

HACKER 007

LE 17 AOÛT 2012 MAXIME VATTEBLE

Le hacker de fiction Aiden Pierce pourrait bien faire jeu égal avec Mario et Lara Croft : il sera la prochaine icône d'Ubisoft dans *Watchdogs*, un des jeux vidéo les plus attendus de 2013. Un costume difficile à porter selon Olivier Mauco, docteur en science politique spécialisé dans les cultures numériques, car il pourrait camoufler l'activité des véritables hackers.



Devenir un héros. C'est le nouveau rôle donné aux hackers dans *Watchdogs*, jeu d'Ubisoft à venir qui avait fait sensation au dernier **E3**, le plus grand salon mondial du jeu vidéo organisé chaque année à Los Angeles. Les joueurs pourront se glisser dans la peau d'Aiden Pierce, technophile super débrouillard et fondu de hacking.

Capable de déchiffrer des codes d'accès, de brouiller des caméras de surveillance ou encore de modifier la signalisation des feux rouges avec son smartphone, il détourne incognito les technologies disséminées dans le paysage urbain. Une vision bien éloignée de la **vrai nature du hacking** puisqu'Aiden Pierce se contente a priori d'appuyer sur des boutons, comme on peut le voir dans la démo du jeu :

Le pirate devient alors aussi efficace que James Bond. Même si la menace potentielle que représentent les **blacks hats**, c'est-à-dire les cybercriminels de tout poil, suscite encore la

méfiance des administrations, des entreprises et des géants de l'industrie informatique, le talent des **white hats**, des bidouilleurs bienveillants, est recherché : pour le Sénat français, leurs compétences sont même considérées d'**intérêt public**.

Pour Olivier Mauco, auteur du blog **Game in Society**, docteur en science politique et membre de l'*Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH)* c'est la perception du hacking dans les représentations populaires qui a évolué : le pirate informatique n'a plus cette image de parasite qui lui colle à la peau, il peut désormais être un acteur de la société civile et défendre des causes, à l'instar de certains Anonymous. Il a analysé pour *Owni* cette nouvelle incarnation de la figure du hacker.

Un hacker peut-il être aujourd'hui un héros de jeux vidéo populaire ?

Olivier Mauco : La figure du hacker fascine depuis un moment au sein de la communauté geek. Il avait déjà été mis en scène au cinéma, notamment dans le grand classique **War Games** où un adolescent qui pense jouer à un jeu vidéo est sur le point de déclencher la troisième guerre mondiale. Plus globalement, le pouvoir de la technologie est une composante classique des films de science fiction, l'intelligence artificielle **Skynet** dans *Terminator* en est l'exemple le plus frappant. La glorification de la figure du hacker est une tendance de fond et non une véritable nouveauté.

Toutefois, la culture du *hacking* s'est démocratisée grâce à la simplification des outils et à la nouvelle image véhiculée par les hackers après **Wikileaks** et le mouvement Anonymous. L'internaute lambda ne sait pas lire le code ou ne sait pas ce qu'est un langage informatique, il ne maîtrise pas la technique mais il aime l'interaction, le rapport direct avec les machines.

Dans *Watchdogs*, le héros va jusqu'au bout de cette interaction et prend le contrôle grâce à des outils technologiques. Ce hacker pirate est effectivement un héros de jeux vidéo en puissance mais il n'est qu'une représentation fantasmée du hacking. Ce qui est véritablement nouveau ici est l'aboutissement du **processus d'identification à un héros** qui est traditionnellement anonyme et généralement peu connu et surtout peu apprécié du grand public.



Watchdogs est un GTA-like¹, un genre souvent décrié pour sa violence. Les hackers risquent-ils d'être stigmatisés ?

Bien sûr, le hacker que l'on peut contrôler dans *Watchdogs* n'est pas un hacker ordinaire, il peut manier des armes et a des capacités physiques et intellectuelles dignes de faire de lui un héros. Les potentielles réactions négatives des parents des joueurs de *Watchdogs* ne constituent cependant pas le principal problème pour la communauté hacker. Là où elle peut être stigmatisée, c'est dans son rapport avec la société civile.

