

UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES

SORBONNE

Faculté des Sciences Sociales

45 rue des Saints Pères
75006 PARIS

Tél : 01 42 86 41 68

maffesoli@ceaq-sorbonne.org

www.ceaq-sorbonne.org

CENTRE D'ETUDE SUR
L'ACTUEL ET LE QUOTIDIEN

C.E.A.Q.

Cyberculture : « communion des saints » postmoderne

N'est-ce pas le propre d'une authentique pensée que d'inventer un réel qui est contraire aux vérités usuelles ? J'ai bien dit *réel*. Ce qui n'est pas réductible à ce principe de réalité avec lequel on le confond fréquemment. De même l'invention, on ne le redira jamais assez, consiste à faire venir au jour (*in-venire*) ce qui est là. Ce qui est *déjà* là.

Ainsi, il ne faut en rien brider la liberté qu'a le créateur d'exagérer. Idéal-type (Weber), forme (Simmel), caractères essentiels (Durkheim), archétypes (Jung), longue est la liste de telles exagérations bousculant les certitudes établies, mais permettant de ce fait, de faire ressortir, au mieux, les spécificités de ce réel, pétri de prosaïsmes, de grandeurs et de bassesses. L'ensemble constituant toute vie sociale.

C'est par un effort de volonté, contre les théories convenues, et par une observation intense, contre les évidences intellectuelles que l'originalité de la pensée rejoint celle de cet être ensemble tout à la fois authentique et souterrain, propre à la vitalité spécifique de ce que l'on a, de tout temps, appelé un état naissant.

C'est bien un tel *status nascendi* qui est à l'œuvre dans les diverses cybercultures, contaminant, de multiples manières, la vie quotidienne de nos sociétés. C'est, en effet, en termes d'épidémiologie qu'il faut poser le problème. Tant il est vrai qu'à bas bruit, mais d'une manière obstinée, les divers médias de communication interactives ont gagné du terrain, et se sont imposés. Tout à la fois pour ce qui concerne les services, les démarches administratives ou bureaucratiques, mais également dans tous les moments ludiques, où le rêve tend à se substituer à la réalité même.

On a pu faire remarquer qu'un des moments clef des Temps Modernes fut cette *circumnavigation* où d'audacieux explorateurs découvraient ces nouveaux mondes et élargissaient, ainsi, les habituelles perceptions, manières d'être et divers imaginaires de leurs contemporains.

Des juristes, à l'esprit aigu, ainsi Carl Schmitt ont montré comment c'est cette errance conceptuelle qui était à l'origine du *jus publicum Europaeum*. Un nouvel ordre des choses s'étant élaboré à cette occasion ; Un *Nomos* de la terre, c'est-à-dire une logique interne, une nouvelle rationalité du lien social se constituant au travers et grâce aux découvertes induites par la *circumnavigation* en question.

Ne peut-on pas dire que c'est quelque chose de cet ordre qui est en train de se passer à partir de la *navigation* électronique : la découverte d'un Nouveau Monde ? L'élaboration d'une culture totalement différente de celle qui avait marqué la modernité ? Ce qui ne sera pas sans influence sur les modes de vie et imaginaires sociaux.

Souvenons nous de Thomas Kuhn qui, réfléchissant sur les découvertes scientifiques et leurs conséquences technologiques a pu montrer comment celles-ci étaient cause et effet de ce qu'il nommait un paradigme. Que l'on peut comprendre comme une *matrice* qui, en son sens strict, permet l'éclosion d'une nouvelle vie. C'est bien un nouveau paradigme qui est, de nos jours, en gestation et que l'on nomme cyberculture. Mais, pour en dégager toutes les conséquences, peut-être n'est-il pas inutile de faire un petit détour pour comprendre quelles peuvent être les réticences, voire les suspicions dont elle est l'objet. « Petit » détour est, bien sûr, un euphémisme. Car c'est, toujours, sur la longue durée que l'on peut saisir les racines des craintes, peurs ou tabous constitutifs d'une culture donnée. L'individu, on le sait, n'est pas réductible à sa

part émergée et n'existe qu'en fonction d'un substrat inconscient. Il en est de même pour la vie sociale qui elle aussi, a ses cryptes plus ou moins labyrinthiques. Autre manière de dire l'inconscient collectif.

Une racine constante de la culture occidentale est la peur panique de l'image. Cet iconoclasme, d'antique mémoire, a souvent été analysé. Mais il faut bien en saisir les éléments essentiels pour comprendre la crainte inspirée, de nos jours, par le monde *virtuel*.

En bref, rappelons la lutte des prophètes de l'Ancien testament, contre les icônes et autres idoles faites de pierre ou de bois. Combat farouche afin d'arriver à un Dieu unique, qu'il convient d'adorer en « esprit et en vérité ». L'accent est mis sur le cerveau, le cognitif. Et la Vérité que cela permet d'atteindre.

L'idole, dont il est important de rappeler qu'elle était d'essence féminine, cause et effet de cultes à la « terre mère », l'idole donc, ne faisait pas appel à la raison, mais au ventre. Il y a quelque chose d'*hystérique* en elle. C'est l'*uterus* qui est sollicité. Qu'est ce que le ventre, sinon le symbole des sens en leur diversité. Le ventre, en sa position centrale, est le signe de l'entièreté de l'être. Pour utiliser un oxymore instructif, il est vecteur d'une *raison sensible*, alliant les contraires, les faisant entrer en interaction, en coïncidence.

Par la suite, souvenons-nous en, un tel iconoclasme devint philosophique avec Descartes et Malebranche incitant à se méfier de cette imagination comme étant la « folle du logis ». C'est-à-dire, ne permettant pas le bon fonctionnement de la faculté rationnelle. C'est cette stigmatisation que l'on va retrouver tout au long de la modernité, ainsi Jean Paul Sartre dans son livre sur l'imagination, et qui va nourrir les diverses condamnations portées contre l'image en général, la publicité, les jeux vidéos, les jeux de rôles dont il est vain de nier, de nos jours, l'importance. Et ce tant en ce qui concerne l'existence individuelle que la vie collective.

Corrélativement à l'iconoclasme, il est, également, important de souligner, aussi étonnant que cela puisse paraître, qu'une des racines de la peur du virtuel est la condamnation de l'onanisme.

Dans le cadre général qui, on le sait, va être une des valeurs dominantes, de la tradition judéo-chrétienne, la figure d'Onan est, en quelque sorte, un paroxysme. Très précisément en ce que sa jouissance est, apparemment, individuelle, inutile. Sa semence se perd dans la terre.

À y regarder de plus près, la corrélation est évidente. En ce que la masturbation requiert de se raconter une histoire, de faire un scénario, bref, de visualiser des images.

La *perte* de la semence dans la terre est, également, instructive en ce qu'elle se fait dans une sorte d'unioir cosmique. Un mariage mystique avec la terre, centre de l'union. Symbole s'il en est de la communauté humaine !

Ces remarques allusives ont pour but de rendre attentif au fait que la cyberculture est, tout à la fois expression de la puissance de l'image et de la jouissance inutile. Le jeu de l'imaginaire y occupant une place de choix, et la dimension *onaniste* dans le sens que je viens d'indiquer, y étant loin d'être négligeable.

La rébellion de l'imaginaire se manifeste avec éclat, dans les jeux de rôles, les forums de discussion et les différents *blogs et home pages*, où la fantaisie, les fantasmes et autres fantasmagories occupent l'essentiel de l'espace et du temps. La raison, la fonctionnalité, l'utilitarisme ne sont pas, totalement, absents, mais on leur attribue une portion congrue. Ou, plus exactement, par une intéressante inversion de polarité, ils vont servir d'adjuvants à un réel ludique. De maîtres, ils deviennent serviteurs.

Il est, à cet égard, instructif de noter combien le festif, l'imaginaire, l'onirique collectifs vont devenir les normes de l'espace « cyber ». Et par là contaminent le territoire privé et la sphère publique. Dans la rationalisation généralisée de l'existence, lorsque se constitue le *contrat social*, l'on voit s'ériger ce qui fut appelé, familièrement, le « mur de la vie privée ». Sous les coups de boutoir des jeux de rôles et des blogs ce mur, quand il n'est pas totalement mis à bas, devient pour le moins poreux.

Rumeurs, *buzz*, cancans, fausses et vraies nouvelles, dans un curieux mécanisme de contamination, l'espace « cyber » rejoue le rôle de la place publique, du café du commerce, ou de l'antique agora. En son sens étymologique, le *for* interne est supplanté par le *for* externe : tout devient forum, accessible à tout un chacun.

Le grand spécialiste français de l'imaginaire, Gilbert Durand, l'a bien indiqué, l'image est un mésocosme entre le microcosme personnel et le macrocosme collectif. Au sens strict, elle est un *monde du milieu*. Elle

fait un lien. Elle établit une *reliance*. Il y a donc une dimension communuelle dans le partage des images électroniques. Au-delà de l'enfermement individuel, elles sont cause et effet d'un véritable corps social. Certes, celui-ci n'est pas réductible à la rationalité propre à ce qu'il est convenu de nommer la Société. Il va se diffracter dans la multiplicité des tribus de divers ordres, se fondant sur le partage d'un goût commun. Tribus musicales, sportives, culturelles, sexuelles, religieuses, toutes reposent sur des images produites et vécues en commun.

Le « cogito, ergo sum » cartésien reposait sur une révolution épistémologique d'importance : le fait de penser par soi-même. Et ce dans l'enfermement, dans la forteresse de l'esprit individuel. C'est bien le contraire qui s'exprime sur la « toile », où le partage des images fait que l'on est pensé par l'autre. Que l'on n'existe que par et sous le regard des autres. Ce qui n'est pas sans engendrer ce que l'on peut appeler, pour reprendre une expression de Durkheim, un « conformisme logique ».

Mais celui-ci, à l'encontre de ce qu'il est convenu de dire, n'est pas l'expression d'un simple narcissisme. Ou alors, il convient d'infléchir le sens que l'on accorde, en général, au mot narcissisme. À l'encontre de ce que disent les interprétations habituelles de ce phénomène, Narcisse ne se perd pas dans son image, mais dans l'étang où son image se projette. La différence est d'importance en ce que cet étang symbolise la nature en son entier, le donné mondain, écrin où la personne, tout en se perdant, s'épanouit dans un ensemble plus vaste.

C'est bien ce que j'ai appelé un « narcissisme de groupe », un narcissisme collectif, qui est en jeu dans tous les phénomènes de la virtualité électronique. Pour reprendre la métaphore de la semence d'Onan, certes il y a *perte*, mais celle-ci se fait dans un ensemble dépassant l'individu et participe de ce fait, à la confortation du corps collectif.

C'est bien un processus de masturbation collective auquel l'on est confronté dans les fameux *sites communautaires*. Chacun, dans l'impunité de l'anonymat, se dévoilant à l'autre. Il y a de la connexité, de la tactilité dans l'air ! Les philosophes du Moyen Age s'interrogeaient sur la *glutinum Mundi*. Quelle est cette *colle du monde* faisant que malgré les divers égoïsmes, « ça tient » ? Parfois cette *colle* est le fait d'un idéal lointain, ce fut le cas de la Modernité. Parfois, au contraire, une telle *colle* s'élabore à partir du partage des affects, des émotions, de passions communes. Fussent-ils tout à fait anodins et de peu d'importance.

Voilà bien la *reliance* qui est en jeu dans tous ces sites. Le mot, d'ailleurs, n'est pas neutre. Le temps se contracte en espace. Il devient un « site » que je partage avec d'autres, et à partir duquel je peux « croître ». L'Histoire, avec un grand « H », l'Histoire de la modernité, assurée d'elle-même, laisse la place à ces petites histoires, sans réel contenu, mais assurant le lien, permettant du liant. En ces *sites* communautaires, pour jouer avec l'euphonie des mots, *le lieu fait lien*.

Second life, Myspace, Facebook, voilà autant de déclinaisons du jeu des images et de la dépense improductive. Tout cela ne sert à rien, mais souligne le prix des choses sans prix. Ces sites sont les formes postmodernes du Potlatch prémoderne. Ce qui était resté, comme forme résiduelle, dans la sagesse populaire qui « sait » très bien, de savoir incorporé, que parfois qui perd gagne. Et que dans l'inutile de la « tchatche », dans le sans intérêt du blog ou du forum de discussion, voire dans l'obscénité de la « home page », se (re)trouve la consolidation du lien social.

