

Les représentations cinématographiques des pirates informatiques dans les films hollywoodiens

Le « gentil » ou le « méchant »

Patricia Brosseau

Note de recherche no. 18



Université 
de Montréal

Ce travail a été réalisé dans le cadre du cours CRI-6234, « Nouvelles technologies et crimes » (session d'automne 2012), offert aux étudiants de la Maîtrise en Criminologie sous la direction du Professeur Benoit Dupont.

La Chaire de recherche du Canada en sécurité, identité et technologie de l'Université de Montréal mène des études sur les pratiques délinquantes associées au développement des technologies de l'information, ainsi que sur les mécanismes de contrôle et de régulation permettant d'assurer la sécurité des usagers.

Patricia Brosseau

Prof. Benoit Dupont
Centre International de Criminologie Comparée (CICC)
Université de Montréal
CP 6128 Succursale Centre-Ville
Montréal QC H3C 3J7 - Canada
benoit.dupont@umontreal.ca
www.benoitdupont.net
Fax : +1-514-343-2269

© Patricia Brosseau 2013

La criminalité informatique a généré de nombreuses préoccupations au sein de la population canadienne, ce qui a donné lieu à plusieurs mesures législatives pour tenter de contrôler une problématique criminelle jugée de plus en plus grandissante et inquiétante. Seulement, les préoccupations en matière de piratage informatique sont ambiguës, voire contradictoires. En effet, bien que les pirates informatiques représentent un sous-groupe bien précis de la population, à savoir de jeunes hommes aux prises avec des problèmes de consommation et issu de milieu familial dysfonctionnel (Jordan et Taylor, 1998; Taylor, 2002; Yar, 2005; Verton, 2002), ils se distinguent toutefois à plusieurs égards. Par exemple, certains pirates ont de meilleures ressources financières et matérielles, tandis que d'autres ont des connaissances techniques plus étendues (Furnell, 2002; Loper, 2000), ce qui influe sur la qualité des actes de piratages qu'ils sont en mesure d'effectuer. De plus, le jugement éthique des pirates informatiques, à savoir la distinction entre ce qui est correct de ce qui ne l'est pas, et les motivations derrière leurs actes (curiosité, pouvoir, reconnaissance) peuvent varier considérablement (Furnell, 2010; Jordan et Taylor, 1998; Loper, 2000; Steube, 2004). Ainsi, en s'adonnant à des actes parfois condamnés, parfois acceptés socialement, par exemple le sabotage de données versus le téléchargement illégal (Dowland, Furnell, Illingworth et Reynolds, 1999; Yar, 2010), les pirates projettent diverses images. Ils peuvent facilement incarner un virtuose, un destructeur, voire un terroriste, dans l'imaginaire collectif (Chandler, 1996; Nissenbaum, 2004).

Puisque les médias constituent la principale source d'information pour bien des gens, ceux-ci sont en mesure d'influencer les perceptions populaires au sujet de phénomènes criminels, comme le piratage informatique (Marsh et Melville, 2009; Surette, 2007). Outre les médias d'information, il existe de nombreux films mettant en vedette, parfois très différemment, ce type de délinquance, ce qui peut avoir contribué à l'ambiguïté des perceptions populaires au sujet des pirates informatiques. Cependant, la littérature scientifique actuelle ne permet pas de mettre clairement en évidence les profils de ces personnes dans les films et de juger adéquatement de leur impact dans l'imaginaire collectif. Cette étude s'intéresse donc à la manière dont les pirates et le piratage sont représentés dans les films hollywoodiens, afin de déterminer si ceux-ci favorisent la virtuosité ou, au contraire, la condamnation de l'acte et de l'individu. Plus spécifiquement, nous voulons décrire le profil des pirates informatiques et de leurs activités dans les films hollywoodiens et examiner l'évolution temporelle de ces représentations cinématographiques.

Pour répondre à ces objectifs, nous avons réalisé une analyse de contenu sur trois films hollywoodiens, à savoir *Wargames* (1983), *Hackers* (1995) et *Die Hard or Live Free* (2007). Ces films ont été sélectionnés sur la base de leur lien avec la problématique criminelle étudiée et l'année de leur réalisation. Ainsi, chacun d'eux comporte au moins un pirate informatique parmi les personnages centraux de l'histoire et ont été réalisés à différentes décennies pour permettre d'élargir la diversité des profils et considérer leur

évolution à travers le temps. En regard des éléments mis en évidence dans les recherches antérieures, nous avons comparé l'image qu'offre chacun de ces films des pirates informatiques et de leurs actes en fonction des caractéristiques communes à ces individus (âge, sexe, antécédents de consommation et problèmes familiaux) ainsi que des éléments relatifs aux différentes typologies (ressources disponibles, niveau d'expertise technique, positionnement éthique et motivations).

