HAL open science

La culture pirate est-elle devenue non-essentielle ? Tour d'horizon des différentes figures médiatiques du piratage informatique

Bruno Vétel

▶ **To cite this version:**

Bruno Vétel. La culture pirate est-elle devenue non-essentielle ? Tour d'horizon des différentes figures médiatiques du piratage informatique. L'Actualité Nouvelle-Aquitaine : science et culture, innovation, 2022. halshs-03676856

HAL Id: halshs-03676856

https://shs.hal.science/halshs-03676856v1

Submitted on 24 May 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La culture pirate est-elle devenue non-essentielle ? Tour d'horizon des différentes figures médiatiques du piratage informatique

Figure 1 : Libre interprétation du logo du logiciel de téléchargement pirate eMule et du DD du Pwatoo par Marie Tijou.

L'image courante et caricaturale du pirate informatique est celle d'un jeune qui a l'air un peu demeuré sous son sweat à capuche, mais qui s'avère être un génie de l'informatique peu regardant des règles de droit. Quatre figures médiatiques du pirate sont présentées à la suite afin de nuancer un peu ce poncif. Elles permettront aussi de comprendre en quoi la reprise commerciale de l'illustration présentée ci-contre, qui rappelle étrangement le logo d'une marque identitaire poitevine, n'est peut être pas que le fruit d'un hasard, mais sans doute aussi le signe de l'importance d'une culture pirate diffuse et largement démocratisée.

Le piratage des informations sur les réseaux informatiques

Depuis une décennie, l'attention médiatique se focalise sur deux formes de prédation informatique différentes, mais assimilées aussi à la piraterie. L'analogie est tentante car ces guérillas renouent avec les errements politiques de certaines formes de piratage et de corsérisme maritimes qui jouaient sur des frontières nationales et des zones de non-droit pour agir illégalement par des frappes ciblées. L'objectif est de s'enrichir en pillant, par exemple via l'usage de rançongiciels qui confisquent des données sensibles d'hôpitaux et de PME, ou bien de déstabiliser des régimes politiques étrangers via les réseaux socionumériques, ce que firent par exemple les actions de désinformation de la *Troll Agency* russe afin de peser dans le oui au Brexit.

Ces figures médiatiques sont des reconstructions en creux peu précises. Ces pirates sont détectés grâce à leurs traces numériques et aux dégâts économiques touchant leurs victimes. Peu d'enquêtes parviennent à les approcher pour les documenter en détail. Ce centrage des médias renforce le marché de la sécurité informatique, accentue les logiques de méfiances au sein du monde du travail et ralentit l'accès à l'information.

Si on remonte dans le passé récent, une troisième figure médiatique apparaît à la frontière du journalisme, en particulier après la crise financière de 2008. Elle fait écho à l'esprit libertaire des origines d'Internet et se réfère à une critique radicale qui pousse à revoir le fonctionnement des institutions démocratiques libérales. Julian Assange est illustratif de ce renouveau avec la mise en place de WikiLeaks (2005). Le chiffrement cryptographique de fuites d'informations compromettantes est au cœur de ce projet de protection des sources. Cette trouvaille maintient depuis plus de quinze ans à l'agenda politique plusieurs questions brûlantes pour les démocraties libérales, notamment le statut des secrets d'État, de la probité financière des décideurs et de la régulation des paradis fiscaux.

Le piratage de l'échange et de la création de contenus dans les industries culturelles

Une quatrième figure ciblant les industries culturelles émerge encore un peu plus tôt, entre 1995 et 2008. Cette figure se caractérise par la présence d'une sous-culture déviante fondée sur la production et le partage de contenus culturels grâce à l'usage intensif de logiciels de téléchargement de fichiers. Quelques décennies plus tard, la culture de masse et les institutions économiques ont évolué pour s'ajuster aux habitudes culturelles de ce quotidien pirate. La dynamique est donc ici d'emblée réformatrice et intégrative.

Le téléchargement illégal : une culture consumériste non marchande

Cette dernière figure renvoie à tout le monde et à personne, ses traits sont ceux de son activité la plus transgressive : le « téléchargement illégal ». De nouveaux logiciels qui empiètent sur les marchés liés aux industries culturelles sont mis à disposition. Ils mettent à la portée de toutes et tous le téléchargement et le partage communautaire de fichiers audio-vidéo et de jeux vidéo. Trois peuvent être cités, Napster (1999), BitTorrent (2001) et eMule (2022). L'accroissement inexorable des utilisateurs s'étend peu à peu à maintes couches de la population, au détriment de la visibilité des élites technophiles primo-utilisatrices qui étaient jusque-là les seules qualifiées de pirates.

Le droit d'auteur est rarement respecté et les téléchargements sont frénétiques. À tel point que plusieurs générations ont pu construire leur culture musicale, cinématographique et vidéoludique sur ces consommations en grande partie non marchandes. On a donc affaire à une forme paradoxale du piratage : elle renvoie à un consumérisme intense en même temps qu'à une réticence à l'achat d'œuvres culturelles.

Cette forme de piratage se caractérise aussi par ses modalités de réception des œuvres. Ces consommateurs structurent leurs sociabilités autour de sites web où ils se recommandent des titres et documentent leurs pratiques culturelles. Avec ce mouvement émerge une véritable intégration des logiques de piratage aux expériences culturelles du quotidien.

Le jeu vidéo : travail du consommateur et réagencement marchand

En réaction à ces pratiques pirates, les entreprises adaptent leurs stratégies. L'industrie vidéoludique illustre bien ce phénomène au travers du cas des modifications de jeux vidéo. Des contenus inédits inventés par des joueurs sont intégrés à certains jeux vidéo : de nouveaux espaces de jeu, ou bien de nouvelles apparences et compétences à disposition des personnages joués. Ces modifications sont d'abord créées à l'aide de logiciels pirates, puis d'alternatives légales. Les modifications d'origine pirate cohabitent peu à peu avec celles de prosumers légaux – des clients producteurs de contenus. Notamment dans des jeux comme Doom (ID Software, 1993) puis Half-life (Valve Software, 1998). Plus récemment, Minecraft (Mojang studio, 2011) pousse encore l'intégration commerciale des pirates. L'entreprise met à disposition des joueurs ses propres outils de création du jeu original et organise une veille en ligne ciblée sur les productions de passionnés plébiscitées par la communauté des joueurs. Un mouvement de réagencement marchand s'amorce progressivement au coeur des pratiques pirates. Ces contenus à succès sont ajoutés itérativement à la version commerciale du jeu. Ce modèle économique ouvre le débat autour de la commercialisation de contenus pirates et du travail dissimulé de consommateurs, en particulier quand ces passionnés sont des enfants mineurs.

Les figures médiatiques du pirate informatique sont donc multiples et subissent des coups de projecteurs consécutifs, au profit d'acteurs du numérique, parfois jugés déviants, qui n'ont de cesse de questionner des rouages institutionnels. Il n'en demeure pas moins que certaines de ces figures pirates suscitent des réflexes de protection liés à des enjeux transnationaux, quand d'autres participent davantage à réformer d'un seul tenant des fonctionnements institutionnels et culturels propres à bon nombre de démocraties modernes. L'exemple du logo du logiciel pirate Emule en est paradigmatique puisqu'ici l'intégration économique de la culture pirate a lieu au niveau sémiotique, elle semble assez largement diffusée pour désormais faire discrètement résonance avec le logo d'une célèbre entreprise du Poitou.