Quelque chose de sacramentel en quelque sorte. C'est-à-dire rendant visible une force invisible. En ce sens le virtuel des cybercultures est bien une manière d'exprimer le désir d'être-ensemble. Au travers des frémissements, du grouillement, il saisit les tremblements d'une vie en gestation. On a pu comparer ce nouveau lien spirituel à la « noosphère » du Père Teilhard de Chardin. Ce rapprochement n'est pas anachronique, en ce qu'il fait bien ressortir qu'il y a dans les liens invisibles des échanges virtuels quelque chose qui, plus que la dimension économique, plus que la quantification positiviste, plus que les infrastructures matérielles assure une cohésion sociétale dont on n'a pas fini de mesurer les conséquences. Les joueurs en ligne qui, de Tokyo à Londres, en passant par Sao Paulo ou Los Angeles, sans oublier tell bourgade reculée des Alpes ou des Carpates, s'épuisent en des joutes interminables, sont reliés par les liens magiques du virtuel. Mais leur réel a une efficace bien plus forte que les *principes de réalité* communément admis. Ne serait-ce que parce que leur vie quotidienne est, en son sens fort, déterminée par ces jeux qui les fascinent. Ils sont comme aimantés par des polarités lointaines et invisibles. C'est bien cela la noosphère du virtuel de la cyberculture.

En un moment important pour la modernité, l'émergence de la Réforme, Max Weber avait rendu attentif à la force de l'immatériel. Son livre majeur en porte témoignage : *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme*. Une certaine interprétation de la Bible, le protestantisme, engendre une nouvelle organisation du monde : le capitalisme. Ce qu'il résume bellement en rappelant que l'on ne peut « comprendre le réel qu'à partir de l'irréel ». On pourrait rajouter, ce qui est réputé tel, mais n'en a pas moins une force indéniable. Et va servir de fondement au nouvel ordre des choses.

C'est bien une telle *natura rerum* qui est en jeu sur la « toile ». Sans trop jouer sur les mots, on peut dire *en jeu* et *enjeu*. Car à partir du virtuel, le lien social est tout à la fois solide et en pointillé. C'est cette nouvelle forme que ne saisissent pas l'essentiel des observateurs sociaux qui, trop obnubilés qu'ils sont par leurs conceptions du social, héritées des XVIII^e et XIX^e siècles, ont quelques difficultés à comprendre analyser ou, tout simplement, admettre une socialité dont tous les ingrédients sont cet imaginaire ludique ou onirique dont il a été question, et qui traverse, de part en part, la cyberculture.

En particulier sur un point essentiel, ce qui a trait au supposé individualisme contemporain. À ce leitmotiv très souvent seriné, du repli sur la sphère privée. Voilà autant de lieux communs, tenant lieu d'analyses scientifiques, passant à côté du monde « cyber », où des relations se créent, des échanges s'élaborent, des partages s'opèrent, toutes choses constituant pour le meilleur et pour le pire, une nouvelle vie sociale. Pour le meilleur et pour le pire, certes, car les partages de fichiers peuvent poser question. Le *Peer to peer* tourneboule les habituelles règles économiques. Mais, qu'on le veuille ou non, c'est bien un commerce qui s'établit. Commerce qu'il convient de comprendre *stricto sensu* : commerce des biens, commerce des idées, commerce amoureux. Ces anciennes expressions françaises disent bien comment à côté de la marchandisation des objets, on trouve, également, des échanges philosophiques, religieux ou affectifs sur Internet.

Certes, en ces divers domaines, le dernier en particulier, le passage à la limite est vite là. Mais n'est-ce pas le propre de tout état naissant que d'être, potentiellement excessif, paroxystique, voire anomique ? Mais, selon un adage bien connu, l'anomique d'aujourd'hui est le canonique de demain. En la matière, ce qui peut choquer les valeurs morales établies n'en constitue pas moins une force éthique pour les tribus postmodernes concernées.

La morale renvoie à des principes abstraits, quelque peu désincarnés. L'éthique au plus près de son étymologie est issue des mœurs vécues au quotidien. C'est bien un tel immoralisme éthique que l'on retrouve dans les discussions sans fin de *Myspace*. Tout et n'importe quoi s'y raconte. C'est de l'imaginaire et de l'onanisme collectif à longueur de temps, et pourtant un idéal communautaire s'y crée. Des solidarités y trouvent leur origine. Les générosités s'y expriment avec force.

E puero si mueve disait le grand Galilée à ses détracteurs. Le dogmatique, à terme, n'y a pu mais. Le géocentrisme a pris fin. C'est quelque chose de cet ordre que l'on peut dire de nos jours : *et pourtant, ça vit*. Quoiqu'il soit virtuel, il y a du grouillement culturel, existentiel, social sur la toile. On a pu parler au Japon de « génération Otaku ». Au plus proche de son étymologie, elle est cantonnée dans la « maison ». Mais, tel un enracinement dynamique, à partir de là, ses messages, ses liens, ses relations se répandent au travers du monde pour créer des communautés tout à la fois virtuelles et réelles.

Il s'agit là d'une *complexio oppositorum*, le tissage ensemble d'éléments opposés, mais complémentaires. Ces rencontres sur et à partir des sites communautaires permettent de vivre des vies multiples, des *Second life*. Et ce faisant rejouent le vagabondage, fondateur de toute vraie culture. Il suscite un « *Wanderlust* », une jouissance de l'errance qui est le fait des explorateurs, de tous les conquistadors, de ceux qui découvrent de nouveaux mondes.

Appel de l'inconnu ou comme le disait Durkheim, « soif de l'infini ». C'est bien cela qui est en jeu pour ces chevaliers postmodernes. Ils surfent sur Internet à la recherche d'un Graal qui, comme tout Graal, n'a pas de contours ou de contenu précis. Seul le chemin, seul le vagabondage, seul le fait de « surfer » est ici important.

Ainsi que j'ai indiqué plus haut, l'image et/ou l'onanisme suscite une forme de jouissance d'autant plus forte qu'elle est inutile. Peut-être est-ce d'ailleurs cela qui, sur la longue durée, les a fait stigmatiser dans la tradition judéo-chrétienne, puis moderne. Je précise que la *libido* en question n'est pas, simplement, sexuelle, mais connote d'une manière bien plus large, une énergie, une pulsion vitale, en bref un vouloir vivre irrépressible.

Il s'agit là d'une sorte d'instinct ne s'embarrassant pas de raisonnements précis. C'est cela qui chagrine les observateurs sociaux ayant du mal à admettre que quelque chose puisse avoir du *sens* (finalité). C'est ainsi que le philosophe allemand Romano Gardini définissait l'esprit de la liturgie : « *Zwecklos aber sinnvoll* » C'est une liturgie qui se met en place dans les blogs, forums de discussion et multiples sites communautaires ponctuant la toile électronique. Le *contenu* importe peu, seul le *contenant* est nécessaire. « Contenant », c'est-à-dire qu'il spatialise le temps. Il crée de l'être ensemble où le fait d'être en contact est la réalité primordiale. Avec Internet, on passe d'une tradition *logocentrée*, où la parole était souveraine à une autre tradition, bien plus *lococentrée*, seul l'espace, seul le « site » partagé avec d'autres prévaut. D'où l'impression de « parler pour ne rien dire ». En effet, l'on ne dit rien, mais ce *rien* est essentiel, il est matriciel. Il donne à être. Et par là même, il fait culture. Au travers des pseudos, des rôles joués, des vraies ou fausses *home pages*, tout un chacun investit des figures archétypales, et par là s'inscrit dans la lignée, la concaténation assurant la perdurance de la communauté humaine. Ce n'est pas pour rien que les petites tribus surfant sur le Net utilisent les masques, noms et habillements des chevaliers d'antan ou des mythologies antiques. Il y a du primitivisme dans l'air. Mais celui-ci ne fait que souligner la force et la vigueur de ces *choses* archaïques que l'on avait cru dépasser. Elles servent de fondation et, de temps en temps, se rappellent au bon souvenir des humains : il n'y a de *construit* que sur du *donné*.

Tout au début de la *Naissance de la tragédie*, Nietzsche rappelle l'importance de ce qu'il nomme les « figures incisives ». Figures emblématiques autour desquelles l'on s'agrège. Figures fondant la communauté. C'est cela même qui est à l'origine de la *culture*. Par la suite, celle-ci tend à s'étioler en *civilisation*, jusqu'à ce que, un cycle s'achevant, une nouvelle culture renaisse.

Peut-être est-ce cela qui est en train de se passer avec la cyberculture. La civilisation *bourgeoisiste* moribonde laisse, sur Internet, la place au retour des figures archaïques qui, au grand dam des rationalistes de tous poils, soulignent que l'on assiste à un vrai réenchancement du monde. « Circumnavigation » ai-je dit, induisant un nouvel ordre. Celui de l'immatériel, du virtuel à l'efficacité contagieuse.

Il n'est pas inutile de regarder loin en arrière pour savoir apprécier ce qui est en train d'advenir. Pour ma part, j'ai souvent dit que la postmodernité naissante pouvait se comparer à cet autre moment fondateur qu'était la fin de l'empire romain, les troisième et quatrième siècles de notre ère.

Les institutions officielles sont là, apparaissent solides, et déjà vermoules de l'intérieur. Les idéologies établies sont les seuls discours autorisés, mais personne n'y prête attention. Tout a le goût insipide du déjà vu et déjà entendu. Et c'est ailleurs que les esprits exigeants cherchent à faire leur miel.

Très précisément, au sein de ces cultes à mystères, pullulant à cette époque dans l'empire romain finissant Orphée, Mythra, Christianisme naissant. Voilà entre autres, les communautés où l'on ne se contente pas des incantations éculées et quelque peu mortifères. Voilà les « sites » où se vit la vraie religion. Celle s'occupant des autres, des vieux, des malades, des jeunes. Celle qui est en phase avec la vie de tous les jours. En bref, celle où l'on rentre en *reliance* avec l'altérité. C'est-à-dire avec l'autre de la proximité (le social) et avec l'Autre du lointain (la déité).

Le « mystère » est ce qui unit des initiés entre eux, ceux partageant les mêmes mythes. Mais qu'est-ce qui a fait que dans la floraison de ces cultes, et alors qu'ils avaient des spécificités assez proches, seul le christianisme ait survécu ? Certes les raisons doivent en être multiples. Puis-je en privilégier une ? Comme un corps sécrétant ce qui permet sa survie, les petites sectes chrétiennes vont sécréter le dogme de la *communion des saints*. Unissant les morts aux vivants et ceux-ci entre eux.

Ainsi la communauté de Rome est-elle unie, en esprit, à celle de Lyon, de Narbonne, de Milan. Ainsi se crée, en pointillé, une union qui va donner naissance à une Eglise d'importance et à une culture dont toute l'Europe est issue. Grâce à cette « communion », un commerce va s'établir entre les diverses églises locales. Échanges et partages constituant un *corpus mysticum* tirant toutes les conséquences doctrinales et organisationnelles de la reliance dont il a été question.

Revenons à ce qui est en train de se passer sous nos yeux. Même processus initiatique, mêmes échanges et partages de tous ordres. Le *Peer to peer* est à l'ordre du jour en de nombreux domaines. De même c'est pas contamination électronique que se développent les phénomènes altermondialistes, la diffusion des informations, les rassemblements frivoles ou sérieux. Un terme traduit bien tout cela : *flashmob*, la mobilisation instantanée.

Même dans l'ordre de la connaissance, avec les grossières erreurs et méfaits que l'on sait, *Wikipedia* tient le haut du pavé, symbole, s'il en est, que le savoir ne vient plus du haut, qu'il n'émane plus d'un pouvoir vertical, mais se répand à l'image de la puissance de base, d'une manière horizontale.

Ce ne sont là que quelques indices de la cyberculture naissante. Le développement technologique qui avait participé de la *démagification* du monde et contribué à l'isolement des individus, à ce que l'on peut appeler la grégaire solitude, s'inverse en son contraire, et contribue à une nouvelle reliance : être, toujours en contact, en union, en communion, être *branché*.

Oui, c'est bien une nouvelle culture qui s'élabore avec Internet.

Le « cyberspace » est un lien, aux contours indéfinis, infinis, où d'une manière matricielle, s'élabore la rencontre avec l'autre, où se conforte le corps social. Ne peut-on pas dire, de ce fait, qu'il constitue la *communion des saints* postmoderne.

Michel Maffesoli

Professeur à la Sorbonne

Institut universitaire de France

Université Paris Descartes

Administrateur du CNRS