

Les quatre figures de la religiosité des technologies

par Hédi Zammouri

Doctorant PACTE-Grenoble Universités

hedi.zammouri@iep-grenoble.fr

De l'Anthropologie des Religions aux Science and Technology Studies

Un quidam insulte et frappe un distributeur automatique de billets de banque au coin de la rue. Une adolescente entre dans un atelier de « customisation » de téléphones mobiles. Une cadre supérieure n'a de cesse de vérifier que son baladeur musical est bien dans sa poche lorsqu'elle est en réunion. Et Alain décide que son avatar sera une femme sur le site « Second Life ». Ces quatre situations illustrent des comportements qui vont au-delà de la simple fonctionnalité des technologies utilisées. Je tenterai de montrer que ces phénomènes relèvent de mécanismes humains très anciens que l'on retrouve dans de nombreux rituels mobilisant des objets dans des traditions religieuses telles que le chamanisme, l'animisme l'hindouisme ou le bouddhisme, présentes aux quatre coins de la planète et parfois vieilles de 40.000 ans.

Animation et Anthropomorphisme

Lorsque l'on frappe sa voiture parce qu'elle ne veut pas démarrer, nous l'« animons ». L'animation consiste tout simplement en l'attribution



de vie ou de psychologie intentionnelle à ce qui n'en a pas¹. Si au nouvel essai elle refuse toujours de m'obéir et que je l'insulte, alors je suis en train de l'anthropomorphiser. L'anthropomorphisation consiste à apposer des attributs humains à ce qui n'en a pas, dans le cas présent, la capacité à entendre le langage humain². Certains anthropologues, comme Stewart Elliot Guthrie dans *Faces in the Clouds*, affirment que l'anthropomorphisme est un mécanisme perceptif universel et inné chez l'humain, et qu'il permettrait d'expliquer le phénomène religieux, de la même façon dont nous « voyons » des visages dans les nuages ou une rationalité au destin. D'autres chercheurs, dans le champs de la psychologie cognitive³, réfutent cette théorie en invoquant le darwinisme des idées et des formes : ils déclarent que cette « façon de voir les choses »,

1 C'est systématiquement le cas pour les enfants lorsqu'ils voient un objet avoir un mouvement erratique, aléatoire et non linéaire. Cela évolue avec l'âge, ces études relèvent du champs de la psychologie du développement . Des expérimentations sont menées pour comprendre l'évolution du mensonge ou de la fausse croyance en grandissant..

2 Exemple tiré de Art & Agency par Alfred Gell.

3 Pascal Boyer notamment.

l'anthropomorphisme, a eu du succès et s'est propagée dans la pensée humaine à la manière d'une nouvelle espèce naturelle dont les gènes sont dominants. Cette théorie de l'évolution appliquée aux objets et aux formes est très populaire en anthropologie de l'art notamment et s'intitule « diffusionisme ». Ce diffusionisme a eu lieu pour certaines techniques ou formes architecturales très célèbres aujourd'hui comme l'arc, les flèches et les pyramides. Suivant cette hypothèse, les cognitivistes voient les phénomènes anthropomorphiques comme n'étant ni universaux, ni innés mais « minimalement contre-intuitifs ».



C'est à dire qu'à l'instar des fantômes, ce sont des agents qui possèdent une psychologie intentionnelle, une personnalité, mais n'ont pas de corps visible. Les fantômes sont donc minimalement contre-intuitifs car ils sont dotés de nombreuses qualités permettant d'entrer en relation avec eux mais ne sont pas visible. C'est en quelque sorte « le seul hic », mais qui n'empêche pas de se les représenter à un coût cognitif moindre (il ne fait « que » violer la physique intuitive car il traverse les murs).

C'est également le cas de l'automate bancaire ou de la vieille voiture récalcitrante : ils ont une physionomie, une personnalité, une biographie de par leur statut d'objet interactionnel. Nous pouvons même aller jusqu'à envisager que les

technologies ont un genre, où les PC sont plutôt masculins car sobres, sombres et anguleux, tandis que les Mac seront vus comme plutôt féminins en raison de leur blancheur impeccable, leur rondeur et leur apparence coquette.

Ces comportements animistes et anthropomorphiques ne signifient pas que nous sommes animistes comme certains peuplent qui vénèrent l'esprit de la pierre ou du vent, mais ils témoignent de notre propension à voir de la vie et de l'humain là où il n'y en a pas car c'est ce qui importe pour nous et pour la survie de l'espèce. En effet, nous « percevons » au plus haut et parions au plus haut pour reprendre Pascal. C'est un avantage adaptatif qui biaise notre façon de percevoir le monde : il vaut mieux détecter un prédateur là où il n'y en a pas que l'inverse, et c'est le même raisonnement qui opère pour Dieu.

Ritualisation et Personnalisation

La customisation des téléphones mobiles ou autres bijoux technologiques relève des phénomènes déjà présents dans des traditions religieuses très anciennes comme le chamanisme de Sibérie, dont je tirerai un exemple extrait des Nanaïs du bassin de l'Amour⁴. La customisation consiste en l'amélioration d'un objet ou personnalisation, au sens où il est possible de l'agrémenter d'un autocollant esthétique ou revendicatif, ou d'y insérer des photos, des goûts musicaux ou religieux (à Singapour il n'est pas rare de trouver la statuette miniature d'une divinité pendre au bout d'un téléphone mobile, pour protéger et bénir les communications). Certains téléphones

⁴ Ethnographie de Lopatin disponible au Centre des Études Mongoles et Sibériennes.

Anthropologie

tokyoïtes sont badigeonnés du même vernis que les ongles de leur propriétaire, c'est dans ce cas là une similitude de traitement qu'ils partagent. La même opération, le même soin est effectué sur l'objet et sur le corps du propriétaire. Dans d'autres cas, c'est sa personne (« personhood ») que l'on distribue sur ou dans l'objet, en y insérant des bouts de soi : souvenirs, préférences culturelles, liens de parenté, slogans, etc. J'ai trouvé des attitudes similaires lors des rites funéraires chez les Nanaïts de Sibérie, où les participants au rituel extrayaient des exuviae de leur corps pour les déposer sur une poupée faisant office de défunt quarante jours après le décès. Les exuviae sont les parties carbonées du corps humain, comme les ongles, les cheveux, les dents ou les os. Cette pratique visait, chez les Nanaïts, à faire croire au défunt que l'âme de ses proches l'accompagnait à Buni, l'au-delà, afin qu'il ne soit pas jaloux. Il y avait également une similitude de traitement entre cette poupée (Fania) et les participants car elle était nourrie, on lui adressait la parole, on lui faisait boire de la vodka, elle était habillée, déshabillée, couchée, etc.

La personnalisation est donc double, si l'automate bancaire possède une intériorité, si un logiciel lui permettant de faire des choix y est logé, ou si notre téléphone possède une puce identitaire, car alors nous partageons avec lui une propriété anatomique. Par ce que Frazer appelait magie de métaphore, nous effectuons une analogie entre notre propre constitution physique et la sienne.

La magie de contact peut également opérer dans les interactions hommes machines, lorsque l'objet transmet quelque chose de lui-même juste en le touchant, comme la relique d'un saint ou ce baladeur sans lequel je suis

moins moi-même, moins branché à cette excroissance identitaire que j'ai intégré à mon schéma corporel, et que j'ai besoin de toucher



Dieu Architecte. Source : <http://wikipedia.org>

régulièrement ou de sentir dans ma poche, afin de me sentir lié et re-lié, « par corps », à son contenu, et à cette partie de moi-même qu'il contient. Plus je fais ce geste, prescrit par le dispositif technologique embarqué, plus je me sens être quelqu'un ou quelque chose de nouveau, qui ne préexistait pas à la rencontre avec l'objet, dans une relation à moi-même médiée par lui. C'est le principe de la ritualisation, où les émotions et sensations sur moi-même et sur le monde proviennent d'un acte qui me préexiste et qui est prescrit par un objet désigné par d'autres.

Animation, anthropomorphisme, ritualisation et personnalisation sont donc des phénomènes

très anciens que l'on retrouve dans nos relations à la technologie. Ces comportements sont facilement saisissables car le caractère nouveau des technologies favorise ces réactions contre-intuitives. Ces observations m'incitent à renouveler nos visions de la religion, des rituels et des technologies, en proposant de voir chez ces personnes liées aux objets qui mettent en mouvement, émeuvent, font ressentir ou font penser, non pas des pratiquants mais des pratiqués. En effet, l'anthropologie des religions s'est longtemps revendiquée fonctionnaliste ou symboliste, c'est à dire qu'elle tentait d'expliquer les pratiques et les représentations religieuses par leur fonction en tant qu'organe vital d'une société (régulation, reproduction, mémorisation, etc.) ou par les références mythologiques auxquelles elles renvoyaient. Les rites étaient vus comme des mythes en actes (Lévi-Strauss).

L'approche que je propose se centre sur une comparaison des dispositifs rituels pré-monothéistes et technologiques contemporains afin de se recentrer sur l'action en jeu. Que font-ils faire ? Comment mobilisent-ils les participants en leur proposant une « prise » différente sur le monde ? La souris, l'écran, l'avatar, la manette de jeu vidéo, le baladeur, le téléphone portable ne sont pas, pour moi, plus fonctionnels que l'amulette, le talisman, la statuette, le masque, la poupée vaudou, au sens où pragmatiquement ils font faire des actions aux pratiqués. Ils les font agir et effectuer différemment leurs gestes, cadrent les entrées en relation, effacent ou

convoquent une partie de la population, ont un rôle totémique, voire clanique, et s'intègrent aux schémas corporels.

Je choisis de ne pas voir de rupture dans la façon dont les humains « relationnent » avec les objets, et entre eux via les objets, hier et demain, là-bas et ici, car cela m'aide dans mes recherches à travailler la notion de « personne extensive ». Cette vision dissout l'individu indivisible, emmuré dans la forteresse de son esprit, et propose une conception de la personne qui se distribue et se dissémine à travers la myriade technologique qui l'entoure et la reflète, comme autant de sujets quotidiens de l'action. Étudier la personnalisation des technologies permet de dessiner les contours d'une personne qui s'étend au-delà des frontières de la peau et du corps propre. La définition de cette personne se fonde peut-être davantage sur ses intuitions et ses affects plutôt que sur sa propension à « mettre dans des cases ».

Ce détour que j'ai opéré par les pratiques lointaines m'a amené à distancier mes analyses de la folie taxinomique et catégorisatrice dans laquelle l'Occident s'est embourbé. Nos excès naturalistes à vouloir classifier les choses de ce monde nous ont fait oublier ô combien poétique et intuitif il était de laisser poreuse la distinction sujet/objet, matière/vivant, humain/non-humain, et entre ce qui est notre personne et ce qui ne l'est pas.