a accédé à la notoriété mondiale en mars dernier. (...) Considéré comme un criminel outre-atlantique, il fut salué comme un héros en Israël<sup>16</sup>. »

« Authentiques délinquants ? Génies méconnus ? Héros romantiques de l'informatique ? » s'interroge Networknews<sup>17</sup>.

Or, la figure du pirate s'est diversifiée avec le temps, offrant une multitude de facettes, oscillant parfois d'un antagonisme à l'autre.

L'image du pirate curieux et éthique devint menacée par celle des forbans et des flibustiers. Alors qu'on lui prêtait volontiers des traits positifs, on va lui attribuer des intentions malveillantes et vénales – tout le contraire des valeurs qu'il était censé véhiculer.

### 3. LA MORT DU HEROS

La mort, rappelons-le, fait partie de la séquence héroïque. Parce qu'il découvre ce que le reste du monde ignore, (« Il sait ce que le Gouvernement dissimule aux citoyens » - Sneakers), qu'il tombe plus ou moins par hasard sur des secrets d'Etat, le pirate met, malgré lui, et de manière quasi irréversible, sa vie en péril : « Des gouvernements nous tueraient s'ils savaient que nous possédons cela » entend-on dans Sneakers. « Cela », c'est un déchiffreur, une petite boîte qui permet de casser et contourner tous les codes et les mots de passe, défiant les procédés cryptographiques les plus évolués. De la sorte, tous les réseaux vitaux des Etats-Unis deviennent accessibles et contrôlables : réseau de distribution d'énergie, du trafic aérien,...

Le fait même de se vanter de ses exploits équivalant à une condamnation à mort, le pirate est condamné à un silence absolu. Ses exploits, et par conséquent le motif intrinsèque de ses actes, resteront inconnus du plus grand nombre.

Une des caractéristiques du pirate en qualité de héros l'imposant naturellement comme chef politique, sa grandeur représente une menace constante pour celui-ci. Il conviendra par conséquent à celui-ci de gommer son image positive, voire de chercher à l'éliminer.

C'est ainsi que le gouvernement des Etats-Unis entreprit un vaste travail de sappe de l'image du pirate. Une opération, appelée *Operation Sundevil*, fut lancée dès 1990 par les services secrets américains. Les 8 et 9 mai 1990, 27 mandats de perquisition furent diffusés

<sup>12</sup> HAFNER Katie, MARKOFF John, *op. cit.*, p. 312-313

<sup>13</sup> *Le Monde*, 1 juillet 1999

<sup>14</sup> Net@scope, n° 1, novembre 1997

<sup>15</sup> *Les Echos*, 29 novembre 1999

<sup>16</sup> *Le Monde*, 20 juillet 1998

<sup>17</sup> *Networknews*, n°23, 1999

dans 14 Etats différents afin de confisquer des ordinateurs utilisés pour des activités illégales. La presse parla de l'existence d'une conspiration informatique à l'échelle nationale vouée à pirater des cartes de crédit, à altérer les données informatiques, à s'introduire sans y être autorisé au cœur des ordinateurs<sup>18</sup>.

Les services secrets affirmèrent que les hackers mettaient en danger la santé et le bien-être des individus, des sociétés et des agences gouvernementales dans un pays qui dépend pour sa communication des ordinateurs et du téléphone. D'adolescents ingénus aux gestes malencontreux, les hackers furent décrits comme des utilisateurs de haute technologie manipulant des ordinateurs à des fins illégales.

L'Opération Sundevil contribua donc à intensifier l'élément criminel dans la composante de l'imagerie des pirates, bien qu'il y ait peu de preuve que l'information « volée » était sensible ou coûteuse. De plus en plus, le pirate fut en passe de devenir un symbole de danger. Dépeint sous de nouveaux traits, il ne pouvait plus que constituer une véritable menace pour le pays ainsi que pour la société dont il enfreint les lois sociales.

En ce qui concerne les médias, plusieurs indicateurs précédèrent cette mutation dans la figure du pirate.

