

Université de Fribourg/Suisse  
Faculté des lettres et sciences humaines  
Anthropologie sociale

**« Recomposition et  
réappropriation du corps dans les  
sociétés contemporaines »**

**Le cas des cultures hacker**

Travail de séminaire  
dans le cadre du séminaire « De l'art du bidouillage  
à l'activisme numérique : regard sur les cultures  
hacker »  
SA2020

Travail rendu le 06.02.21 à Sylvain Besençon

écrit par  
Camille Aubry  
[camille.aubry@unifr.ch](mailto:camille.aubry@unifr.ch)  
Rue des Sels 9, 2800 Delémont  
Anthropologie sociale/Science des religions

# Table des matières

<b><u>I.</u></b>	<b><u>INTRODUCTION.....</u></b>	<b><u>3</u></b>
<b><u>II.</u></b>	<b><u>LE CORPS CONTEMPORAIN.....</u></b>	<b><u>4</u></b>
1.	MONTÉE DE L'INDIVIDUALISME.....	5
2.	DÉSACRALISATION DE LA NATURE .....	5
3.	LE CORPS-MACHINE.....	6
4.	LE CORPS MODERNE.....	7
<b><u>III.</u></b>	<b><u>LE CORPS « HACKÉ » ? .....</u></b>	<b><u>8</u></b>
1.	CONSTRUCTION DE L'UNIVERS HACKER .....	9
	<i>L'ESPRIT À L'ÉGAL DE DIEU ? .....</i>	9
	<i>INTIMITÉ CORPS-MACHINE.....</i>	11
	<i>RAPPORT AU CORPS.....</i>	13
2.	NIER SON CORPS .....	14
3.	RESSENTIR SON CORPS DANS LE MONDE RÉEL.....	14
4.	MISE EN SCÈNE DE SOI .....	16
	<i>L'AVATAR .....</i>	17
	<i>UTILISATION DE PSEUDONYMES.....</i>	19
<b><u>IV.</u></b>	<b><u>CONCLUSION.....</u></b>	<b><u>21</u></b>
<b><u>V.</u></b>	<b><u>BIBLIOGRAPHIE.....</u></b>	<b><u>24</u></b>

# I. INTRODUCTION

Les symboliques et les représentations du corps sont (re)travaillées, (re)définies depuis des siècles. Chaque contexte, chaque courant philosophique s'est emparé du corps pour lui faire exprimer ses convictions. Pendant la période esclavagiste, les individus étaient vendus selon certaines caractéristiques que leur corps présentait (couleur de peau, musculature, etc) ; durant l'Inquisition, c'était le corps des sorcières qui était brûlé pour éloigner les forces maléfiques ; le mouvement du « bodypositivisme » fait aujourd'hui du corps un des points centraux de l'identité et cherche à l'émanciper des dictats sociétaux (et patriarcaux) actuels. Nous pouvons donc voir que l'histoire a utilisé le corps à de nombreuses reprises pour soutenir ou combattre des idéologies. Le corps est d'ailleurs un objet de recherche privilégié de nombreux domaines. De la biologie à l'anthropologie en passant par le droit et les disciplines artistiques, le corps et sa symbolique sont régulièrement questionnés afin de saisir les enjeux qu'ils enferment. Pour appréhender les cultures modernes qui englobent tous ces domaines, il faudrait prendre en compte toute leur complexité. Comme une telle entreprise n'est absolument pas faisable ici, porter un regard sur les cultures hacker me semble un point d'entrée intéressant. En effet, les représentations et les symboliques qui ont influencé la conception du corps dans ces cultures en disent large sur certaines préoccupations plus actuelles que jamais, comme la maîtrise de la création et de l'univers.

Pour comprendre cette nouvelle signification donnée au corps et du même coup les pratiques qui lui sont parallèles, pour saisir ce qui les influence, quelles sont les motivations qui lui sont insufflées et leur origine, il convient d'appréhender notre contexte moderne d'un point de vue assez global. Pour ce faire, nous nous attarderons sur les éléments qui ont amené les sociétés contemporaines à concevoir le corps comme une réalité extérieure à l'individu avant de s'intéresser à la manière dont il est investi au sein des communautés hacker. Dans un contexte ultra-moderne, nous verrons que le sens qui est donné au corps fait partie d'une quête individuelle de réalisation et de maîtrise de soi et, plus globalement, de la structure du monde. Nous jonglerons donc beaucoup entre différents niveaux de compréhension, du corps, du sens que les individus lui donnent aux influences qu'ils reçoivent et qui les orientent, et vice versa.

Ce travail s'appuiera majoritairement sur les travaux de deux auteurs, Isabelle Collet et David Le Breton. Bien qu'ils n'aient pas pour objet d'étude privilégié les mêmes

thématiques, l'association de leurs écrits permet une mise en parallèle entre la conception du corps dans l'époque contemporaine et la structure des communautés hacker. En effet, tous deux font intervenir la question du corps et celle du mythe informatique et, bien que ce ne soit pas dans la même tendance, cela permet de faire ressortir des éléments qui, à mon sens, sont très pertinents. De plus, les analyses et explications qui suivent correspondent d'avantages aux sociétés de type occidental. Cette orientation s'explique par le fait que l'émergence des cultures hacker s'est fait dans des contextes technologisés et rationalisés qui coïncident avec le développement des sociétés contemporaines occidentales.

Une nuance se doit également d'être émise avant de nous lancer dans le vif du sujet. Il s'agit de la distinction entre monde réel et monde virtuel. Tout au long de ce travail, une différenciation sera régulièrement faite entre ces deux réalités. Le monde réel fera référence aux situations d'interaction, d'échange et d'action dans des configurations physiques concrètes et matérielles alors que le monde virtuel indiquera des cas où les mêmes logiques se déroulent via l'interface de l'écran. Ce dernier concerne également les activités de beaucoup de hacker, à savoir la programmation, le codage, etc. Cependant, notons que le sens qui leur est donné ainsi que les conséquences qu'elles peuvent engendrer ne sont jamais uniquement réels ou uniquement virtuels. En effet et comme nous le verrons, ces deux réalités sont si proches dans le contexte actuel que les limites qui les séparent ont tendances à se confondre. Bien qu'un peu réductrice, la différenciation radicale de ces deux univers est toutefois nécessaire à ce travail car elle permettra de situer les informations.

## **II. LE CORPS CONTEMPORAIN**

« Nos conceptions du corps sont liées à la montée de l'individualisme en tant que structure sociale, à l'émergence d'une pensée rationnelle positive et laïque sur la nature, au recul progressif des traditions populaires locales [...] » (Le Breton 1990 : 11). Comme David Le Breton l'exprime dans l'introduction de son ouvrage « Anthropologie du corps et modernité » (1990), les sociétés contemporaines ont fait du corps un terrain de l'expression individuelle, « l'enceinte du sujet, le lieu de sa limite et de sa liberté, l'objet privilégié d'un façonnement et d'une volonté de maîtrise, mais aussi le lieu d'une solitude » (ibid.). Héritières d'une telle conception que la montée de l'individualisme et

de la pensée mécaniste ont fortement orientée, les sociétés contemporaines perçoivent le corps comme un outil de performance identitaire.