Les résultats obtenus suggèrent que, dépendamment de leur rôle, les personnages de ces films vont partager certaines caractéristiques de manière à différencier les « gentils » des « méchants ». S'il s'agit d'un héros ou d'un acolyte, on le présente généralement comme un jeune lycéen relativement doué pour l'informatique. Il effectue des actes de piratage, dont la plupart sont anodins, sur différents systèmes informatiques à partir de son ordinateur personnel dans sa chambre à coucher. Dans certains cas, il peut toutefois avoir des connaissances techniques suffisantes pour réaliser des actes de piratages d'envergure. Dans *Hackers* par exemple, le plus gros *crash* de l'histoire a été réalisé par un jeune de 11 ans qui, par la création d'un virus, a infecté plus de 1500 systèmes informatiques le même jour, notamment celui de la bourse de Wall Street. C'est généralement la quête de plaisir, la reconnaissance par les pairs ou le besoin d'assouvir une certaine curiosité qui motive ses agissements. Néanmoins, le héros ou l'acolyte reste relativement sensible aux effets du piratage et à l'étendue de son pouvoir.

Quant au profil du « méchant », c'est évidemment tout le contraire. Dans ces films, celui-ci est davantage présenté comme un homme mature et accompli qui occupe un poste important dans le domaine de l'informatique. Dans *Die Hard or Live Free* par exemple, il s'agit d'un ancien responsable de la sécurité des infrastructures au ministère de la défense américaine. Ainsi, il œuvre habituellement avec du matériel beaucoup plus sophistiqué que ses opposants et, avec son niveau d'expertise, il est en mesure de commettre des actes de piratage généralement très complexes. Outre la mise en place de leur stratagème, les vilains de *Hackers* et *Die Hard or Live Free* sont effectivement en mesure de détecter et d'identifier la moindre infiltration pour les arrêter, ce qui leur procure une certaine invincibilité par rapport aux héros à leurs acolytes. Peu importe les conséquences du piratage, le vilain est prêt à faire le nécessaire pour atteindre son but ultime; bien souvent l'argent, même si pour cela il doit, par exemple, détruire les États-Unis en attaquant tous les systèmes nationaux (*Die Hard or Live Free*).

De plus, les résultats suggèrent également que ces films véhiculent une image négative et menaçante du piratage informatique, à travers la manière dont ils abordent la problématique. Tout d'abord, les trois films soulèvent l'implication des autorités et du système de justice. Qu'il s'agisse des « gentils » ou des « méchants », les forces de l'ordre procèdent à des arrestations ou au déclenchement de procédures judiciaires. Ainsi, lorsque ce sont les autorités responsables de faire appliquer la loi qui réagissent au piratage informatique, on insiste sur la prohibition de l'acte, sur le danger que cela représente pour la société et donc sur le fait que c'est criminel de s'y adonner. Par la suite, même si ces films mettent en scène une série d'actes de piratage avec des conséquences

variables, chacun d'entre eux présente un acte de plus grande envergure qui, plus souvent qu'autrement, est accompli dans un dessein malveillant. Que ce soit la destruction de l'écosystème (*Hackers*), d'un pays tout entier (*Die Hard or Live Free*) ou le déclenchement d'une troisième guerre mondiale (*Wargames*), ces films exposent tout le potentiel du piratage informatique et le danger sous-jacent pour la société.

En conclusion, l'industrie cinématographique tend à offrir deux images bien distinctes du pirate informatique; le « gentil » et le « méchant ». La première est nettement moins menaçante que la seconde. Cette opposition peut évidemment favoriser l'ambiguïté des perceptions populaires au sujet du pirate informatique et du piratage, mais elle peut également maintenir un certain statu quo. Toutefois, il importe de faire la distinction entre l'individu et l'acte. Même si plusieurs pirates informatiques présentés dans *Wargames*, *Hackers* et *Die Hard or Live Free* incarnent des « gentils », ils sont en mesure de poser des actes de piratage d'envergure et parfois juste pour le plaisir. Le fait qu'il s'agisse d'adolescents dotés d'une intelligence et de connaissances informatiques supérieures peut également être une source de préoccupation. Alors même s'il y a des « gentils » et des « méchants », il y a également des « gentils » qui ont le pouvoir d'agir comme des « méchants » et qui, parfois, le font.

