



Réseaux numériques, culture informatique et liens sociaux

Christophe Evans, Sylvie Octobre, Philippe Rouyer,
sous la direction de Gérard Klein

2004



Sommaire

La société gagnée par l'informatique.....	3
<i>Individu et société</i>	<i>4</i>
Liens et réseaux : l'utopie du « village planétaire »	5
« <i>Qui se ressemble s'assemble</i> » ?.....	7
Cybercriminalité et transformations corporelles	8
<i>L'éthique hacker</i>	<i>9</i>
<i>Sursignifier le corps.....</i>	<i>10</i>

Réseaux numériques, culture informatique et liens sociaux

« Un réseau est un ensemble de nœuds interconnectés. Un nœud est un point où la courbe se coupe elle-même. Les réseaux sociaux sont aussi anciens que l'humanité. Mais ils connaissent une nouvelle jeunesse grâce à l'informationnalisme et aux nouvelles technologies. » Manuel Castells « L'informationnalisme et la société en réseau », Epilogue de l'ouvrage de Pekka Himanen, *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Exils, 2001.

La société gagnée par l'informatique

Que le thème des réseaux numériques soit au cœur d'un récit de science-fiction contemporain n'est pas surprenant. En tout cas, ça ne l'est pas aujourd'hui, au début du XXIème siècle, alors que l'informatique s'est taillée la part du lion dans notre existence quotidienne : dans l'univers professionnel, tous secteurs confondus, et dans de nombreux foyers grâce notamment aux jeux vidéo et à l'Internet haut débit. Ce qui est plus étonnant, en revanche, c'est que le texte de William Gibson préfigure d'une certaine façon notre société actuelle, partiellement conquise par l'informatique et Internet, alors qu'il date de 1982, une époque lointaine où les ordinateurs personnels étaient assez rares, peu puissants, et les réseaux numériques confidentiels et limités.

L'informatique est devenue un recours systématique dès qu'il s'agit de calculer, stocker des informations, produire des objets, des sons, des images, des textes... Son évolution technologique et sa diffusion sociale sont si rapides et si importantes que, d'outil extérieur, de prolongement efficace (de la parole, de la mémoire...), il lui est désormais possible de s'insérer à l'intérieur même du corps humain grâce aux techniques bio-informatiques (biopuces, microprocesseurs chimiques, nanotechnologies), ou encore de se substituer à celui-ci grâce aux supports de réalité virtuelle. Cette sorte de fusion de l'humain et du numérique est d'ailleurs l'une des thématiques à peine voilée de la nouvelle « Gravé sur Chrome » ou, plus explicitement, de ces piliers du film de science-fiction que sont Tron - datant de 1982, et qui fût un échec commercial à l'époque -, ou les plus récents Existenz et Matrix I et II. Sans que les choses soient tout à fait clairement établies, en effet, William Gibson laisse entendre à plusieurs reprises dans son texte que les « chevauchées » sur les réseaux informatiques du « cow-boy » Bobby Quine et de son acolyte Automatic-Jack, équipé d'un bras électronique, les entraînent « réellement » dans le monde dématérialisé des ordinateurs : « *une mare argentée de phosphènes bouillonna devant mon champ visuel quand la matrice commença de se dévider dans ma tête* » ; « *avant que Bobby décide de se graver*

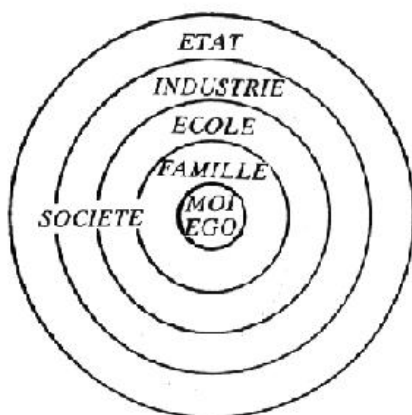
sur Chrome » ; « *Désincarnés, nous virons pour pénétrer dans le château de glace de Chrome* », « *L'hallucination consensuelle électronique qui facilite les manipulations et l'échange d'énormes quantités de données* », « *quelque part, nous avons des corps, abandonnés très loin, dans un atelier encombré sous un toit de verre et d'acier* », etc.

La sociologie, science des sociétés, des phénomènes sociaux, et par conséquent des relations sociales, s'intéresse de près à la question des réseaux humains ainsi qu'à la notion de culture informatique et aux nombreuses répercussions que cette technologie est susceptible d'entraîner sur la société. Georges Gurvitch distinguait trois niveaux en matière d'approches de la réalité sociale : l'étude des manifestations de la sociabilité, c'est-à-dire des façons, pour l'individu, d'être relié au tout social ; l'étude des diverses formes de groupes sociaux ; enfin, l'étude des sociétés globales. Un continuum, on le voit, relie ces trois instances qui vont du plus petit - une simple partie de carte, pour reprendre un exemple cher à Norbert Elias, impliquant un nombre réduit de joueurs et le cérémonial auquel ils se plient -, au plus grand et plus complexe, voire au plus théorique - une société-nation. Ce sont souvent les deux derniers niveaux auxquels on pense en général quand on évoque l'objet de la sociologie, l'aspect relationnel ou interactionnel étant pour sa part un peu négligé ou plus spontanément associé à la psychologie. Son étude est pourtant la source de découvertes intéressantes, précisément sur la question des réseaux, que ces derniers soient de chair et d'os ou d'électronique et de chiffres.

Individu et société

« La société qu'on oppose si souvent à « l'individu » est entièrement composée d'individus, et l'on est soi-même l'un d'entre eux. Mais nos moyens linguistiques et nos modes de pensée sont en grande partie ainsi faits que, tout en dehors de l'individu, semble avoir le caractère d' « objets » et de surcroît d'objets immobiles. (...) On dit que la « société » est « l'objet » que les sociologues s'efforcent d'étudier. Mais cette manière réifiante de s'exprimer empêche elle aussi de comprendre quelle est la vraie tâche de la sociologie. Le modèle que les hommes ont à présent à l'esprit lorsqu'ils réfléchissent à leurs relations avec la société correspond souvent à la figure suivante :

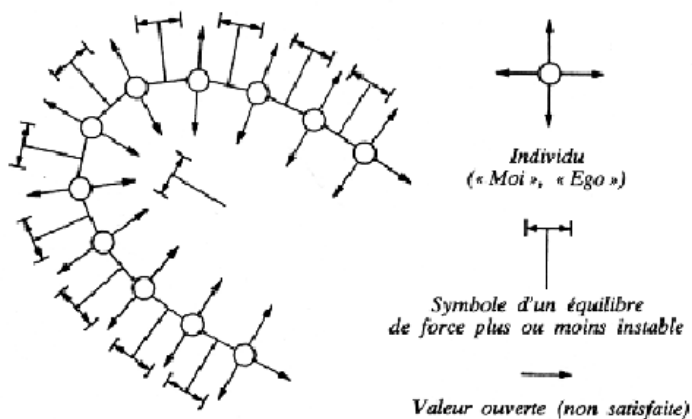
FIG. 1. Schéma de base d'une représentation égocentrique de la société.



Il sera plus facile de comprendre les tâches de la sociologie, c'est-à-dire ce qu'on désigne généralement par son objet, si l'on modifie la conception qu'on a de la notion de « société », et de sa propre relation

avec la société, dans le sens de la figure suivante :

FIG. 2. Représentation d'individus interdépendants.
(« Famille », « Etat », « Groupe », « Sociétés », etc)



Cette figure entend aider le lecteur à briser en esprit la dure façade des concepts réifiant qui empêchent actuellement l'homme de comprendre clairement sa propre vie sociale ; ces concepts renforcent l'impression que la « société » se compose de formations situées hors du moi, de l'individu, et que celui-ci est à la fois entouré par la « société » et séparée d'elle par un mur invisible. A la place de ces représentations traditionnelles apparaît ainsi l'image de nombreux individus, qui, de par leur dépendance réciproque, sont liés entre eux de multiples façons, formant ainsi des associations interdépendantes ou des figures dans lesquelles l'équilibre des forces est plus ou moins instable. »

Norbert Elias, *Qu'est-ce que la sociologie*, Pandora, 1981.

Liens et réseaux : l'utopie du « village planétaire »

Liens, nœuds, relais, réseaux... Ce n'est bien sûr pas un hasard si cette terminologie courante est souvent utilisée pour décrire aussi bien les réseaux informatiques que les réseaux sociaux. La pensée qui se développe autour de l'Internet incite pour sa part depuis quelque temps déjà à combiner monde réel et monde virtuel : c'est le cas notamment avec cette notion de « village planétaire » ou de « village global », qui serait censé abriter et relier l'humanité entière sur la toile d'Internet. On s'interroge ainsi aujourd'hui pour essayer de savoir si le « réseau des réseaux » produit du lien social ou s'il est au contraire un facteur de délitement de celui-ci. Les communautés virtuelles tendraient-elles à se substituer aux communautés réelles et aux interactions humaines directes ? Un spécialiste des médias tel que Philippe Breton note sur le sujet qu' « Internet est porteur de l'utopie d'une société pacifiée. Le prix à payer est la séparation physique, la fin de la rencontre directe. Ces conditions, draconiennes, quasi monastiques, nourrissent l'idéal d'un nouveau lien social, tout entier virtuel, c'est-à-dire spirituel, où, pour être réunis dans une nouvelle communion, il faut d'abord se séparer les uns des autres. »¹

¹ Philippe Breton, *Le culte de l'Internet : une menace pour le lien social ?* La Découverte, 2000.

Mais revenons pour le moment à nos personnages de papier et à la teneur de leurs relations. Celles-ci, on va le voir, sont tout à fait classiques. Si on se demande en effet pourquoi Bobby Quine et Automatic Jack sont « associés », si l'on s'interroge sur la nature précise de leur lien, on s'apercevra assez vite en fait qu'il est placé sous le double régime de la similitude et de la complémentarité. A lire Gibson, on sent bien qu'une complicité forte s'est installée entre les deux comparses et que cette complicité gravite, notamment, autour de l'informatique et des activités de piratage auxquelles ils s'adonnent tous les deux : l'un est spécialiste des contenus, c'est un as de la programmation, c'est-à-dire du *software* ; l'autre est un spécialiste des contenants, c'est un as de l'électronique, c'est-à-dire du *hardware*. Les deux font la paire, pour reprendre une expression courante, ils se connaissent manifestement très bien (Automatic Jack révèle ainsi une longue expérience des penchants féminins de son compagnon), même s'ils ne sont pas tout à fait semblables à proprement parler : « *Bobby, c'est le beau gosse mince pâle aux lunettes noires, et Jack la sale gueule au bras myoélectrique. Bobby côté logiciel, Jack côté matos* ». On voit qu'il existe par conséquent, au-delà de leurs différences, ce qu'un sociologue serait tenté de décrire comme une série de déterminations objectives qui président à leur relation : même attirance pour l'informatique, appartenance à un milieu déviant, complémentarité des compétences ; ce que l'on pourrait résumer d'une autre façon par le proverbe issu du sens commun « qui se ressemble s'assemble ». On pourrait bien sûr, dans le même esprit, tenter d'analyser la relation de Bobby et de la jolie Rikki, ou encore celle d'Automatic Jack avec cette même Rikki. Cette fois, c'est l'amour, ou la « relation amoureuse » si l'on préfère utiliser une formulation moins connotée, qui ferait l'objet d'un examen distancié de la part du sociologue. Ici encore, le travail pourrait consister à tenter de faire apparaître le poids des déterminations sociales sur les élans du cœur (proximité des positions sociales, des systèmes de représentation ou « philosophies de la vie »...). Il n'est évidemment pas question de nier l'existence et l'intensité des sentiments humains, mais de rappeler, à l'aide du regard froid mais efficace de la sociologie, que les contextes des relations sociales méritent d'être pris en compte et étudiés, qu'il s'agisse des contextes historiques, sociaux, économiques ou culturels.

Amour et amitié sont deux types de liens sociaux à la fois élémentaires - ils peuvent se nouer entre deux individus seulement - et élaborés - ils vont plus loin que les simples formes de sociabilité ou rituels de politesse qui permettent, par exemple, à deux parfaits inconnus de se côtoyer quelques instants dans l'espace confiné d'un ascenseur. Le trio que forment Bobby, Automatic-Jack et Rikki est toutefois une figure sociale relativement complexe et manifestement problématique. Sans être pour autant fréquent, ce type de relation s'inscrit en effet dans une longue tradition de récits mettant en scène ce genre de configuration et les désordres qu'elle ne manque pas de provoquer en général (on pense bien entendu à *Jules et Jim*). Selon une typologie utilisée par certains spécialistes, les liens qui unissent nos trois personnages sont donc des liens « forts ». Cette intensité cependant se révèle pourtant relativement inopérante pour assurer une position sociale forte et influente : de nombreuses enquêtes ont montré que les personnes les mieux placées sur l'échiquier social étaient celles qui possédaient le plus de relations, mêmes éloignées et d'une intensité très limitée, c'est-à-dire qui relevaient précisément de la définition de ce qu'on appelle des liens « faibles »². Sans grande surprise, ce sont les classes supérieures qui se montrent en général le plus dotées dans ce domaine et les mieux à même de mobiliser un réseau étendu (on dit « avoir le bras long » ou « avoir un carnet d'adresses bien fourni »...).

² Mark Granovetter, « Liens forts, liens faibles ».

Les réseaux informatiques sont potentiellement quasi-infinis dans la mesure, par exemple, où sur Internet tout peut être relié à n'importe quoi en théorie. Il en va un peu autrement dans le monde réel, même si les possibilités de réticulation sont là aussi théoriquement innombrables. Des travaux américains ont ainsi contribué à confirmer une autre intuition issue du sens commun : nous vivrions dans « un tout petit monde ». A l'issue d'une expérimentation réalisée auprès de 300 personnes réparties en trois groupes différents, une enquête est parvenue à montrer en effet à la fin des années soixante que pour relier deux individus qui ne se connaissaient pas du tout dans une société telle que celle des Etats-Unis, il ne fallait en moyenne que cinq intermédiaires environ. D'autres enquêtes réalisées dans le sillage de cette première expérimentation surprenante, ont permis ensuite de faire l'hypothèse qu'à l'échelle de la planète entière il suffirait seulement de 10 ou 12 liens de connaissance pour mettre en relation n'importe quel individu avec n'importe quel autre sur terre³. C'est bien peu, quand on y réfléchit, au regard d'une population mondiale estimée à plus de six milliards d'individus...

« Qui se ressemble s'assemble » ?

« Comme tout adage populaire, celui-ci a un sens. Il recouvre même, dans sa « sociologie spontanée », un enjeu crucial du point de vue du lien social et, plus largement, du mode de structuration de la société.

Le prince et la bergère se rencontrent-ils ? Dans le conte, certainement. La puissance du mythe littéraire ne révèle-t-elle pas cependant *a contrario* la violence de cette transgression ? Le ressort narratif provient sans doute justement de la force du « scandale » que ce rapprochement suscite. Si l'amour se pose, bien sûr, comme l'archétype dominant dans les récits de confrontation entre l'ordre social et l'irréductible volonté des héros, l'amitié tient également sa place dans ces référents culturels. Bravant le temps et les obstacles sociaux, des amitiés que « tout oppose » s'épanouissent dans la littérature et dans les représentations collectives, comme autant d'exceptions... qui confirment la règle.

La recherche et la mesure du poids de régularités sociales sur les sentiments intimes et apparemment « purs » comme l'amour ou l'amitié n'ont pas fini de choquer. La sociologie a déjà heurté le sens commun avec l'idée d'une relative soumission à des facteurs sociaux, en particulier avec les travaux portant sur le choix du conjoint. L'importance de l'homogamie, à savoir du mariage « homogène » entre personnes porteuses d'attributs sociaux similaires, a été démontrée. La sociologie du couple conforte le désenchantement en analysant les modes de communication qui ravissent les partenaires, mais qui introduisent aussi des rapports de pouvoir et des inégalités sociales jusque dans leurs petites disputes quotidiennes.

La démonstration de l'homogamie tire une part de sa légitimité sociologique de l'existence d'un contrôle social établi sur l'institution du mariage, et de l'enjeu que constitue la reproduction sociale. L'amitié, elle, n'engage ni sanction sociale instituée ni « conséquences » sociales immédiatement perceptible. Elle ne partage pas de patrimoine, elle ne donne pas lieu à la signature d'un contrat devant une autorité, elle ne produit pas d'enfants. Son rapport avec l'ordre établi s'en trouve allégé, sa plus ou moins grande soumission aux divisions sociales recouvre des enjeux bien moindres. De là à la considérer comme « libre » du contrôle social, et par là, du poids des déterminations sociales, il n'y a qu'un pas. Ce serait pourtant oublier qu'au-delà des sanctions et des normes instituées, la vie en société produit des normes implicites, des divisions et des régularités, des « dispositions » culturelles, qui ne répondent pas directement à des contraintes structurelles. »

Claire Bidart, *L'amitié*, La Découverte

³ A. Degenne, *Les réseaux sociaux*.

Tour à tour joueurs, cow-boys, pirates informatique, voleurs (un peu Robins des bois puisqu'ils redistribuent une partie du butin subtilisé à Chrome à des organisations charitables), Bobby Quine et Automatic Jack peuvent également être décrits comme des « hackers », autrement dit des passionnés d'informatique qui passent leur temps à reprogrammer leur machine et à développer des logiciels. Si l'appât du gain les motive - peut être plus, à vrai dire, que la volonté de partager leur connaissance et leurs trouvailles informatiques avec les autres à l'image de la communauté Linux aujourd'hui -, le jeu et le défi sont aussi de puissants carburants pour eux. Comme les hackers, ils souhaitent ainsi se mesurer à distance aux « géants » de la finance ou de l'information en essayant de percer leur carapace de protection grâce à un savoir faire informatique particulièrement ingénieux. Ce faisant, ils relèvent bien d'une mythologie moderne qui fait la part belle aux hors-la-loi et notamment à ceux qui entreprennent de détrousser les puissants de ce monde (Robin des Bois, Mandrin...). Opérant depuis les marges de la société, ils font de leurs pratiques délictueuses un véritable style de vie à part entière, voire une forme d'art : Bobby est ainsi décrit comme un « *artiste de l'espionnage industriel* ». On comprend bien cependant que hors-la-loi ne signifie pas pour autant sans aucune loi ou n'ayant aucun sens des valeurs : il existe, au contraire, un conflit de normes entre celles prônées par nos « cow-boys » et celles qui sont en vigueur dans le monde dans lequel ils vivent.

Un ethnologue s'efforçant de décrire minutieusement le cadre de vie de Bobby et Automatic Jack serait sans doute très intéressé par la cohérence forte qui existe dans leur univers : qu'il s'agisse de leur vision du monde, de leurs usages déviants de l'informatique - ou du moins de ce que l'on résumera sous cette terminologie puisque Gibson se montre quant à lui plus elliptique sur ce point -, de leurs fréquentations (Le Finnois, la famille Long Hum à Macao), de leurs codes vestimentaires (motif léopard, rose transparent et kaki militaire pour Rikki) ainsi que de leurs autres pratiques de consommation. Les penchants d'Automatic Jack pour l'alcool, la drogue, qui facilitent ce que les spécialistes appellent parfois des « conduites de dépassement de soi », ou encore la fréquentation de la « Maison des lumières bleues » appartenant à Chrome (une « maison de passe »), s'inscrivent parfaitement dans l'économie souterraine des bas-fonds et de la « zone » où nos trois personnages résident et s'activent. Tous ces éléments mis bout à bout ont pour notamment fonction de nous rappeler que l'histoire se déroule sous la surface tranquille du monde (*underground*), et qu'elle explore sa face sombre.

Au-delà des mentions concernant les codes vestimentaires qui viennent habilement ponctuer le récit et lui donner une coloration particulière (léopard, rose et kaki, on l'a dit, pour Rikki ; survêtement noir et blouson de cuir négligemment jeté sur les épaules pour Bobby), il est un thème qui contribue à situer les personnages de la nouvelle, notamment ceux de la jeune génération qui y est décrite : celui des transformations corporelles et des inserts électroniques. Il ne s'agit pas de simples tatouages, de piercing, ou d'autres procédés encore, ayant pour objectif de décorer le corps, mais bien d'interventions assez lourdes qui ont pour but de le changer assez radicalement. Le remplacement des yeux par des implants électroniques - modèle haut de gamme comme les *Zeiss Ikon*, ou modèle bas de gamme portant d'ailleurs le même nom que la console bricolée de Bobby comme les

Sendai - est un geste fort, risqué et sans doute douloureux, que l'on peut interpréter comme une tentative de remodelage de sa personne et de son identité par l'intermédiaire de son apparence extérieure. Ces thématiques de la production de soi-même et de la pluralité des identités recoupe étrangement le travail d'analyse et d'interprétation des sociologues, surtout quand ils évoquent les contextes sociaux, culturels, familiaux de production des individus en termes de « matrices de socialisation ». On retrouve donc ici la notion de matrice présente dans la nouvelle de Gibson (« *les diodes rouges et vertes sur la façade du simulateur de matrice* »...). Toutes ces modalités de transformation du corps peuvent en fait être interprétées comme la volonté de prendre en main son destin pour tenter d'échapper aux déterminismes qui pèsent sur soi, quels qu'ils soient. A moins que tout soit joué d'avance et que l'on ne soit que des pantins articulés victimes de l'illusion de leur existence, comme dans le fameux paradoxe des cerveaux en cuve dont *Matrix* est une illustration : ce que nous croyons vivre n'existe pas, nous ne sommes que des cerveaux en cuve reliés à des machines...

L'éthique hacker

« Pour beaucoup de gens, les hackers ne sont que des pirates informatiques... »

Je définis les hackers au sens originel du terme : ces gens fascinés par la programmation et qui veulent partager leur connaissance avec les autres. J'ai étudié les discours des gens qui ont conçu l'Internet, le World Wide Web, Linux : Vinton Cerf, Tim Berners-lee, Linus Torvalds, la communauté des hackers en général. Les mêmes mots reviennent toujours : la passion, le jeu, le plaisir, l'échange et le partage. Cette attitude des hackers s'oppose radicalement à l'éthique protestante, telle qu'elle est définie par Max Weber, et qui domine le monde d'aujourd'hui : celle du travail comme devoir, comme valeur en soi. Où vous devez juste effectuer votre travail, peu importe en quoi il consiste. Où la souffrance est même assez noble. Cette attitude caractérise l'ère industrielle. Dans l'éthique hacker, vous faites quelque chose que vous trouvez intéressant et gratifiant en soi, grâce auquel vous pouvez vous réaliser et créer quelque chose qui a une valeur.

Suffit-il de prendre plaisir à son travail pour être un hacker ?

Non, la relation au temps est aussi très différente. Max Weber incluait dans l'éthique protestante l'idée d'une vie structurée par la régularité. L'ère industrielle a généré l'idée d'un temps de travail régulier. Les gens ont perdu le contrôle de leur temps. Au contraire, les hackers suivent le rythme de leurs créativité : parfois ils travaillent très tard dans la nuit, puis ils prennent une journée ou s'arrêtent et vont boire une bière. On pourrait les croire feignants ou pas sérieux. Il n'en est rien : la relation au temps est plus flexible dans l'éthique hacker que dans l'éthique protestante. Et c'est couplé à un usage intensif des technologies de l'information (mails, Web, téléphones portables), car en principe celles-ci peuvent vous affranchir d'un sens trop contraint.

Les hackers bossent quand ils veulent, n'ont pas le sens du devoir, partagent tout. Est-ce efficace ?

Si vous regardez ce que les hackers ont réalisé, comme l'Internet ou Linux, l'éthique hacker est clairement un moyen très efficace de créer. Elle a aussi généré la plupart des découvertes scientifiques, et des œuvres d'art. C'est lié à la psychologie de la créativité. Si vous travaillez sur quelque chose de créatif, vous devez suivre le rythme de votre créativité et ouvrir vos idées à une communauté critique. La science médiévale, très autoritaire et fermée, n'a connu que de rares avancées.

« La « hacker attitude », modèle social pour l'ère post-industrielle », Entretien de Pekka Himanen recueilli par Florent Latrive, Libération du vendredi 25 mai 2001.

Sursignifier le corps

« Dans nos sociétés le corps tend à devenir une matière première à modeler selon l'ambiance du moment. Il est désormais pour nombre de contemporains un accessoire de la présence, un lieu de mise en scène de soi. La volonté de transformer son corps est devenue un lieu commun. La version moderne du dualisme diffus de la vie quotidienne oppose l'homme à son propre corps, et non plus comme autrefois l'âme ou l'esprit au corps. Le corps n'est plus l'incarnation irréductible de soi mais une construction personnelle, un objet transitoire et manipulable susceptible de maintes métamorphoses selon les désirs de l'individu. S'il incarnait autrefois le destin de la personne, il est aujourd'hui une proposition toujours à affiner et à reprendre. Entre l'homme et son corps, il y a un jeu, au double sens du terme. De manière artisanale des millions d'individus se font les bricoleurs inventifs et inlassables de leur corps. L'apparence alimente désormais une industrie sans fin.

Le corps est soumis à un *design* parfois radical ne laissant rien en friche (*body building*, régimes alimentaires, cosmétiques, prises de produits comme la DHEA, gymnastiques de toutes sortes, marques corporelles, chirurgie esthétique, transsexualisme, *body art*, etc.). Posé comme le représentant de soi, il devient affirmation personnelle, mise en évidence d'une esthétique et d'une morale de la présence. Il n'est plus question de se contenter du corps que l'on a, mais d'en modifier les assises pour le compléter ou le rendre conforme à l'idée qu'on s'en fait. Sans le supplément introduit par l'individu dans son style de vie ou ses actions délibérées de métamorphoses physiques, le corps serait une forme décevante, insuffisante à accueillir ses aspirations. Il faut y ajouter sa marque propre pour en prendre possession.

Le recours aujourd'hui courant au tatouage (signe visible inscrit à même la peau grâce à l'injection d'une matière colorée dans le derme) et au piercing (perçement de la peau pour y poser un bijou, un anneau, une petite barre, etc.) est une forme significative de ce changement de relation au corps. S'y ajoute d'autres modifications corporelles : le *stretching* (élargissement du piercing pour y mettre une pièce plus volumineuse), les scarifications (cicatrices ouvragées pour dessiner un signe en creux ou en relief sur la peau avec un éventuel ajout d'encre), le *cutting* (inscription de figures géométriques ou de dessins à l'encre sur la peau sous forme de cicatrices ouvragées grâce au scalpel ou à d'autres instruments tranchants), le *branding* (cicatrice en relief dessinée sur la peau par l'application au fer rouge ou au laser d'un motif), le *burning* (impression sur la peau d'une brûlure délibérée, rehaussée d'encre ou de pigment), le *peeling* (enlever des surfaces de peau) ou les implants sous cutanés (incrustation de formes en relief sous la peau).

En quelques années, ces nouveaux usages ont renversé les anciennes valeurs négatives qui leur étaient associées. Désormais ce sont des démarches sur soi qui cristallisent une large part des engouements des jeunes générations. Le corps est investi comme lieu de plaisir dont il faut affirmer qu'il est à soi en le sursignifiant, en le signant, en le prenant en main. Simultanément la marque corporelle est une prise de distance avec un monde qui échappe en grande part. Il s'agit de remplacer des limites de sens qui se dérobent par une limite sur soi, une butée identitaire qui permet de se reconnaître et de se revendiquer comme soi. La tâche poursuivie est bien d'être re-marqué, au sens littéral et figuré, de renchérir sur soi, d'afficher le signe de sa différence.

David Le Breton, *Signes, Métailié*.