Alors que le hacker se place volontairement en dehors du système, il doit maintenant s'employer à le changer. Il devient ici un chien de garde au service des libertés et non d'un parti ou d'une institution. Il ne s'agit pas de remettre en cause le monde occidental mais de donner une nouvelle image du pirate, plus investi, plus en phase avec des réalités triviales. Il y a une nouvelle reconnaissance de l'action, et ainsi une nouvelle responsabilité.

Une responsabilité à vocation politique ?

C'est la notion de pouvoir qui est au centre de la question. Le hacking repose sur une question de plate-forme alors que le politique relocalise l'action. Dans le premier domaine, l'on cherche à diffuser une nouvelle information, à se réapproprié un message, à détourner des signaux. Dans le second, l'on cherche à représenter une population, à agir en son nom. Le hacking est une action politique, c'est-à-dire engagée, relevant d'une opinion ou d'une vision de la société mais n'est pas une action relevant de la vie politique traditionnelle, reposant sur un modèle vertical où le pouvoir est cloisonné et transférable.

L'institutionnalisation et l'organisation propre au système politique n'est pas adaptée à l'éthique du hacking car elle impose un cadre indépassable. Les hommes et femmes politiques actuelles ne semblent pas non plus prêts à apprivoiser totalement cette contre-culture comme on a pu le constater durant la dernière campagne présidentielle. L'UMP et le PS n'ont encore qu'une **vague notion** de ce qu'est et représente le numérique. Plus récemment, Fleur Pellerin a dit vouloir **combattre la neutralité du net** car l'Europe n'a pas appris à penser en termes de réseaux.

Le Parti Pirate pourrait-il en tirer bénéfice ?

La seule glorification de l'hacktivisme ne suffirait pas à donner un nouveau souffle politique à ce parti mais elle aurait le mérite de rendre visible son action et de redonner une signification plus concrète à ses attentes. Elle permettrait aussi de mettre au premier plan des **débats essentiels à propos de la neutralité du net** et des libertés numériques en général. Reste que cette structure n'est pas non plus pensée comme plate-forme mais comme une organisation.

De toute façon, il est réducteur d'associer tous les hackers sous la même bannière, qu'elle soit culturelle ou politique d'ailleurs. La politisation du hacker ne va pas de soi, ce qui lui importe c'est de pouvoir apporter sa voix au chapitre, de donner de nouvelles clefs de compréhension du monde numérique, culturel, politique.

Le hacker est-il alors condamné à être le seul maître d'un savoir faire ?

Tout le dilemme est là : il faudrait instituer la liberté individuelle et la masse au sein d'un même mouvement alors que le hacker n'est qu'une figure abstraite et non le représentant d'un groupe. Il n'est pas non plus voué à être érigé en modèle.

Encore une fois, c'est la notion de plate-forme qui importe ici : le hacker ne fait pas partie de l'organisation politique du pouvoir, il ne cherche pas la légitimité ou une position dominante puisqu'il s'intéresse à un partage horizontal de l'information et des savoirs.

Olivier Mauco analyse régulièrement la place des jeux vidéo dans la société sur son **blog**.

1. Jeu vidéo se rapprochant de la série Grand Theft Auto, basée sur une grande liberté de mouvement et d'action du joueur, le plus souvent dans un milieu urbain virtuel [↔]

BESEBUNK

le 22 octobre 2012 - 8:49 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



you definitely love [URL=http://new-york-jets.net/darrelle-revis-limited-black-game-jerseywhite-elite-men-jerseyred-youth-women-jersey/]darrelle revis black jersey[/URL] to your friends zILJvufM [URL=http://new-york-jets.net/darrelle-revis-limited-black-game-jerseywhite-elite-men-jerseyred-youth-women-jersey/] http://new-york-jets.net/santonio-holmes-limited-black-game-jerseywhite-elite-men-jerseyred-youth-women-jersey/ [/URL]

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE