

TRANSE ET REALITE VIRTUELLE.

L'homo religiosus à l'ère des nouvelles technologies

Frédéric Vincent¹

RESUME : L'homme postmoderne accède au domaine du sacré à partir de ce qu'il vit à travers les espaces virtuels. Les nouvelles technologies ouvrent une infinité de mondes virtuels où l'homme peut à nouveau s'imprégner totalement de mythes et de symboles magico-religieux. Le corps lui-même se virtualise et intègre une nouvelle manière d'être dans le monde qui prend source à partir d'un imaginaire initiatique vécu en commun. C'est l'homo religiosus qui renaît ici à la lumière du vitalisme postmoderne.

La modernité nous a conditionnés, et plus particulièrement depuis le cogito cartésien, à nous replier sur nous-mêmes, chacun dans son individualité solitaire, en refoulant les valeurs fondamentales qui ont été celles de l'humanité archaïque depuis des millénaires. Le modèle prométhéen de la société occidentale est devenu certes dominant à travers le monde, mais il reste à se demander si l'*homo religiosus* est parvenu à survivre. Il est vrai que les valeurs communautaires qui ont régi l'expérience transcendante de l'initiation ont été largement dégradées comme nous l'a bien fait remarqué Mircea Eliade dans son oeuvre. Seules les rares tribus primitives, qui perdurent encore ici et là dans le monde, sont parvenues à conserver intactes ces constantes anthropologiques et mythologiques nécessaires à la cohésion et à la survie de tout être-ensemble.

Malgré tout, ce que les institutions organisent d'un côté, les individus le désorganisent de l'autre et ce d'une façon inconsciente mais néanmoins bien réelle. Les nouvelles technologies nous le démontrent en effet. Paradoxalement, elles font revivre l'*homo religiosus* au sens archaïque du terme. Eliade a bien insisté sur le fait qu'il est difficile de désacraliser totalement l'homme. « L'« homme total » n'est jamais complètement désacralisé, et on est en droit de douter qu'une désacralisation totale soit possible ». ² S'il est vrai que le rationalisme ambiant remporte un succès certain, il demeure des sentiments religieux ici et là que l'on peut observer à travers de nombreux phénomènes culturels, notamment à travers les expériences virtuelles.

Reliance initiatique et réalité virtuelle

L'homme a fondamentalement besoin de se relier à des groupes d'appartenance pour se sentir exister et à travers eux vivre un sens magique du monde. La modernité qui s'est développée

¹ Doctorant en sociologie à l'université de Montpellier, chercheur au CEAQ, co-responsable du GEMMI (groupe d'étude sur le mythe et le monde imaginal) à l'université Paris 5. Il prépare actuellement, sous la direction de Michel Maffesoli et de Patrick Tacussel, une thèse sur le rapport entre socialité et imaginaire initiatique dans les sociétés postmodernes.

² Mircea Eliade, *La nostalgie des origines*, Paris, Gallimard, 1996 (1969), p. 13.

depuis Descartes avec une primauté de l'ego « über alles », n'a fait qu'amenuiser siècle après siècle les rites magico-religieux. Pourtant à l'heure actuelle, à l'heure de ce que Michel Maffesoli nomme « postmodernité », on assiste à l'expansion de multiples tribus qui désirent réhabiliter une certaine expérience magique du monde à partir de ce qu'offre la technique. L'être-ensemble se manifeste par de nouveaux biais, grâce aux nouvelles technologies (NTIC) et mute en même temps que mute la société. La forme change mais l'envie de sacraliser tel ou tel objet, devenant alors objet de culte, reste présente, et ce plus que jamais.

L'imaginaire initiatique qui se fait prégnant depuis une trentaine d'années ouvre une façon nouvelle de vivre l'aventure à travers des récits devenus mythiques, tels que *Star Wars*, *Harry Potter*, le *Seigneur des Anneaux* ou encore *Zelda*. Ces histoires ont toutes comme point commun de décrire et raconter la quête initiatique d'un jeune néophyte qui apprend à se connaître par le biais d'expériences qui le mèneront toujours plus près de la mort afin de se transcender et de renaître à une existence nouvelle. Pourquoi ces histoires qui existent sous de multiples formes depuis la nuit des temps, ont-elles un impact aussi considérable encore aujourd'hui ? C'est bien qu'il y a une demande de la part des individus de vouloir se reconnaître dans ce type de héros et de se relier autour d'un même imaginaire initiatique commun.

L'homme a besoin de vivre, même par procuration, ces expériences initiatiques. Le risque de la mort présent dans l'imaginaire initiatique lui redonne en quelque sorte le goût de la vie. Pour supporter l'idée d'être en vie et celle qu'un jour il mourra, l'homme a besoin de s'accrocher à des récits mythiques qui transforment le monde et lui attribuent une dimension magico-religieuse. En ce sens, les individus développent un intérêt manifeste pour les masques représentant des héros tels Luke Skywalker qui renvoient à des images synthétiques capables de dépasser l'idée de la mort en l'incorporant harmonieusement dans la vie sociale. Dans les espaces électroniques, la reliance initiatique traduit un ensemble de communautés virtuelles fondées sur un imaginaire initiatique commun. Les fans de *Star Wars* construisent ainsi leur propre réseau communautaire qui leur permet d'être constamment reliés entre eux. Le fan s'amuse aussi à créer son propre avatar facilitant ainsi la projection-identification avec le héros. Il y a ici un effet de transe qui n'est pas négligeable surtout lorsque j'intègre mon avatar dans des jeux en ligne comme *World of Warcraft*.

La nouveauté de la pratique vidéoludique consiste à offrir au joueur la possibilité de contrôler le héros. Le *gamer* n'est plus simplement spectateur, il devient un acteur à part entière. C'est en ce sens que la pratique vidéoludique se démarque du cinéma ou de la littérature dans la mesure où elle accélère la projection-identification. L'imaginaire initiatique prend alors une toute autre portée avec l'émergence des jeux vidéo notamment ceux en ligne. Le *gamer* peut participer pleinement à l'aventure qui lui est proposée, incarner Bilbo ou Harry Potter et contrôler parfaitement ses gestes, sa personnalité, ou même ses humeurs. Le gameplay démultiplie les occasions de projection-identification avec le héros mythique. Lorsque le héros que j'incarne réussit ou échoue à sa mission, ce sont bien les sentiments de victoire ou de défaite qui surgissent en moi. Le philosophe Pierre Lévy n'a pas manqué de relever l'importance de l'immersion pour le *gamer*. « Le joueur ne peut véritablement se passionner que s'il se projette dans le personnage qu'il représente, et donc, du même coup, dans le champ de menaces, de forces et d'opportunités où il vit, dans le monde virtuel commun ».³

L'illusion est là mais elle est belle. Autrefois, la religion n'était pas autre chose que cela.

³ Pierre Lévy, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 95.

Aujourd'hui cette religiosité ne s'applique plus aux dogmes monothéistes mais aux vecteurs nouveaux d'imaginaire tels que le cinéma (*Star Wars*, *Harry Potter*), la bande-dessinée (*Dragon Ball*, *Tintin*, *Naruto*), et bien sûr les réalités virtuelles (*Zelda*, *Final Fantasy*, *World of Warcraft*). Tous ces moyens techniques sont utilisés dans le seul but de projeter l'homme dans des récits mythiques à travers lequel il peut se reconfigurer à la fois spirituellement et corporellement.

Le mythe et l'homme postmoderne

Participer de manière virtuelle et ludique à des univers imaginaires comme *Star Wars* ou *World of Warcraft*, c'est ouvrir la vie sociale à l'existence mythique qui dit et redit le besoin d'accéder ici et maintenant à un ailleurs qu'ici qui transcende le réel. Les tribus primitives ne font pas autre chose que cela en jouant les mythes cosmogoniques afin d'appriivoiser l'idée de la mort et de s'en servir dans le but de démultiplier l'existence humaine qui n'est plus subie mais ouverte au divin, au sacré. La mort n'est plus alors synonyme de fin, d'anéantissement mais de changement d'un état temporel à un état d'immortalité. Devenir un mythe vivant, une sorte de Luke Skywalker bravant toutes les expériences douloureuses de la vie et d'en sortir encore plus grand et plus fort.

Mais que serait une tribu primitive qui transcende le quotidien et la mort sans le chaman qui la guide et lui donne la force ? Que serait le jeune Luke Skywalker sans le maître Yoda ? Dans notre société aussi, nous avons nos chamans postmodernes qui relient la terre et le ciel, les individus au divin par le biais par exemple de la musique. La figure de Michael Jackson ne fait que traduire une telle assertion. Une figure christique, chamanique, remplie de dons, de potentialités et d'énergie qui s'est tournée entièrement vers son art afin de transformer spirituellement la face du monde. Son empreinte en chacun de nous, à l'heure même où il nous a quittés, est encore plus prégnante car de légende vivante, il est passé au rang de mythe universel et éternel. Plus aujourd'hui qu'hier, nous avons besoin de figures telles que Michael Jackson pour poétiser et transcender le réel. Les nouvelles technologies apparaissent ainsi comme ce qui facilite la manière de vibrer en commun autour d'une figure mythique. Internet ne se contente pas de diffuser et de favoriser l'immersion dans des mondes virtuels, il réintègre les mythes et les symboles dans la vie quotidienne, et redonnent ainsi une nouvelle jeunesse à l'*homo religiosus*.

Dans *Le mythe et l'homme*, Roger Caillois remarque dans l'ensemble des mythologies, celles qui mettent en avant les héros. Le mythe entend donner une réponse imaginaire possible à un problème réel impossible que sous-entendent, par exemple, les conditions ontologiques de l'existence humaine comme la mort ou la maladie. Le héros mythique est donc celui qui parvient à dépasser l'impossible, à changer de régime existentiel, à devenir immortel. Les hommes ont ainsi la possibilité de s'identifier à un modèle exemplaire qui véhicule l'idée de la possibilité de l'impossibilité. Rien n'est donc impossible pour celui qui s'identifie au héros qui fait de l'impossible un possible.

Roger Caillois a bien cerné le fait que l'existence humaine implique certaines difficultés majeures. Exister en tant qu'homme, c'est être contraint de subir tout un ensemble de conditions ontologiques qui peuvent susciter un sentiment tragique fort. Mort, maladie, vieillesse, souffrance, précarité sont les pendants inhérents à toute vie humaine. De ce fait, les conflits psychologiques ne peuvent être qu'intrinsèques à l'homme. La colère, la haine,

l'angoisse, le sentiment d'injustice ou désespoir sont des expressions naturelles de l'homme qui est obligé de faire face à une situation existentielle quelque peu tragique. C'est ici que le héros mythique apparaît comme celui qui a résolu de tels problèmes, qui est parvenu à trouver la sérénité et la foi à travers un cheminement spirituel. Le héros est celui qui a réalisé le possible le plus intime de l'homme. Et c'est en ce sens que ce dernier tente d'imiter le héros qui incarne son désir le plus profond. Le héros devient ainsi le modèle exemplaire que les individus vont imiter afin de dépasser et de vaincre les conflits psychologiques issus des conditions ontologiques de l'existence.

L'errance initiatique du corps

Le corps s'est nomadisé, et il devient impossible aujourd'hui pour l'appareil politique d'empêcher l'errance initiatique du corps. A ce sujet, Michel Maffesoli a bien souligné le fait que le pouvoir politique se méfie de tout ce qui est errant, de tout ce qui échappe au contrôle. Il est intéressant alors d'observer le succès et l'influence de l'imaginaire initiatique sur l'ensemble du corps social. L'engouement, pour le tatouage, le piercing ou toute autre technique de marquage corporel, est à ce titre significatif. L'individu démontre une volonté d'affirmation et de dé-marquage, mais révèle aussi son désir de vivre tout un ensemble d'épreuves initiatiques. Le marquage corporel a la particularité d'entraîner un bouleversement des données sensorielles. Ma perception du monde varie à partir de ce que j'inscris sur mon propre corps. Dès que l'on transforme le corps par un tatouage, un piercing, ou le port d'un vêtement, l'individu adopte une nouvelle manière d'être dans le monde. Dès l'instant où l'individu tente d'inscrire du sens sur son corps, il s'engage dès lors dans une « démarche initiatique », qui traduit le désir de vivre une existence dans le sacré. Ce concept fondamental, nous le retrouvons fortement inscrit dans les sociétés dites primitives. Pour intégrer une tribu, le jeune néophyte doit subir des épreuves afin d'accéder à une nouvelle existence. Ces épreuves révèlent le désir de l'homme qui se considérant « inachevé » souhaite devenir un homme complet. Pour cela, il devra mourir à sa vie première, d'où la première épreuve, celle de la mort initiatique. Puis il renaîtra à une vie supérieure. Il s'ensuivra des épreuves physiques, souvent douloureuses, afin que sa mutation ontologique s'inscrive définitivement sur son corps. L'initiation implique de surcroît une mutation à la fois ontologique et corporelle, mais aussi une rupture entre la vie profane et la vie sacrée : « *L'initié n'est pas seulement [...] un « ressuscité » : il est un homme qui sait, qui connaît les mystères, qui a eu des révélations d'ordre métaphysique* ». ⁴ Dans une même approche, l'homme postmoderne, en intégrant telle ou telle communauté virtuelle, accepte de mettre un terme à son statut d'individu anonyme pour tendre vers un nouveau type d'existence. Certes, il ne vit pas les épreuves initiatiques des sociétés primitives de la même façon, mais il les cristallise dans ce qu'il vit au quotidien au sein des espaces virtuels. L'individu cherche un moyen de se désindividualiser en entreprenant une démarche initiatique significative qui puisse indiquer la progression idéale de son être corporel.

Le corps se réinvente donc, se prolonge, se mélange avec d'autres corps dans des mondes virtuels, mondes qui sont fortement marqués par la présence d'un imaginaire initiatique. Les jeux vidéo deviennent, par exemple, le moyen d'inscrire son corps dans un monde virtuel et de le saisir autrement. L'image que je pénètre me permet d'entrer en communion avec moi-même (en incarnant un personnage virtuel, un avatar) mais aussi avec les autres (lorsque mon avatar rencontre d'autres avatars) : par l'image, je me relie à moi-même, à autrui, mais aussi au monde. Les corps ne se touchent jamais physiquement, ils demeurent isolés, mais cela ne

⁴ Mircea Eliade, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1991 (1965), p. 160.

les empêche pas de se relier virtuellement, et d'entrer dans une certaine transe.

La socialité en ligne qui relie les fans entre eux n'est pas une socialité qui ignore le corps, même si elle a tendance à les séparer en apparence. Il faut faire attention aux nombreux préjugés qui stigmatisent les internautes et autres otaku, geek. L'internaute n'est pas un être asocial qui se replie sur lui-même et ignore son corps. Bien au contraire, la plupart des internautes poursuivent des activités physiques et sociales à l'extérieur du cyberspace. Les corps se croisent toujours ici et là : l'intériorité des espaces virtuels ne fait qu'augmenter l'extériorité des espaces réels. De plus, on observe bien que les nouvelles technologies améliorent les capacités d'interaction entre le corps et l'image. Nous voyons émerger des interfaces révolutionnaires qui peuvent, par exemple, capter les mouvements du corps et les reproduire à l'écran. La console Nintendo Wii reprend en quelque sorte cette innovation. Grâce à un accéléromètre, la télécommande issue de la console est capable de déterminer un grand nombre de mouvements que le joueur effectuera dans l'espace : gauche-droite, haut-bas, avant-arrière, rotation, torsion, etc. Toute gestualité corporelle est interprétée par la console Wii. Il devient donc possible pour le joueur d'exécuter dans l'espace réel un geste qui sera alors reproduit par son avatar. Ainsi l'immersion du joueur dans la réalité virtuelle devient totale. On peut vraiment dire que la pratique vidéoludique fait transpirer l'homme au même titre que la course à pied. De plus, la sensation d'habiter un ailleurs qu'ici devient effective. La magie s'empare à chaque instant du *gamer*. Il lui suffit de parcourir des univers imaginaires comme *Harry Potter* ou *Stars Wars* pour réenchanter son quotidien.

Image et transe

Dans *La contemplation du monde*, Michel Maffesoli insiste sur le fait que l'image est devenue le moyen prédominant pour communier avec autrui : « *la fonction essentielle, que l'on peut accorder à l'image, de nos jours, est celle qui conduit au sacré* ». ⁵ On remarque ainsi que les fans vibrent radicalement pour certaines images qui viennent introduire la possibilité d'un ailleurs qu'ici mythique. L'image numérique traduit une réalité qui n'est pas affectée par le temps historique. « Le troc des images, nous dit Edgar Morin, accomplit magiquement le troc des individualités, où chacun devient à la fois idole et esclave d'autrui, et qui est l'amour ». ⁶ Les fans cherchent à posséder des images ou vidéos numériques que l'on télécharge allégrement sur le net, soit pour les exposer sur un site web soit pour se les approprier personnellement. Mais ce que l'on oublie bien souvent lors de cette quête de possession de l'image, c'est que cette dernière nous possède également à notre tour. L'image numérique met la plupart du temps les fans dans un état de transe. Exposer l'image numérique d'Harry Potter en fond d'écran, par exemple, est un geste significatif qui marque le fait d'être possédé par l'image. Plus je me laisse posséder par elle, et plus il m'est facile d'être projeté dans une existence mythique où les visages du temps sont dépassés. Il ne faut alors pas ignorer le sentiment d'immortalité que procure l'image numérique.

Les fans sont des fidèles qui n'hésitent pas à entretenir le culte du héros en portant toutes sortes de reliques ou d'amulettes. Ils collectionnent les magazines people et tous les produits qui sont à l'effigie de leur idole. Les fans de *Star Wars*, par exemple, se dévouent intégralement aux personnages de la saga en collectionnant tout un arsenal de produits dérivés : figurines, maquettes, posters, costumes. Un autre phénomène important est celui de

⁵ Michel Maffesoli, *La contemplation du monde. Figures du style communautaire*, Paris, LGF, Livre de poche 1996, p. 95.

⁶ Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit, 1982 (1956), p. 21.

la liaison entre le fan et son idole qui passe par des canaux spécifiques comme les cosplays, les conventions et autres festivals. Les sites web viennent à présent remplacer les anciens clubs de stars. Ces sites sont devenue de véritables « chapelles virtuelles ». Le fan adore son héros. Son amour passionnel le pousse à vouloir s'identifier totalement à lui. Le héros devient un modèle exemplaire à part entière pour le fan. Il est l'étoile inaccessible qui guide le fan dans sa vie quotidienne.

Autant dire que s'il y a présence d'une forme de transe à travers les jeux vidéo, c'est que les sens y sont directement impliqués, voir bouleversés. On pense souvent à tort que le corps est écarté dans la pratique vidéoludique. Bien au contraire, celle-ci produit un engagement complet du corps et provoque des expériences sensorielles qui ne sont pas sans rappeler celles observées dans les rites initiatiques des sociétés primitives. Prenons l'exemple de la console Nintendo Wii où la réalité virtuelle est directement reliée à l'espace réel.

Le cyberspace est une révolution technique qui vient considérablement bouleverser l'ordre établi du monde. Si les institutions ont investi Internet afin d'en avoir la main mise, il n'empêche que ce sont essentiellement les internautes qui ont imposés leurs règles du jeu. Il y a un retournement de situation qui a lieu dans le cyberspace : les institutions surplombantes perdent leur hégémonie et peinent à contrôler les corps individuels qui n'hésitent plus à s'ouvrir à l'errance initiatique. L'échange économique a toujours sa place dans les espaces électroniques, mais on voit bien que l'échange symbolique reprend ses droits. Qu'on le veuille ou non, l'*homo religiosus* est de retour dans la vie quotidienne sous la forme d'un vitalisme archaïque qui réenchante le monde.

Bibliographie

- CAILLOIS Roger, (1938), *Le mythe et l'homme*, Paris, Gallimard, coll. folio essais, 1992
- COULOMBE Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF, 2010
- ELIADE Mircea, (1969), *La nostalgie des origines*, Paris, Gallimard, coll. folio essais, 1996
- ELIADE Mircea, (1959), *Initiation, rites et sociétés secrètes*, Paris, Gallimard, coll. folio essais, 2004
- ELIADE Mircea, (1965), *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, coll. folio essais, 1991
- MAFFESOLI Michel, *Du Nomadisme. Vagabondages initiatiques*, Paris, LGF, Livre de poche, 1997
- MAFFESOLI Michel (1993), *La contemplation du monde*, Paris, LGF, Livre de poche, 1996
- MORIN Edgar, (1956), *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit, 1982
- MORIN Edgar, (1972), *Les stars*, Paris, Seuil, 2001
- VINCENT Frédéric, *Le voyage initiatique du corps. Vers une philosophie du lien*, Paris, Detrad aVs, 2009