Reprenons le film *The Matrix*, sorti en France en juin 1999. Neo, le héros, y est soumis à de nombreuses scènes de combat d'artillerie lourde qui ont toutes lieu dans des zones dont l'aspect évoque la texture des univers en 3 D, rappelant l'univers des jeux vidéo. Le thème même de la Matrice, contre laquelle doit lutter Neo, leur est emprunté, comme nous le rappelle William Gibson, auteur américain de science-fiction né en 1948 : « La matrice tire ses racines des jeux vidéo les plus primitifs, des tout premiers programmes graphiques et des expérimentations militaires avec les connecteurs crâniens »<sup>19</sup>. Le mode d'emploi de l'un des plus connus d'entre eux (Shadowrun) nous apprend que la Matrice est un espace analogique cybernétique qui se trouve au sein de la Grille, le réseau informatique mondial. Seul un personnage équipé d'un cyberdeck, console cybernétique, peut pénétrer dans ce cyberspace, qui se présente sous la forme d'un gigantesque quadrillage. « Cyberspace » est donc un terme métaphorique qui décrit un territoire qui n'existe pas physiquement, étant construit uniquement par le système informatique, celui-ci pouvant éventuellement s'efforcer de simuler un certain espace du monde réel.

Le succès de ce film a permis aux autorités de vérifier que le public était prêt à recevoir l'idée que le pirate pouvait être un guerrier, dans un univers dont la gestation permanente allait nous conduire vers une autre ère : l'ère Cyber.

#### 4. L'ENTREE DANS L'ERE CYBER

Cybernétique, mot d'origine grecque, est utilisé de nos jours pour désigner, avec quelques variantes selon la science qui l'emploie (biologie, politique, technologie, robotique, économie,...) l'étude ou le contrôle des processus de communications dans les systèmes, y compris les systèmes informatiques (ordinateurs, Internet,...).

Mais c'est la traduction littérale : « l'art de tenir le gouvernail » qui en offre la représentation la plus imagée. Cette métaphore maritime du gouvernail ressort, quoique très usée, dans des termes comme « gouverner », « gouvernement », et survit dans des situations de prise de pouvoir ou de commandes de systèmes à travers des expressions telles que : « pirate informatique ». Cette formulation constituant une proposition hybride et synthétique de ce que représente la cybernétique à la fois dans son aspect pragmatique et sa dimension immatérielle et virtuelle.

<sup>18</sup> HALBERT D., *Discourses of Danger and the Computer Hacker, The Information Society*, 1997, pp. 361-374

<sup>19</sup> GIBSON William, *Le Neuromancien*, La Découverte, Paris, 1985, p. 62

Le terme cyber commença à se généraliser avec la publication, en 1984, de Neuromancien, de William Gibson. Cyber renvoie à un futur sombre entièrement dominé par les multinationales. Concentrant l'essentiel du pouvoir, ces sociétés, des banques de données décrites comme des organismes présentant la forme de champs de données, ont accédé à une sorte d'immortalité, dirigeant le monde et contrôlant les populations grâce aux nœuds inextricables de réseaux auxquelles elles sont connectées.

L'entrée dans l'ère Cyber telle que symbolisée par le cinéma va également être signifiée au lecteur par un changement dans les termes employés par la presse. Ce changement de terminologie est déterminant car il va accompagner un renversement de l'image du héros, celui-ci se muant en criminel, et permettre l'émergence du nouvel univers Cyber, notamment dans l'une de ses manifestations la plus frappante qui est celle de la guerre.