Quant à l'évolution temporelle des représentations cinématographiques entre 1983 et 2007, le changement s'opère essentiellement dans le nombre d'individus à l'origine de la menace. Dans *Wargames*, personne n'incarne le vilain et ne déclenche la menace. C'est plutôt l'œuvre d'un jeune pirate qui agit sans savoir véritablement ce qu'il fait. Dans *Hackers*, c'est une personne seule, tandis que dans *Die Hard or Live Free*, il s'agit d'un groupe. Ainsi, les représentations cinématographiques des pirates informatiques et du piratage sont passées d'une menace provoquée par erreur à tout un groupe qui agit délibérément et dans un but précis, ce qui paraît beaucoup plus préoccupant aux yeux d'une société. Il est donc fort probable que les préoccupations relatives au potentiel de destruction des « gentils » et cette évolution dans le nombre de personnes à l'origine de la menace aient contribué à amplifier le sentiment de peur à l'égard des pirates informatiques et du piratage.

Malgré la petite taille de l'échantillon qui empêche la généralisation des résultats à l'ensemble des films diffusés sur le sujet depuis des décennies, cette étude a permis de mettre en évidence les différentes images du pirate informatique et du piratage dans les représentations cinématographiques, ce qui reflète plutôt bien l'ambiguïté des perceptions populaires à l'égard de cette problématique. Par conséquent, il importe dorénavant de s'intéresser de manière statistique à l'impact de ces représentations sur l'imaginaire collectif, afin d'identifier laquelle de ces images, parmi celles du vilain, du héros et de ses acolytes ou de l'acte de piratage en soi, génère l'influence la plus considérable sur les perceptions populaires.

Références

- Chandler, A. (1996). The changing definition and image of hackers in popular discourse, *International Journal of Sociology of Law*, 24: 229-251.
- Dowland, P., Furnell, S., Illingworth, H. et Reynolds, P. (1999). Computer crime and abuse: A survey of public attitudes and awareness, *Computers and Security*, 18 (8): 715- 726.
- Furnell, S. (2002). *Cybercrime: Vandalizing the information society*. Boston, MA: Addison-Wesley.
- Furnell, S. (2010). Hackers, viruses and malicious software. Dans Y. Jewkes et M. Yar (Dir.), *Handbook of Internet crime* (p.173-193). Cullompton, UK: Portland, Or. : Willan.
- Jordan, T. et Taylor, P. (1998). A sociology of hackers, *The Sociological Review*, 46 (4): 757-780.
- Loper, K.D. (2000). *The criminology of computer hackers: A qualitative and quantitative analysis* (thèse de doctorat, Michigan State University, Michigan). Récupéré de ProQuest Dissertations & Theses: <http://search.proquest.com/dissertations/advanced?accountid=12543>.
- Marsh, I., et Melville, G. (2009). *Crime, justice and the media*. New York: Routledge.
- Nissenbaum, H. (2004). Hackers and the contested ontology of cyberspace, *New media & Society*, 6 (2): 195-217.
- Steube, G. (2004). *A logistic regression model to distinguish white hat and black hat hackers* (thèse de doctorat, Capella University, Minneapolis). Récupéré de ProQuest Dissertations & Theses: <http://search.proquest.com/dissertations/advanced?accountid=12543>.
- Surette, R. (2007). *Media, crime, and criminal justice: Images and realities*. Belmont: West/Wadsworth.
- Taylor, P.A. (2002). Maestros or misogynists? Gender and the social construction of hacking. Dans Y. Jewkes (Dir.), *Dot.cons: Crime, deviance and identity on the Internet* (p. 126-146). Cullompton: Willan.
- Verton, D. (2002). *The Hacker Diaries: Confessions of Teenage Hackers*. Berkeley, CA: McGraw-Hill/Osborne.

Yar, M. (2005). Computer hacking: Just another case of juvenile delinquency? *The Howard Journal*, 44 (4): 387-399.

Yar, M. (2010). Public perceptions and public opinion about Internet crime. Dans Y. Jewkes et M. Yar (Dir.), *Handbook of Internet crime* (p. 104-119). Cullompton, UK: Portland, Or. : Willan.