Je propose alors de nous pencher sur les éléments qui ont façonné les modes de penser du XXI<sup>e</sup> siècle et amené le corps à incarner une réalité extérieure aux individus afin de mieux comprendre comment la réalité des hackers l'investi.

### 1. Montée de l'individualisme

Pour le Moyen-Âge et les forces religieuses qui l'animent, le corps est un espace sacré que rien, pas même la médecine, ne peut se permettre de manipuler. A cette époque, le corps ne se conjugue pas au singulier et ne relève pas d'une expérience personnelle puisqu'il est englobé par le sentiment d'appartenance au groupe, invisibilisé par les liens communautaires qui lient les membres entre eux.

La Renaissance s'ouvre sur une ère nouvelle : celle de l'individu. De plus en plus encouragé par les pratiques et pensées de son époque (mouvements artistiques, importance des épitaphes, etc), il développe une conscience de son existence personnelle prédominante sur celle du groupe : il est lui-même avant d'être un membre de la communauté. Le sentiment de distinction entre soi et les autres prend forme au travers du corps qui, comme le dira Émile Durkheim quelques siècles plus tard, devient un « facteur d'individuation » (1968), une frontière entre l'individu et ses semblables, la limite précise qui différencie l'homme de ce qui l'entoure.

### 2. Désacralisation de la nature

Le XVII<sup>e</sup> siècle libère l'Europe de son assise religieuse qui ne se contente plus de raisons et de causes transcendantes pour expliquer le monde. Grâce aux travaux et avancées de Galilée et de ses compères, le monde est perçu à travers le filtre des mathématiques et, plus largement, de la raison. L'émerveillement qui accompagnait les œuvres du créateur laisse place à une soif de connaissance et de compréhension, tant de la nature que de l'intérieur de l'être humain. Les compréhensions théologiques de la nature s'estompent, appuyant ainsi la coupure entre les êtres humains et le reste du monde que la naissance de l'individu avait déjà fait ressentir. L'individu nouvellement né fait alors face à une nature désacralisée qui l'amène à considérer le monde comme un espace ontologiquement vide, dont la main de l'homme peut disposer à sa guise. En effet, la pensée rationnelle ramène la complexité du monde dans le champ de la compréhension humaine, plaçant

ainsi les êtres humains et leur environnement dans une condition semblable. Retenons que cette désacralisation de la nature entraîne un sentiment de coupure entre l'être humain et ce qui forge son univers : bien loin des pensées qui attribuent un caractère magique à la nature dont l'homme fait éminemment partie, les individus finissent pas se sentir détachés, étrangers à l'essence du monde.

### 3. Le corps-machine

Si la montée de l'individualisme s'est d'abord imposée uniquement dans certains domaines de la vie sociale, elle s'est énormément élargie avec la pensée mécaniste de René Descartes<sup>1</sup> qui développe une réflexion dualiste opposant l'homme à son corps. Ce dualisme n'est pas le premier à faire la distinction entre la substance physique du corps et celle immatérielle de l'esprit ou de l'âme. Son approche a de particulier qu'elle ne s'inscrit pas dans une continuité religieuse mais bien dans le tissu social de l'époque (Le Breton 1990).

La philosophie cartésienne appuie la perte de sens du corps qu'elle résume à une machine emprisonnant l'âme. Cette enveloppe charnelle maintient l'esprit dans l'ignorance du monde car, bien qu'elle soit considérée comme une machine, ses perceptions sensorielles sont incapables de rendre compte fidèlement des données de l'environnement. L'exercice de la rationalité, seule manière pour l'esprit d'entrer en contact avec le monde et d'ainsi se libérer, est entravé par les fonctions limitées du corps. Il devient alors un poids à trainer sur le chemin de la connaissance que seule la toute-puissance de l'esprit rationnel peut parcourir. Plus qu'une réalité extérieure, le corps est déprécié et jugé responsable des limites imposées à la grandeur de l'esprit.

Les discours de la pensée mécaniste ont eu une portée telle que ses impacts s'observent aujourd'hui encore. Nombreux des éléments qu'elle met en avant sont directement liés à l'avènement de la pensée mécaniste comme principe d'intelligibilité du monde et au développement de mécanismes (tels que l'imprimerie, l'horloge ou le télescope) qui viennent asseoir la conception selon laquelle les humains – ou du moins leur rationalité pensante – peuvent contrôler le monde (Le Breton, 1990). Cette représentation a donc inspiré les logiques de fonctionnement de nos sociétés et encouragé le sentiment de toute-puissance qu'éprouvent aujourd'hui les êtres humains au regard du monde qui les entoure.

---

<sup>1</sup> Les processus sociaux et culturels qui amènent à cette distinction sont antérieurs à Descartes mais ils se cristallisent dans sa philosophie, d'où l'importance accordée à sa pensée.

#### 4. Le corps moderne

L'individu expérimente donc, au travers de son corps, un triple sentiment de coupure : avec l'équilibre de l'univers dont il ne fait pas – ou plus – réellement partie (désacralisation de la nature), avec les autres puisque l'enveloppe charnelle le différencie et le sépare de ses semblables (montée de l'individualisme) ainsi qu'avec lui-même étant donné que son corps limite ses capacités (pensée mécaniste). Dans une telle position, qu'est-ce que le corps permet encore d'exprimer ? Comment et sur quelles bases peut-il être investi ?

Deux logiques principales s'observent simultanément dans les sociétés contemporaines : celle des technosciences, héritières de la pensée mécanistes, qui voient en le corps un objet transformable et améliorable et celle de la consommation qui, obsédée par ses désirs de distinction, fait du corps l'accessoire principal de l'individu, le terrain de son expression.

Le monde contemporain est un univers fragmenté où les mouvements idéalistes s'enchaînent, s'associent et se rejettent, où les valeurs sont en constante évolution et où bon nombre des schémas de l'histoire s'effritent peu à peu<sup>2</sup>. Ce contexte en perpétuel mouvement voit naître de nouvelles préoccupations individuelles qui riment avec l'investissement de la sphère privée et la recherche d'un soi réalisé et autonome. Face à ces transformations sociétales profondes et à l'incertitude qu'elles peuvent entraîner pour l'individu, le corps est l'unique stabilité dans laquelle il peut trouver refuge. « Le sentiment de soi est inlassablement travaillé par un acteur dont le corps est la matière première de l'affirmation propre selon l'ambiance du moment. Nous sommes désormais les artisans de nos existences avec une marge de manœuvre plus ou moins étendue. Sur ce fond d'éloignement des autres, de relâchement du lien social, de précarité de toute relation, le corps devient un formidable objet d'attachement. Le souci de soi prend des allures d'un souci du corps » (Le Breton 1990 : 226-7). Si le corps a longtemps été considéré comme une condition imposée aux êtres humains, il représente dorénavant une proposition à investir selon ce que l'on souhaite lui faire dire.

Le corps n'est pas à la hauteur de l'individu. Mais grâce au progrès de la science et des technologies, et c'est là tout l'intérêt de cette conception contemporaine, les contraintes corporelles peuvent subir toutes les modifications nécessaires (chirurgie esthétique,

---

<sup>2</sup> Luttres décoloniales, libération de la femme et de la sexualité, visibilité des préoccupations écologistes, etc.

régimes alimentaires, bodybuilding, transsexualisme, etc) à l'épanouissement personnel de l'individu. La société de consommation érige la centralité de l'apparence dans l'expression de soi, elle joue sur « le corps miroir de l'âme » en incitant les individus à le modeler, à le compléter grâce aux techniques qu'elle met à disposition pour le rendre conforme à l'image qu'ils s'en font. Par ce sentiment de contrôle sur son corps, l'individu appuie la toute-puissance supposée du genre humain sur ce que la nature lui met à disposition.

Toutefois, ce sentiment de contrôle est gentiment mis en échec, à son tour, par les objectifs d'efficacité et même de productivité qui guident les activités et les interactions. Ils entraînent une normalisation des corps qui se doivent de correspondre à certains critères pour répondre de manière conforme aux usages et projets que l'on fait d'eux. De plus, si le contrôle de l'image est en vogue et partiellement possible grâce aux techniques modernes, maîtriser ce que le corps exprime reste encore de l'ordre du fantasme.

### **III. LE CORPS « HACKÉ » ?**

Après s'être penché sur les réalités qui ont frappé le corps et sa symbolique au cours des derniers siècles, il est maintenant possible de s'intéresser à comment ils ont impacté la réalité actuelle du monde et, par conséquent, la manière dont les cultures hacker ont émergé et évolué.

Les membres des cultures hacker ne font pas face au cyberspace dans la même position que le reste de la population, ils n'en sont pas uniquement consommateurs puisque leurs compétences et connaissances sur le sujet les placent comme de véritables acteurs capables d'influencer la forme donnée à cet univers. De nombreuses représentations et fascinations circulent également dans ce type de communautés et peuvent expliquer ce qui influence ces individus différemment des gens « ordinaires ».

De plus et bien que le cyberspace construise une réalité virtuelle où l'individu se meut sans décoller de son ordinateur, cet univers est également ancré dans le monde réel et suppose des interactions concrètes et matérielles. Aussi, différentes manières d'appréhender cet espace et le rôle que le corps y joue cohabitent. Nous observerons tout d'abord les mécanismes de construction de ces cultures, les influences qu'elles reçoivent et les logiques qu'elles supposent avant d'appréhender les réponses adoptées par ses acteurs.

Avant de nous lancer dans le vif du sujet, j'aimerais émettre une précision au sujet de l'emploi du terme « hacker ». La diversité qu'englobe les communautés hacker ainsi que la multiplicité des schémas, des préoccupations, des actions et des objectifs qu'elles supposent font qu'il me paraît réducteur d'enfermer tous les membres de ces groupes sous la désignation « les hackers ». Aussi, je choisis d'employer ce terme en faisant référence au langage et à la passion que les hackers partagent et non pas au type de personnes qu'ils sont supposés être ni au genre de comportements qu'ils devraient adopter. Leur identité commune passe « par le partage d'une passion (l'informatique), d'une culture commune (jeu de rôles, science-fiction, jeux vidéo...) et d'une vision cybernétique du monde » (Collet 2006 : 192). Notons donc que les diverses influences présentes au sein des communautés hacker n'agissent pas de la même manière sur tous les individus, que certains hackers échappent forcément aux tendances qui suivent, d'où la diversité des manières de se représenter le corps.

## 1. Construction de l'univers hacker

### *L'esprit à l'égal de Dieu ?*

Afin de comprendre les enjeux liés au corps dans un tel contexte, il convient de saisir quelques-uns des éléments qui ont participé à façonner le monde des hackers et les représentations qui y circulent. Nous nous attarderons en l'occurrence sur les récits de science-fiction qui ont largement participé à entretenir le fantasme de maîtrise absolue du monde par l'esprit et appuyé l'idée selon laquelle le corps est inefficace et entrave les possibilités de l'être. Cette influence s'explique par le fait que la grande majorité des hackers se retrouvent dans les récits de ce genre de par la forme qui leur est donnée (mise en scène d'avancées techniques, héroïnes solitaires et marginales, vocabulaire employé par le cyberpunk<sup>3</sup>) (Collet 2006 : 131). La science-fiction fonctionne selon leurs codes. Diverses études (Collet, Clermont & Lallement) ont d'ailleurs démontré que la lecture de récits de science-fiction occupait une place privilégiée chez les étudiant·e·s et enseignant·e·s en sciences de l'informatique.

---

<sup>3</sup> Selon Wikipédia, « le cyberpunk (association des mots cybernétique et punk) est un genre de la science-fiction très apparenté à la dystopie et à la hard science-fiction. Il met souvent en scène un futur proche, avec une société technologiquement avancée (notamment pour les technologies de l'information et la cybernétique) ».

Dans un ouvrage touchant justement à cette thématique<sup>4</sup>, Isabelle Collet aborde l'intimité entre science et science-fiction nourrissant une influence réciproque : la science sur la construction du récit et la science-fiction sur les représentations de la science. Elle illustre alors très bien le fait que les récits de science-fiction véhiculent des représentations de l'ordinateur qui viennent ériger cette machine comme un outil de superpuissance aux yeux des hackers. Pour montrer à quel point ces images reçues sont influentes, Collet fait intervenir le concept de « mythe informatique », entendu comme la manière dont, au cours de l'histoire, « les scientifiques cherchent à comprendre le langage de Dieu en automatisant les mathématiques » (Collet 2006: 74) par le biais de machines « pensantes ». Ce mythe rejoint les préoccupations de la cybernétique dont l'objectif est précisément la recherche du contrôle absolu, la maîtrise de toutes les règles et l'explication complète de l'univers. L'outil qui permettra cette prouesse est celui de la machine universelle incarnée par l'ordinateur. Au cours de son étude, Collet réalise de nombreux entretiens illustrant la symbolique – voire même le fantasme – qu'incarne l'ordinateur aux yeux des participant·e·s. Quand l'auteure questionne l'imaginaire de cet appareil, les répondant·e·s font bien souvent référence à la science-fiction et aux possibilités qu'offre la machine dans ces mondes hyper-technologisés. « L'ordinateur, grâce à sa capacité à manipuler les symboles mathématiques, est investi de la capacité d'expliquer le monde, ramenant l'œuvre de Dieu dans le champ de la compréhension humaine » (Collet 2006 : 141). L'association de l'image de l'ordinateur à celle d'un dieu nous montre bien les pouvoirs que les hackers se sont attribués et ont pensé incarner grâce à cette machine. De multiples récits de science-fiction mettent en effet en scène des machines ayant acquis une telle puissance et intelligence qu'ils n'ont de comptes à rendre qu'à eux-mêmes. Dans cette optique, elles sont des sortes de dieux tout-puissants. Grâce à la science-fiction, Dieu ou du moins ses pouvoirs, sont à la portée de l'humanité qui parvient à construire des machines allant au-delà de sa propre condition.