Aussi il nous paraît important de dresser une liste permettant de visualiser ce glissement linguistique généralisé et mettant en évidence certaines récurrences décelables à travers différents articles :

*Les Echos*, 29 novembre 1999 : « Les dégâts du Cybercrime » :

Univers Cyber	Événements associés
Cybercomplice	Infocalypse
Programme Cyber Corps	« Big Bang »
Cybercriminel	électronique
Cybertalent	« Pearl Harbor »
Cyberterroriste	électronique
Cybercrime	Etat de guerre
	Prescription fatale

*Libération*, 15 février 2000 : « Clinton organise la riposte contre les pirates du Net »

Univers Cyber	Événements associés
Cyberbusinessmen	Sommet « Internet
Cyber-offensive	Sécurité »
Cybercriminel / cybercriminalité	
Cyberterroriste (2 fois)	
Cybercorps	

*Libération*, 16 février 2000 : « Main basse sur les hackers »

Univers Cyber	Événements associés
Annonce par Bill Clinton d'un cyber-centre national d'information = le Cyber-NIC	Les attaques des sites de Yahoo et d'Amazon : Assaut Raid sur le Net

*Libération*, 14 février 2000 : « Mixer donne les clés du raid sur l'Internet »

Univers Cyber	Événements associés
Cyberespace	Raid sur l'Internet

L'univers Cyber va par ailleurs englober la totalité de la population, désignant de nouvelles fonctions sociales : cyberinvestisseur, cyberfournisseur, cybersécurité, cyberpatrouilleur, cyberflic, cyberenquête, cyberpolice, cyberindic, cybershéfif...

En parallèle à ces termes, et ainsi que l'attestent les tableaux ci-dessus, surgit une terminologie intimement liée à la guerre : l'univers cyber a pour contrepartie un environnement qui, quoique virtuel, n'en dégage pas moins une certaine violence. La sémantique guerrière devient par ailleurs prégnante dans de nombreux autres articles : « Beaucoup de bidouilleurs s'en prennent aux sites sensibles pour le sport. Mais les responsables de la sécurité voient une vraie guerre<sup>20</sup>. »

Le Net apparaît comme le terrain de l'expression de revendications territoriales : « Des pirates informatiques croates ont déclaré une guerre cybernétique à d'autres pirates informatiques serbes sur Internet<sup>21</sup>. »

Les pirates sont les guerriers d'un nouveau genre, les nouvelles recrues des armées nationales : « A Pékin, l'Armée populaire réagit en annonçant, cette semaine, la création prochaine d'une unité d'élite spécialisée dans le piratage informatique<sup>22</sup>. »

Les raisons de ces glissements de terminologie sont de nature à la fois politique et économique. L'administration Clinton en effet a annoncé aux Etats-Unis, dès janvier 1999<sup>23</sup> (suite à une série d'attaques contre des sites web fédéraux) la création d'un nouveau programme national baptisé « CyberCorps », « financé par une rallonge budgétaire de 1,46 milliards de dollars<sup>24</sup> ». Ces ressources financières sont destinées à recruter des génies de l'informatique, capables de s'opposer à ceux qui furent leurs anciens collègues, quand il ne s'agit pas purement et simplement de les débaucher. Ce corps, composé de ses premiers étudiants dès l'année 2000, est voué à s'intégrer dans une nouvelle structure dépendant du FBI, aux côtés de la NPIC (« National Infrastructure Protection Center » : Centre de Protection des Infrastructures Nationales).

Le plus étonnant, c'est d'observer que ce glissement de terminologie n'a pas été véritablement progressif, mais qu'il s'est opéré au contraire plutôt brutalement. En effet il est suffisamment net pour qu'on puisse le dater de manière relativement précise. On pourrait situer aux environs de novembre 1999 la date à laquelle, dans la presse française, le terme de pirate informatique ou de hacker a laissé place à celle de cybercriminel. Il se trouve que ceci correspond à la date à laquelle le programme CyberCorps a été dévoilé. Celui-ci se donnant pour objectif de combattre le cyberterrorisme, on peut donc établir une corrélation entre ces deux événements.

Mais c'est surtout à partir du moment où les pirates informatiques vont s'attaquer aux moteurs de la nouvelle économie : les sites de commerce électronique, qu'ils vont perdre de manière systématique l'étiquette de pirate informatique pour celle de cybercriminel - même si on ne peut les accuser de vols ou de cambriolages, puisque leurs actes le plus souvent se sont bornés à bloquer le réseau pendant quelques heures.

