**3- Civilisation et raison**

La civilisation se mesure à l’action des découvertes scientifiques sur la législation. Ainsi, petit à petit, des pratiques sociales commencent à disparaitre. A chaque progrès scientifique, les petits dieux tonnants, soufflants, régnants, détalent sous le grand fouet d’éclairs que brandit la raison.

Il n’est plus question de sacrifier des vies humaines pour calmer le courroux du ciel ou changer la direction du vent comme c’était le cas chez les grecs anciens. Mais peut-on dire pour autant que la civilisation rationnelle d’aujourd’hui soit un bien pour l’humanité ?

Le bilan est bien maigre compte tenu des nombreux contrastes qui caractérisent nos sociétés. Le siècle passé porte la marque indélébile du progrès, des découvertes scientifiques et techniques qui ont apporté beaucoup de richesses et de conforts au quotidien des gens, mais il n’a pas réussi à éliminer toutes les souffrances qui rongent les hommes.

En effet, au nom d’une civilisation rationnelle, les partisans du libéralisme économique et politique ou ses fervents ennemis, ont tour à tour tenté de mener l’homme vers le salut. Hélas cela s’est toujours par un échec cuisant.

Conscients de la gravité de la situation, des sociologues et des philosophes à l’image d’un Patrick Pharo s’interrogent de plus en plus sur le sens moral de la civilisation dans les conditions du monde social contemporain.

Autrefois, la question ne se posait même pas puisque la vérité venait du ciel et à ce titre elle ne pouvait être, en principe, que morale. Au nom de Dieu, on pouvait se permettre de sacrifier des hommes à l’image d’Etienne, le premier martyr de la chrétienté. Beaucoup de musulmans ont eux aussi péri, lors des croisades menant à la terre sainte.

Les temps modernes à leur tour, ont vu des hommes sombrer dans la barbarie et faire usage de violences extrêmes contre leurs semblables non pas pour imposer une croyance et défendre Dieu contre les mécréants qu’ils soient musulmans, chrétiens ou juifs mais pour une raison très simple : la colonisation.

La colonisation posa dès lors un problème majeur à savoir les rapports de la civilisation à la morale. La guerre italo-éthiopienne obligea les intellectuels fascistes et les intellectuels chrétiens à choisir entre la barbarie et la civilisation. En effet, contester la colonisation de cette partie de l’Afrique reviendrait à remettre en question la mission civilisatrice de l’Europe.

 *La****mission civilisatrice****fut, durant l’expansion coloniale de l’Europe entre les xve et xxe siècles, une théorie imaginée en France et dans d’autres ays européens qui se considéraient seuls pays civilisées ou de civilisations supérieures et qui se donnaient pour devoir — ou auraient reçu pour mission — de « civiliser » les populations non-européennes, définies comme « païennes » — non chrétiennes —, et qualifiées de « sauvages » ou de « barbares » — selon une dichotomie remontant aux anciens Grecs et Romains dont ces pays européens se posaient comme les héritiers.[[1]](#footnote-2)*

Ne pouvant choisir clairement la barbarie, ils ont donc choisi la morale ; ils ont répondu morale. Ils ont répondu en déclarant que les hommes sont égaux en droit et que le recours à la force est injuste.

Aujourd’hui le problème se pose différemment. Certains rattachent les tourments actuels que traverse l’humanité à la surpopulation. Maladies, criminalité, pollution, pénuries, analphabétisme et autres sont en grande partie dus à la surpopulation. Les solutions peuvent être dures à accepter. En effet, des voix amorales commencent à se faire entendre. Bill Gates aurait proposé selon certains médias, de réduire la population mondiale. Cela parait horrible à entendre, mais c’est un mal pour un bien diront ses partisans. La planète montre des signes de saturation sans précédent (réchauffement climatique, désertification, tsunamis, tremblements de terre, fente des glaces, etc.), il est donc urgent de réagir même si cela va à l’encontre de certaines de nos valeurs renchérissent une fois encore les adeptes de Bill Gates.

Sur le plan alimentaire, le recours aux OGM n’est plus un choix, c’est devenu une obligation. Mais est-ce vraiment utile de recourir aux OGM ?

Il est vrai qu’ils augmentent considérablement les récoltes et les bénéfices puisqu’ils sont extrêmement résistants cependant, ils peuvent entraîner des allergies, créer de nouvelles substances toxiques ou produire des substances déjà existantes et donc polluer l’environnement.

Mais ce qu’on oublie de nous dire c’est qu’ils peuvent entraîner un non-fonctionnement des antibiotiques dans l’organisme et donc le laisser avec des défenses faibles face aux maladies. La science vous permet d’inventer des outils mais ne vous dicte pas l’usage.

Aujourd’hui nous vivons dans un grand mensonge issu de la révolution industrielle : produire ou s’épanouir ? Il faut choisir.

Soit vous êtes productif et vous êtes dépressif, soit vous êtes épanoui et vous êtes un glandeur. Il faut choisir. Conséquence directe de cette phrase : la civilisation rationnelle est en grande difficulté. Les gens rattachent automatiquement le travail à la souffrance.

 Cela est complètement faux dans la mesure où l’on oublie que le jeu et la passion nous permettent de remplacer la souffrance en plaisirs. Par ce procédé de ludification[[2]](#footnote-3) l’effort intense que pourrait produire un footballeur, un sculpteur, un programmateur, un scripteur, un enseignant pourrait, lui aussi, générer du plaisir s’il est accompli avec passion.

Notons enfin, que d’après Max Weber, la civilisation occidentale se caractérise par un désenchantement sans précédent. Il est du à une rationalisation de la sphère intellectuelle qui a dû agir sur les sphères économiques, politique et religieuses. Les systèmes de valeurs et ses modes de représentation ont aussitôt changé sous l’impulsion de la modernité.

L’objectif ultime reste de faire reculer les souffrances indues et la liberté d'agir pour le mieux, que la question relève ou non de la morale.

1. - Wikipédia [↑](#footnote-ref-2)
2. - couramment désignée par l'anglicisme gamification, est l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux. [↑](#footnote-ref-3)