L'art de créer un univers virtuel, d'édicter des règles, de construire une réalité et d'en être le maître sont des désirs qui reviennent dans les discours des personnes interviewées par Collet. Au final, maîtriser l'univers informatique peut faire naître chez les hackers un sentiment de contrôle et de connaissance du monde réel. En ce sens, les dimensions réelles et virtuelles ont tendance à se confondre ; le sentiment d'impuissance souvent expérimenté par les informaticien·e·s qui, caricaturalement, ont tendance à rencontrer des

---

<sup>4</sup> COLLET Isabelle. 2006. *L'informatique a-t-elle un sexe ?*

difficultés dans le monde social (rejet, solitude) se trouve comblé par la position qu'offre l'ordinateur.

L'informatique a cela de particulier qu'elle permet à ceux qui savent la manier de répondre à un besoin de certitudes, de cadre et de puissance tout en opérant dans un champ créatif. « Cette fiabilité [des règles] n'est pas perçue comme un manque d'intelligence, de créativité, au contraire, c'est elle qui fait tout l'intérêt de l'environnement informatique considéré comme un refuge, comme un accès à un monde d'ordre dans lequel l'informaticien a les moyens d'agir » (Collet 2006 : 152). Le monde et l'incompréhension qui y règne sont accessibles à l'être humain par l'interface de l'écran et des multiples possibilités d'action qu'il permet. Comme l'a dit Le Breton, « l'ambiguïté du monde ne tient plus qu'à une fenêtre posée sur lui » (Le Breton 1999 : 149).

L'univers hacker entretient alors un double désir de toute-puissance sur le monde qui l'englobe. Premièrement car les individus qui le composent subissent les mêmes pressions liées à la condition du corps et de l'esprit que nous avons vu au chapitre 2. En ce sens, ils sont influencés par les pensées individualistes et mécanistes qui font du corps une réalité extérieure et sujette à l'esprit humain. Deuxièmement parce que la science-fiction leur donne la sensation de pouvoir avoir un véritable contrôle sur le cours du monde quand ils manipulent leur clavier d'ordinateur. L'esprit agit donc doublement : sur la forme donnée au corps et sur celle que prendra l'univers qu'ils créeront.

### *Intimité corps-machine*

Grâce à la science-fiction, la symbolique de la machine occupe une place privilégiée au sein des structures qui bâtissent l'univers hacker et y est doublement investie. Elle incarne premièrement et comme nous l'avons vu un statut particulier relatif aux possibilités et « pouvoirs » qu'elle offre. Contrairement aux relations interpersonnelles, l'ordinateur est un partenaire prévisible et stable. Deuxièmement, et c'est l'objet de ce chapitre, il existe une intimité significative entre la machine et le corps de ceux qui savent la manier. En effet, l'incorporation de la machine est telle que beaucoup de hackers questionnés par Isabelle Collet mais également Sherry Turkle, professeure d'études sociales en sciences et technologie dans le Massachusetts, ont tendance à décrire leurs processus physiques et mentaux par des termes issus de l'informatique (par exemple : « je me suis mis en mode veille » pour expliquer qu'ils ont stopper leur activité, qu'ils se sont reposés). Le Breton constate que le vocabulaire informatique s'est infiltré dans les conversations de tous les

jours au point où ce ne sont plus uniquement les hackers qui piochent dans le langage informatique mais bien l'ensemble des sociétés technologisées. C'est ainsi que des formulations telles que « stocker de l'information » ou « assimiler des données » sont utilisées pour décrire les actions du cerveau alors que l'expression « être formaté » à une tâche ou un emploi fait aujourd'hui largement parti du sens commun (Le Breton, 1999 : 152).

Afin de saisir les tendance à l'humanisation de la machine et à l'informatisation du corps, il est intéressant de les replacer dans le processus général dans lequel elles s'inscrivent. Plusieurs travaux approchant la thématiques du corps mentionnent l'idée d'une « cyborgisation de l'homme » (Le Breton 1990 : 322) ou la volonté de « devenir un cyborg » (Collet 2006 : 209). Entendu comme un « personnage de science-fiction dont les capacités physiques sont décuplées par des éléments mécaniques, électroniques » (Le Robert), le cyborg inspire les descendants des préoccupations mécanistes et cybernétiques. L'imaginaire que le cyborg véhicule a trouvé en les sociétés contemporaines le terrain de jeu idéal pour alimenter les fantasmes de la machine intelligente et presque indépendante face à l'être humain, à son corps défait et encombrant. Il participe donc largement à véhiculer une image du corps dont les capacités peuvent être augmentées ou améliorées par les avancées de la technologie : procréation *in vitro*, implémentation de puces dans le cerveau pour accroître la mémoire ou sur l'ongle pour faciliter le paiement, reconnaissance faciale, opérations de changement de sexe, etc. Si ce type de pratiques fait déjà partie de la réalité de millions d'individus qui ont dû y avoir recours pour s'adapter au système (notamment les prothèses pour personnes amputées), il propose néanmoins des figures du corps qui n'opposent plus l'humain à la machine dans sa substance. Au même titre que la machine, le corps de l'être humain peut être retravaillé, reconfiguré pour correspondre à l'idéal qui en est dressé. Un exemple qui permet de saisir les motivations qui inspirent les améliorations corporelles est celui de Manel de Aguas, un jeune espagnol se définissant comme un « artiste cyborg ». Dans un interview récemment accordé à Konbini<sup>5</sup>, un tabloïd français, il explique avoir modifié son corps en ajoutant deux nageoires sensorielles au-dessus de ses tempes qui lui permettent de sentir la météo. Alors qu'elles sont pour l'instant extérieures à son corps, l'objectif serait de les implanter directement dans son crâne, afin qu'elles fassent partie

---

<sup>5</sup> Référence de la vidéo Instagram : [https://www.instagram.com/tv/CKyVqs-I6uA/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CKyVqs-I6uA/?utm_source=ig_web_copy_link), visionnée le 02.02.21.

du corps au même titre que les autres organes. Il explique que les ajouts cybernétiques participent à façonner son identité et la façon dont il se comprend lui-même. A cette quête identitaire s'ajoute pour lui une vision plus globale de notre monde puisqu'il estime « qu'à l'avenir il y aura plus de diversité, de cyborgs, de transespèces et bien d'autres encore » et que « nous devons nous préparer à devenir une société plus ouverte d'esprit ». La cyborgisation de l'homme et plus largement de la société représente pour lui un stade prochain de nos sociétés. Son idéologie s'inscrit donc dans une perception du monde qui dépasse le cas de quelques passionnés de cybernétiques.

### *Rapport au corps*

C'est finalement dans leur propre rapport au corps que les hackers ressentent le plus ce sentiment d'impuissance que leur inspire le monde réel. En effet, ils n'ont ni le choix ni la maîtrise de ce corps imposé. C'est pour cette raison que bon nombre d'individus investis dans la programmation ou le codage par exemple auront tendance à recréer leur corps et à l'utiliser comme outil. Cette tendance se traduit de diverses manières dont les plus significatives sont la négation du corps, sa recomposition dans le monde réel et son investissement dans le monde virtuel. Un tel panel de tendances s'explique par la diversité qui peuple les cultures hacker. En effet, les individus acteurs de ces configurations doivent sans cesse jongler entre leur présence et leur impact sur le monde réel et leur activité traduite sur l'écran. Aussi, cette confrontation entre plusieurs « rôles » a comme conséquences des conceptions et des appréhensions du corps variées. Il est donc important de ne pas mettre tous les hackers dans la même catégorie et de prendre conscience du sens commun qui donne une image stéréotypée du hacker en la faisant correspondre à celle de l'adolescent geek, négligé, asocial et réfugié derrière son ordinateur. Par conséquent, il est nécessaire de tenir compte des divergences internes aux cultures hacker dans le dessin du corps au sein de ces communautés.

Enfin, n'oublions pas qu'il est hypothétiquement<sup>6</sup> possible de voir deux stratégies coexister chez un même individu. En effet, le choix de réinvestir son corps dans le monde virtuel ne paraît pas incompatible avec celui de nier son corps ou celui de le recomposer.

---

<sup>6</sup> Même si aucune enquête de terrain ne me permet de confirmer cette affirmation, j'estime qu'une association de plusieurs tendances n'est pas inimaginable car le hacker, même s'il s'adonne à son écran, se devra toujours de retourner dans la réalité à un moment ou à un autre.

## 2. Nier son corps

La première manière dont les hackers peuvent réagir face à l'impuissance de leur corps est tout bonnement par son rejet. En effet, les entretiens menés par Collet et son équipe témoignent de certains discours où le corps n'est exploité que devant l'ordinateur. L'exaltation procurée par certaines pratiques comme la programmation est telle que ceux qui la ressentent peuvent passer des heures devant leur écran, sans prendre conscience des besoins de leur corps. C'est le cas d'un interview réalisé auprès d'un certain Thierry, qui affirme avoir passé plus de 18 heures à faire de la programmation sans se coucher ni prendre une douche. C'est aussi le cas d'un autre entretien cité par Patrice Flichy, un sociologue et chercheur au Laboratoire Techniques, territoires et sociétés (LATTs) :

*« Quand je suis devant mon ordinateur [...] je suis détaché de mon identité physique. Ce n'est pas seulement quand je suis sur des forums, que je joue à des jeux ou que je suis sur le net. C'est à chaque fois que je suis devant mon ordinateur. Je perds alors mes repères temporels et je ne ressens plus la faim ou la fatigue. » (Flichy, 2001)*

Un autre exemple est celui que Maxime mentionne dans un entretien réalisé par Collet où il explique qu'un certain nombre d'attitudes sont attendues lors des « coding parties » (Collet 2006 : 203). Il s'agit d'activités durant lesquelles les hackers forment des équipes de deux ou trois personnes pour créer, le plus vite possible, un programme permettant de résoudre un problème. Munis de réserves énergisantes en tous genres, l'activité peut durer entre 24 et 36 heures derrière un écran. Leur but – en grande partie inconscient – n'est pas de fatiguer leur corps jusqu'à la destruction mais plutôt d'évaluer jusqu'où l'esprit peut contrôler les limites du corps.

Ces extraits de témoignages ne sont pas sans rappeler les transes, expérimentées par certaines personnes au cours de rituels ou suite à la prise de stupéfiants par exemple, qui dissocient les sensations et les réactions du corps de celles de l'esprit. Dans ce genre de situation, le corps est un outil permettant de réaliser plus, autre part, dans l'univers de l'esprit.

## 3. Ressentir son corps dans le monde réel

Si la première stratégie semble représenter un extrême, le choix de recomposer son corps dans le monde réel dans le but de l'améliorer est bien plus populaire. Ce qui s'apprête à

suivre n'est d'ailleurs pas propre uniquement aux cultures hacker car certaines tendances peuvent bel et bien correspondre à la manière dont beaucoup d'individus cherchent à investir leur corps dans la vie quotidienne. Ici, le corps peut être retravaillé, complété selon les désirs de celui ou celle qui le porte. Dans le cas des hackers, l'objectif n'est pas tant d'améliorer son corps d'un point de vue esthétique mais plus de se prouver être capable de le reconfigurer, au même titre que l'ordinateur. Dans cette optique, cette stratégie rejoint également certaines préoccupations de maîtrise suggérées par les chapitres précédents.

Parmi les moyens les plus accessibles se trouve la technique du tatouage. Libérée de la stigmatisation qu'elle a longtemps inspirée, notamment par les prisons qui marquaient les détenus d'un signe définitif ou encore par la crainte qu'inspiraient les Yakuza tatoués de la tête au pied, cette pratique permet, littéralement, de *faire dire* quelque chose au corps. La réappropriation que le tatouage peut permettre implique donc un investissement matériel du corps dans l'espace réel. Un des interviewés de Collet explique s'être fait tatoué « plein de lignes avec des coordonnées random » (Collet 2006 : 202) sur le bras. Le genre de tatouage auquel correspond ce motif figurent une technicisation du corps et correspondent à ce que Le Breton appelle des inscriptions biomécaniques, dont les traits rapprochent l'homme de la machine.

Une autre façon d'affirmer sa maîtrise sur son corps peut se faire par l'exploration de ses limites. Diverses pratiques telles que la suspension corporelle, les sports extrêmes ou la performance artistique comme Marina Abramović l'a présentée amènent l'individu à expérimenter une forme de dépassement de soi, que ce soit au travers de la douleur ou du danger. Le but recherché n'est pas tant la souffrance ou la peur elles-mêmes mais plus l'exploration de l'emprise de l'esprit sur le corps et les limites du contrôle qu'il peut en avoir (Collet 2006 : 203). Comme mentionné précédemment, ce genre de pratiques n'est pas exclusif aux cultures hacker mais est bel et bien mobilisé par d'autres individus qui peuvent vivre une forme de déconnexion, de coupure avec ce qui les entoure en cherchant à expérimenter leur corps.

Finalement, un autre moyen qui est également mis en œuvre est celui correspondant à la « cyborgisation du corps humain », comme nous l'avons vu avec l'intimité corps et machine (cf. page 12). Par l'ajout d'un organe ou d'une nouvelle capacité sensorielle à leur corps, certains individus choisissent d'améliorer les possibilités de leur corps dans le monde réel. Même si ce type de pratiques ne s'observent pas uniquement au sein des

communautés hacker, la familiarité de ce contexte avec l'idéologie de la cybernétique peut expliquer la proximité entre hackers et implants corporels. Devenir un transespèce peut être un acte collectif, comme c'est le cas du mouvement artistiques cyborg dont Manel de Aguas fait partie. L'« art cyborg » réunit dans ce cas-là plusieurs parcours dont celui de Neil Harbisson, qui a une antenne implantée dans le crâne lui permettant d'entendre ou de percevoir les couleurs grâce à l'infrarouge et à l'ultraviolet, ainsi que celui de Moon Ribas, qui possède des implants dans les pieds lui permettant de percevoir les tremblements de terre sur toute la planète. Grâce aux nouvelles techniques, ces personnes ont pu améliorer leur corps, développer ses capacités dans le monde réel.

#### 4. Mise en scène de soi

Ce dernier chapitre cherche à appréhender la troisième et dernière stratégie présentée par ce travail : recréer complètement son corps et son identité. Pour saisir ce qui peut amener ces individus à l'adopter, il me paraît nécessaire de décrire quelque peu le contexte qui lui a permis d'émerger, à savoir l'avènement du cyberspace en tant que « réalité parallèle ». Le développement de cet espace représente un tournant dans la structure des interactions et des connexions du monde contemporain dans le sens où les possibilités qu'il crée ont profondément transformé la nature des relations entre les individus. Les conséquences sur le corps sont considérables puisqu'elles ont complètement changé sa signification et son rôle.

Le processus que Le Breton nomme « dédoublement du monde » (Le Breton 1999 : 139) saisit le phénomène par lequel le monde réel s'est en quelques sortes dupliqué via l'interface de l'écran. Toutefois, et c'est là son énorme mais subtile différence, ce monde dédoublé favorise nettement l'effacement du corps en mettant en scène des individus éloignés dans l'espace et le temps. L'Autre « existe dans l'interface de la communication, mais sans corps, sans visage, sans autre toucher que celui du clavier de l'ordinateur, sans autre regard que celui de l'écran » (ibid.). L'individu voit les frontières entre son corps et son esprit s'affirmer car le cyberspace offre justement à son mental la possibilité d'exister indépendamment de son ancrage corporel. Avec l'avènement du monde connecté, l'esprit est enfin libéré des contraintes de son enveloppe charnelle et peut vagabonder, interagir, *exister* librement. L'individu s'émancipe peu à peu de ce corps qu'il a longtemps considéré comme une condition encombrante de son existence, il plonge alors dans une autre dimension de la réalité qui lui ôte le souci permanent de son

attache corporelle limitée. En d'autres termes, le passage dans la réalité du cyberspace rejoint les préoccupations longtemps rêvées de la toute-puissance de l'esprit qui peut enfin partir à la conquête du monde – ou du moins de l'image qui en est donnée.

Le dédoublement du monde réel permet également, pour les individus qui manient le langage de l'ordinateur, un jeu identitaire incessant. En effet, la possibilité d'exister en dehors de son corps offre à l'individu la capacité de choisir qui il est, sans risque de se faire trahir par ses marqueurs corporels. C'est ainsi qu'il peut endosser tour à tour différentes identités, il lui suffit de croire qu'il les incarne pour que ses interlocuteurs le considèrent comme tel. Le cyberspace est donc un « outil de multiplication de soi » (Le Breton 1999 : 144), tant au niveau corporel qu'identitaire, animé par la volonté et les désirs de l'esprit. Dans cette optique, il rejoint bon nombre des préoccupations mécanistes.

Diverses manières, comme l'utilisation d'avatars ou la conversation sur des forums, permettant de redéfinir son corps et son identité peuvent cohabiter et se rejoindre. « Les forums, les sites, les zones de t'chat créent des espaces de rencontres et d'échanges d'informations bien réels mais fonctionnant avec des modalités, des langages, des codes et des rites différents » (Collet 2006 : 209). Le passage du monde réel au monde virtuel implique une énorme différence qui est l'abandon du corps.

### *L'avatar*

Emprunté au sanskrit, l'usage du terme « avatar » se popularise au début des années 90 dans le contexte numérique. C'est en particulier un roman de science-fiction signé Neal Stephenson<sup>7</sup> et intitulé « Snow Crash » qui introduit à l'utilisation de l'avatar. La science-fiction a en effet souvent proposé à ses lecteurs des univers virtuels dans lesquels les protagonistes pouvaient prendre l'apparence qu'ils souhaitaient. Les jeux vidéo reprennent aujourd'hui le flambeau en développant des mondes où tout paraît réel pour celui ou celle qui vit l'expérience, de la fluidité des mouvements au réalisme des combats en passant par la qualité des interactions. Mais, au-delà des expériences réalistes qu'ils offrent, les avatars soulèvent bien d'autres enjeux identitaires.

Premièrement et comme l'avatar permet de construire un corps virtuel sur mesure, il n'y a nul besoin de l'améliorer en faisant appel à l'ingéniosité des progrès techniques puisqu'il

---

<sup>7</sup> Neal Stephenson est un personnage intéressant car en plus d'être auteur de science-fiction, il côtoie le monde hacker. Il expérimente donc la porosité entre ces deux sphères.

est créé de toutes pièces et selon la forme que celui qui l'incarne souhaite lui donner. Les normes de beauté et de productivité attendues du corps et actives dans le monde réel participent à façonner les idéaux que les individus se font de leur(s) avatar(s). Dans les cas où la plateforme de jeu ne permet pas la création totale de l'avatar, elle propose des incarnations qui, elles aussi, répondent aux codes du monde réel. Le corps virtuel « matérialise en quelques sortes ce corps idéalisé et fantasmé par chacun d'entre nous [...] » (Bonfils 2012 : 54).

Ensuite, la question du genre est également très intéressante à aborder dans le cas où le protagoniste du jeu choisit de se lier à un alter ego de l'autre sexe. Si certains auteurs (Wajcman) qualifient ce changement comme une façon pour les hommes d'affirmer leur domination sur le corps des femmes (de manière quantitative, plus d'hommes que de femmes choisissent de changer de genre dans les jeux vidéo), d'autres (Turkle, Collet) pensent qu'il s'agit en réalité d'une manière d'explorer le genre de l'autre ou de permettre à certains aspects de sa personnalité, qui ne sont pas conformes avec le genre tel qu'il est institué, de s'exprimer.

Pour continuer, la proximité entre l'avatar et la personne qui la manipule peut faire naître des liens très forts. En effet et malgré l'effacement de la dimension charnelle, en « se substituant au corps, il doit permettre la présentation et l'identification de la personne qui la manipule » (Georges 2012 : 34). C'est ainsi que la plupart des avatars présentent des signes distinctifs tels qu'une collection d'armes ou une spécificité physique. Toutefois et comme l'ont mis en évidence Yee et Bailenso (2007) sous le nom d'« effet Protée » (Georges 2012 : 35), les caractéristiques de l'avatar ont une certaine influence sur le comportement de son propriétaire. De ce fait, un joueur dont l'avatar porte des signes associés à des « stéréotypes sociaux dysphoriques » (ils donnent comme exemples la cape noire ou l'uniforme du Ku Klux Klan) peut avoir tendance à agir de manière agressive. Ce ne sont plus les frontières entre le corps et l'esprit qui doivent être observées, car l'ancrage corporel devient un détail, mais bien celles entre l'identité réelle du joueur et celle de l'avatar qu'il incarne.

Enfin, Isabelle Collet mentionne un élément très important qui est celui de l'absence de visages. Elle relève effectivement que l'animation des visages ne figure pas en tête des préoccupations et donne comme explication que « ce serait réintroduire toute la complexité de l'émotion humaine dans cet univers qui n'en a nul besoin » (Collet 2006 : 207).

L'utilisation de l'avatar n'est pas neutre. Le corps et ses accessoires suggèrent certains comportements et, à l'inverse, les attentes et désirs de ceux qui le manipulent donnent forme à l'alter ego. Finalement, même si l'avatar permet un détachement matériel de son propre corps, l'identité de l'individu continue d'être déterminante. Notons également que bien que les avatars aient représenté un échappatoire pour ceux qui souhaitent s'évader du monde réel, les différences entre les individus et leur(s) avatar(s) ont tendance à s'effacer progressivement. En effet, l'omniprésence des jeux en ligne a engendré pour le grand public un rapprochement entre l'individu et l'alter ego qu'il choisit d'incarner, avec des variations de moins en moins visibles.

### *Utilisation de pseudonymes*

Investir son identité au travers de l'avatar est une stratégie qui demeure propre aux domaines des jeux vidéo (et des applications de jeu telle qu'*Angry birds*), des jeux de rôles et de la science-fiction. Dans la vie courante, l'effacement du corps au profit de l'expression de l'esprit peut également se faire grâce aux forums de discussions et à l'emploi de pseudonymes. Les forums permettent à des individus de communiquer toute la journée, d'échanger et de se connaître sans pour autant se rencontrer dans le monde réel. Des relations assez longues, qui peuvent aller jusqu'à l'amitié, peuvent d'ailleurs naître en ligne entre différents individus qui ne manifesteront potentiellement jamais le besoin de se rencontrer réellement. C'est du moins ce que souligne Paul dans un entretien accordé à Collet :

*« Un groupe que j'ai jamais vu, en fait, c'est que des gens avec qui j'ai communiqué... la plupart étaient dans ma résidence, je les ai croisés... sauf un avec qui je continue de parler régulièrement mais que j'ai jamais... enfin, je l'ai vu, il m'a vu, mais jamais parlé en vrai, quoi. C'est vraiment n'importe quoi... mais c'est très distrayant. » (Collet 2006 : 200)*

Ce témoignage nous montre que les relations peuvent premièrement s'établir sans regard sur la condition physique puisque les pseudonymes ne demande absolument aucun engagement corporel. Par conséquent, l'unique point d'ancrage qu'il reste aux mains des interlocuteurs est le nom que chaque individu choisit de se donner. Plus vicieuses que les interactions plus ou moins cadrées des jeux vidéo ou des jeux de rôles, celles que les forums de discussion mettent en place ne donnent comme unique connaissance de l'autre

que son pseudonyme. Ainsi, imaginons un *Bogoss du 26* rencontrer un *Surfer parisien*<sup>8</sup> et débiter une conversation lambda. Rien ne prouve que *Bogoss du 26* est effectivement une personne séduisante ni même que *Surfer parisien* est domicilié à Paris. C'est exactement ce qu'il s'est passé en 1985 quand un psychiatre s'est présenté sous le prénom de Julie et sous les traits d'une vieille femme handicapée, dans le but de tisser des relations de confiance avec les femmes abonnées à sa chaîne (Le Breton 1999 : 143). Le dévoilement de son identité réelle a profondément bouleversé ses correspondantes, à tel point que certaines d'entre elles ont confié s'être senties violées. Les relations qui se tissent sur les forums nécessitent parfois la confiance des interlocuteurs. Quand l'intimité réussit à s'instaurer, c'est dans un processus qui ne demande pas le corps comme preuve. Les individus existent par leur discours sur eux-mêmes, le corps absent peut alors être compris soit comme une ouverture du champ des possibles (par exemple, une personne dont certains traits physiques susciteraient la méfiance et le désintérêt peut se libérer de ces stigmates et entreprendre une conversation sur des bases plus égalitaires) soit comme une porte ouverte à l'imposture (par exemple, quelqu'un qui se fait passer pour une personne qu'il n'est pas).

Enfin, le plus grand vide que laisse l'effacement du corps dans la communication est comblé par l'utilisation des « smileys ». Petits visages codés selon un sentiment, une humeur ou une envie, ils permettent aux internautes d'ajouter à leurs dires des indicateurs émotionnels.

Dans ce type de relations, l'individu communique sous couvert de l'anonymat et n'est relié à aucune preuve physique, aucun engagement corporel, ce qui peut nous questionner sur la responsabilité de ses actes et de ses paroles. En effet, le pseudonyme, à condition que les rouages en soient maîtrisés à la perfection, protège son utilisateur. C'est pour cette raison que le groupe hacker Anonymous par exemple choisit de communiquer via IRC (Internet Relay Chat), un protocole de communication textuelle sur Internet, qui leur permet de gérer plusieurs canaux de discussion simultanément, le tout de manière anonyme. Toutefois, il paraît évident que cette protection nécessite un certain niveau de connaissance en informatique afin de garder secret l'adresse IP qui aura abrité l'utilisateur.

---

<sup>8</sup> Ces exemples de pseudonymes sont tirés de « Pseudonymes en ligne : remarques sur la vérité et le mensonge sur soi » de François Perea (2014).

« L'écriture invente le monde sans avoir la nécessité de la preuve à fournir » (Le Breton 1999 : 143), le sujet est réduit aux informations qu'il donne de lui. Le Net lui fournit alors une scène où il peut enfile divers masques et prétendre à plusieurs identités de manière simultanée. Le soi est multiplié et n'est plus entravé par les limites charnelles qui l'oblige à se contenter d'une seule et même enveloppe. Il peut se créer, se définir, se modifier et s'exprimer à sa guise puisque seule sa créativité est maître de son identité.

#### **IV. CONCLUSION**

Le terme « hacker » fait référence à l'art de bidouiller, c'est-à-dire à trafiquer ou à bricoler un appareil ou un logiciel, au sens propre ou figuré, de manière artisanale et dans le but d'obtenir un résultat satisfaisant. Cette définition fait écho à la manière dont Le Breton qualifie le corps tel que perçue dans les sociétés d'aujourd'hui et investie par les communautés hacker. « [...], il [le corps] est maintenant le lieu toujours insuffisant d'un bricolage identitaire, d'une mise en scène provisoire de la présence. [...] Il est à reprendre en main, à achever, à signer, à « se réapproprier », [...] » (Le Breton 1990 : 227). La conception moderne du corps est donc en alignement avec les pratiques des hackers puisque ces deux visions misent sur l'ingéniosité et sur le pouvoir d'action des individus en leur laissant la marge de manœuvre nécessaire à l'appropriation, soit de leur corps, soit de supports informatiques. Il y a donc une claire connivence entre ces deux univers dans l'idée de reconfigurer ce qui est « mis à disposition » de l'individu.