Internet est en effet un terrain propice à des intérêts économiques. Il constitue à part entière un système économique marchand. Les articles de l'année 2000 (pendant la période de la « bulle internet ») ne manquent pas de souligner ce caractère mercantiliste associé à Internet : « Les cybercriminels et/ou cyberterroristes ont semé la panique sur les autoroutes de

<sup>20</sup> *Le Monde*, 7 avril 1999

<sup>21</sup> AFP, 30 octobre 1999

<sup>22</sup> *Le Monde*, 18 août 1999

<sup>23</sup> Entretien de Bill Clinton dans le *New York Times* du 21 janvier 1999

<sup>24</sup> *Les Echos*, 29 novembre 1999

l'information la semaine dernière en lançant des attaques en série contre de grands sites de commerce qu'ils ont paralysés<sup>25</sup>. »

Les pirates deviennent donc un ennemi commun, à la fois à l'Etat et aux entreprises. Le sous-secrétaire américain à la Défense, Kenneth H. Bacon, n'a pas hésité à faire appel au patriotisme pour mettre en garde contre les corsaires des réseaux : « Nous entrons dans une époque où nous devons à nouveau être sur la brèche pour défendre notre pays contre des ennemis équipés d'ordinateurs<sup>26</sup>. » Quant à Clinton, il essaie de tirer parti de ce revirement pour arriver à ses fins : « Il espère inciter les Netentreprises à faire de la sécurité une priorité au moins égale à celle de la conquête de parts de marché. Mais il veut surtout convaincre les industriels de collaborer avec l'Etat dans la mise en place de technologies de surveillance et de recherche des criminels<sup>27</sup>. »

Aussi, « Le sommet d'aujourd'hui » lit-on dans Libération du 15 février 2000, « relance la controverse sur le pouvoir des gouvernements sur Internet » (...) « Les responsables gouvernementaux s'inquiètent des implications d'une dépendance croissante envers des réseaux électroniques échappant à tout contrôle. »

Car le pirate informatique sert d'alibi au FBI pour justifier ses pressions : « Piraterie Internet : les tentations du FBI » titre les Echos des 18 et 19 février 2000. Le FBI, apprend-on, fait pression sur les autorités fédérales et le Congrès pour qu'ils l'autorisent à poser des écoutes électroniques sur le Web.

A qui profite le Crime ? s'interroge le Monde du 10 mai 2000 : « Le virus *I love You* donne des arguments à ceux, dont l'administration américaine, qui prônent un contrôle plus étroit de l'Internet et veulent supprimer l'anonymat sur le réseau. Un rapport, remis au mois de mars au président Bill Clinton, par un groupe de travail dirigé par le procureur général Janet Reno, affirme que la police *doit être en mesure de déterminer l'origine des messages anonymes*. »

« Nous vivons une guerre mondiale », déclare, dans le film Sneakers, Kosmos à son ex-ami. « Il faut savoir contrôler l'information. Tout ce qu'on entend, nos gestes, nos actes, tout est information. »

Les guerres que se livrent les Etats aujourd'hui sont donc plus des guerres virtuelles que matérielles : la guerre de l'information transite par l'informatique et mobilise les énergies et les ressources financières des pays qui s'y livrent. L'existence du programme Echelon, programme d'écoutes planétaires qui existe depuis 1947, divulgué début 2000 auprès du public « confirme la propension des Américains à poser des grandes oreilles afin de mieux contrôler l'information d'où qu'elle vienne »<sup>28</sup>.

Les hackers peuvent être impliqués dans la course pour ce capital immatériel et dans cette guerre de l'intelligence économique. Des « pionniers du hacking, membres du Chaos Computer Club, ... se sont ainsi retrouvés au cœur d'affaires d'espionnage industriel<sup>29</sup>. »

Le pirate dressé en ennemi est alors souvent décrit comme un fugitif potentiel poursuivi par une armada de fins limiers. Les formules suivantes, en faisant ressortir la disproportion de nombre entre les poursuivis et les poursuivants, visent à souligner à quel point ils sont des individus dangereux et redoutables : « Le FBI mobilisait une cinquantaine de limiers pour

---

<sup>25</sup> *Libération*, 15 février 2000

<sup>26</sup> *Le Monde*, 20 juillet 1998

<sup>27</sup> *Libération*, 15 février 2000

<sup>28</sup> *Les Echos*, 18 et 19 février 2000

<sup>29</sup> *Le Monde*, 7 avril 1999

aboutir début mars, en Californie, à l'arrestation de deux adolescents<sup>30</sup> » ; « Pour le traquer [Ehud Tenenbaum, alias « Analyzer »], le FBI a mis 47 agents sur les rangs<sup>31</sup>. »

Or, la société a besoin de personnages « déviants », car ils contribuent, a contrario, à renforcer les lois sociales, autour desquelles les membres de la communauté vont être mobilisés dans la constitution d'une identité et d'un but communs. Ceux ne partageant pas les principes de la communauté pourront être désignés comme ennemis.

Le pirate est un bouc émissaire idéal, parce que ses actes et ses motivations demeurent énigmatiques pour le citoyen. Il reste incompris de la plupart. Dans ces conditions, il devient aisé de procéder à un rapide amalgame avec des usagers du Net peu scrupuleux ou des mercenaires du cybercrime. Ses actions, teintées d'aventures et d'éclats, font de la bonne publicité, et on les commue facilement, par déformation, en acte de vandalisme, voire de terrorisme.

Quant à l'Etat, celui-ci fonde sa légitimité sur la promesse d'une sécurité à ses citoyens qui, sans sa protection, devraient affronter de multiples dangers. Afin de maintenir le contrôle sur ses frontières, il externalise la contingence.

Le hacker constitue la meilleure menace possible dans un monde défini par la contingence, parce qu'il met en lumière l'absence de signification des frontières nationales. Avec les ordinateurs reliés en réseau, il n'est plus nécessaire d'être proche de sa cible. Incarnation idéale d'une nouvelle menace pour la sécurité nationale, il illustre parfaitement les dangers d'une guerre électronique et du terrorisme. Dans une ère technologique, il devient un bouc émissaire du sentiment d'insécurité nationale. Il peut alors être utilisé pour justifier un contrôle plus grand de la part de la police, du gouvernement, et des citoyens qui s'organiseront alors d'eux-mêmes pour exercer une surveillance.

## CONCLUSION

Par sa soif de pouvoir et de domination sur la machine, par ses facultés techniques terrestres potentialisées à un degré d'exception, le pirate informatique rassemblait en lui tous les attributs du héros moderne d'épopée ; image que les médias n'ont pas tardé à s'approprier puis à développer, prêtant leurs voix à un personnage par eux-mêmes ainsi sublimé, l'élevant au-dessus des lois et de l'ordre social, et allant jusqu'à amplifier la fascination qu'il suscite par sa maîtrise de technologies ésotériques.

Or, cet excès d'image lui attira rapidement les foudres des puissants de ce monde qui cherchèrent à précipiter sa chute en déployant un arsenal répressif et en reprenant la main sur les médias.

Dans un climat de guerre du pouvoir déjà préfiguré par la cybernétique et alors que tous : pirates, gouvernements et entreprises, ont bien compris que le contrôle de l'information dans son contenu et sa diffusion était stratégique, alors ces forces en présence n'hésitèrent plus à employer tous les moyens en leur possession pour acquérir ou conserver le pouvoir.

Que le retournement d'image du pirate passant du héros au cybercriminel soit consensuel et ne fasse débat représente clairement un atout car il permet de mieux se concentrer sur le phénomène en lui-même.

A cet égard, l'enchaînement des événements paraît si naturel que l'on est en droit de se demander si certaines transitions n'étaient pas prévisibles : à commencer par les mesures de rétorsion des puissants (conséquences de l'excès d'image positive), le passage du pirate dans l'illégalité et la clandestinité (conséquence directe de la répression) puis son assimilation aux terroristes (conséquence de sa nouvelle image et de nouveaux modes d'action). En somme, l'ensemble fonctionne comme un bon scénario d'Hollywood où tout, dès la première seconde,

<sup>30</sup> AFP, 1er mai 1998

<sup>31</sup> *Le Monde*, 20 juillet 1998

semble joué d'avance, suivant un schéma narratif logique conduisant d'un trop-plein à un déficit d'image, ceci au nom d'une motivation politique et économique élevée au rang de cause nationale.

Il n'en demeure pas moins que cette lutte aura servi une cause, celle des Etats qui, ayant su s'emparer, contrôler puis diriger son image, seront à même de justifier, à partir de sa nouvelle image d'ennemi national et de cybercriminel, la constitution d'un système politique mondial favorable à l'abandon de la notion de confidentialité et à l'apparition de celle de traçabilité. Car un élément semble définitivement acquis : le caractère irréversible de la nouvelle image du pirate.

## BIBLIOGRAPHIE

### Sur les pirates informatiques (romans, témoignages et études)

- AHO J. (1994), *This thing of darkness: A sociology of the enemy*, Seattle, University of Washington Press  
 DERY M. (1997), *Vitesse virtuelle, la cyberculture aujourd'hui*, Paris, Abbeville.  
 GIBSON W. (1985), *Neuromancien*, Paris, La Découverte  
 HAFNER K et MARKOFF J. (1992), *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, New York, Touchstone Books  
 HALBERT D. (1997), "Discourses of Danger and the Computer Hacker", *The Information Society*, Volume 13, n° 4, Londres, Taylor & Francis, pp. 361-374

### Sur la notion de héros

- BARTHES R. (1957), *Mythologies*, Paris, Seuil  
 CIEUTAT M. (1998), *Les grands thèmes du cinéma américain*, Paris, Les éditions du Cerf  
 ECO U. (1993), *De Superman au surhomme*, Paris, Grasset  
 ELIADE M. (1964), *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot  
 SELLIER P (1970), *Le mythe du héros*, Paris-Montréal, Bordas

### Articles de presse et revues

Net@scope, n°1, novembre 1997

*Networknews* n° 23, du 5 novembre au 9 décembre 1999

01/05/98	AFP (Washington)	Pirates informatiques : ces adolescents qui narguent le Pentagone
20/07/98	Le Monde	Ehud Tenenbaum, pirate et héros
07/04/99	Le Monde	Gros temps pour les pirates
01/07/99	Le Monde	Des corsaires informatiques déjouent les attaques des pirates
18/08/99	Le Monde	Chine-Taïwan : Guerre virtuelle sur le Net
30/10/99	AFP	Des pirates croates déclarent une guerre cybernétique sur Internet
29/11/99	Les Echos	Les dégâts du cybercrime : les Etats-Unis traquent les pirates géniaux
11/02/00	Libération	Washington se prépare à la guerre de la Toile
14/02/00	Libération	Mixer donne les clés du raid sur l'Internet
15/02/00	Libération	Clinton organise la riposte contre les pirates du Net
16/02/00	Libération	Main basse sur les hackers

18/02/00	Les Echos	Piraterie Internet, les tentations du FBI
19/02/00	Les Echos	Echelon épie en permanence la planète
10/05/00	Le Monde	A qui profite le crime ?

### **Filmographie**

War Games – USA – 1983 - Film de John Badham

Sneakers (Les Experts) - USA – 1992 - Film de Phil Alden

Johnny Mnemonic (Johnny Mnémonique) – USA/Canada – 1995 - Film de Robert Longo

The Matrix (Matrix) – USA – 1999 - Film de Andy et Larry Wachowski