De par les représentations et les symboliques qui ont forgé leur univers, les hackers rêvent du jour où leur esprit tout-puissant pourra enfin s'exprimer. Qu'elle soit concrète ou qu'elle se déroule au sens figuré, la recherche de la maîtrise guide les hackers dans leurs actions, de la construction du premier ordinateur au hacktivisme. Cette quête du contrôle n'est certainement pas propre aux cultures hacker mais elles ont de particulier de lui offrir un terrain d'expression parfait : les hackers ont tendance à être stigmatisés, parce qu'on ne les comprend pas et parce qu'ils ne comprennent pas le monde social qui les entoure. Fascinés par l'univers informatique et ses innombrables possibilités, ils y trouvent un refuge face à l'incertitude qui règne dans le monde réel. Tout de même enracinés dans la société à cause (ou grâce ?) à leur corps et ses besoins, ils se lancent eux aussi dans la consommation de leur corps et adoptent divers stratégies pour remédier à son insuffisance.

Les questions qui se posent alors sont les suivantes : les motivations des hackers se matérialiseront-elles dans le monde réel ? Verra-t-on un jour se développer des êtres perfectionnés, complétés par les savoirs scientifiques ? Est-ce que leur vision du monde rejoindra les préoccupations transhumanistes, nous plongeant ainsi dans ce qui ressemblerait trop fortement à un épisode de *Black Mirror* ?

La fragmentation du corps, le détachement de l'identité individuelle de ses caractéristiques physiques ont été insufflés par la montée de l'individualisme et celle de la pensée mécaniste. La naissance de la cyberculture n'est pas ce qui a créé l'effacement du corps. Ce n'est pas la possibilité d'exister en dehors de son corps qui a transformé les rapports que l'individu entretenait avec. En réalité, c'est le désir de contrôler, de maîtriser, de *comprendre* enfin cette enveloppe charnelle qui a poussé l'individu à s'extraire de son corps. La culture des hackers n'a offert que le matériel nécessaire à une telle entreprise, elle n'a fait qu'accentuer un processus qui avait émergé depuis longtemps déjà en lui mettant de nouvelles clés à disposition. Cependant, l'humanité pourra construire autant de solutions pour remédier au poids du corps qu'elle souhaitera, il fera toujours partie intégrante de sa condition. Tenter de modifier le corps reviendrait à modifier l'essence-même du genre humain. En effet et comme le propose Mary Douglas, le corps est symbole de société (Saint-Jean 2008 : 141) alors modifier sa nature aurait des conséquences directes sur la forme du lien social et sur la définition de l'humanité. De manière plus concrète, même si les hackers s'appliquent à mettre leur corps de côté pour donner libre cours aux capacités de l'esprit, même s'ils ont la possibilité de choisir leur nationalité, leur âge, leur genre, leur orientation sexuelle, leur physique, leur profession, etc., même s'ils confient se sentir plus vivants en bidouillant leurs appareils, il demeure que leur corps réel ressent fatigue, sommeil, stress, douleur, ou encore faim. En d'autres termes, le corps de l'individu le rappelle systématiquement à sa condition d'humain. Les machines font peut-être l'objet de fantasmes sans limites que les avatars par exemple ont permis d'atteindre mais les êtres humains ne peuvent pas encore quitter leur chair et les machines ne sont pas encore capables de comprendre ni de dialoguer avec l'homme.

Avec une telle compréhension de la condition humaine, il semblerait que la stratégie qui vise à ressentir son corps dans le monde réel soit encore la plus adaptée. En effet, loin d'enfermer les perceptions des individus dans des schémas virtuels, elle leur permet tout de même de repousser leur corps dans leurs ultimes limites, d'imposer la volonté de l'esprit sur leur corps qui finit par reprendre le contrôle pour extraire son propriétaire de situations douloureuses ou dangereuses. Le choix de recomposer son corps dans le monde

réel est en fait une sorte de preuve d'un corps permanent que l'esprit peut quand même orienter.

Pour conclure, il me paraît important de préciser que ce travail a porté un certain regard sur les conceptions du corps dans les cultures hacker. Certains comportements et images du corps échappent forcément à ces catégories et ne suivent pas les grands schémas présentés. La diversité présente dans ces communautés nous montre que le corps ne suit pas une définition ni une trajectoire unique. Il se (re)compose, se consomme, se travaille, s'imagine, se dessine, prend forme et change de peau : il évolue en permanence. Les cultures hacker nous ont vraiment montré que le corps est un concept multiple.

## V. BIBLIOGRAPHIE

BONFILS Philippe. 2012. « Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectique sociale ». *Hermès, La Revue*. (62) : pp. 53-8. [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-53.htm>, consulté le 04.02.21.

BONNET Véronique. 2018. *Le corps de l'internaute, une interface chaise/clavier ?*. <https://grandes-ecoles.studyrama.com/espace-prepas/concours/ecrits/culture-generale/le-corps-de-l-internaute-une-interface-chaise/clavier-6692.html>, consulté le 31.01.21.

BYK Christian. 2019. « La disparition du corps : nouvelle réalité ou réalité virtuelle ? ». *Droit, Santé et Société*. (3) : pp. 67-77. [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/revue-droit-sante-et-societe-2019-3-page-67.htm?contenu=plan>, consulté le 28.01.21.

COLLET Isabelle. 2006. *L'informatique a-t-elle un sexe ? Hackers, mythes et réalités*. Paris : L'Harmattan.

GEORGES Fanny. 2012. « Avatars et identité ». *Hermès, La Revue*. (62) : pp. 33-40. [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-33.htm?contenu=resume>, consulté le 04.02.21.

KONBINI. 2021. « Je suis un artiste cyborg ». URL : [https://www.instagram.com/tv/CKyVqs-I6uA/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CKyVqs-I6uA/?utm_source=ig_web_copy_link), visionnée le 02.02.21.

LE BRETON David. 1990. *Anthropologie du corps et de la modernité*. Paris : Puf.

LE BRETON David. 1999. *L'Adieu au corps*. Paris : Métailié.

PEREA François. 2014. « Pseudonymes en ligne. Remarques sur la vérité et le mensonge sur soi ». *Sens-Dessous*. (14) : pp. 15-22. [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/revue-sens-dessous-2014-2-page-15.htm?contenu=article>, consulté le 01.02.21.

ST-JEAN Mathieu. 2008. « La représentation contemporaine du corps comme allégorie de la société ». *Lien social et Politiques*. (59) : pp. 139-147. [En ligne] URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/lsp/2008-n59-lsp2403/018820ar/>, consulté le 29.01.21.