

Le fantastique chez l'adolescent : ou l'expérience du paranormal et de l'occulte

Au Québec, il y a quelques lustres que la religion officielle, le catholicisme, ne répond plus aux attentes, au questionnement ou aux aspirations des adolescents. Le cinéma, la musique et les médias ont tôt pris cette relève et, aujourd'hui, on peut affirmer sans conteste que le genre fantastique est devenu « leur » religion.

Daniel Coulombe
avec la collaboration
d'Amélie Langlais

En réalité, le fantastique fait partie du domaine des religions exotiques, au même titre que les quelque mille mouvements religieux qui sillonnent le Québec.

Le fantastique figure aussi parmi la culture de consommation, de masse, et possède une grande influence sur les jeunes. S'il fascine tant les adolescents, c'est parce qu'en plus d'offrir l'évasion, ce genre apporte parfois des réponses faciles et naïves à l'insolite – réponses qui finissent par être considérées « sérieuses » – ; parfois des réponses complexes qui justifient leurs valeurs. Avant tout, le fantastique aborde les sujets qui intéressent les adolescents : l'au-delà, les expériences « mort-vie », les esprits, les fantômes, les anges, la vie sur d'autres planètes, les miracles, les forces surnaturelles, l'invincibilité, les phénomènes paranormaux. Dans ce contexte, l'expérience pseudo-occulte et le fantastique paranormal deviennent plus qu'une sous-culture : ils constituent une nouvelle vision du monde, une compréhension de l'expérience

émotive et spirituelle des individus.

C'est ainsi que les adolescents sont intrigués par cette « possible » expérience mystique ou paranormale d'une autre vie plus intéressante que la leur – moins monotone, moins vécue de platitudes. Qui plus est, le fantastique adhère au mythe du héros : un mythe politique, très américanisé, adapté à toutes les situations contemporaines, avec ses valeurs et son principal message, soit « à l'intérieur de chaque individu, il existe une force qui peut sauver le monde », et paradoxalement, se « sauver » du monde aussi. Rien ne semble pouvoir arrêter le héros, ni les forces surnaturelles ni la technologie ou une éventuelle société cybernétique. C'est un mythe puissant : c'est la victoire des émotions sur l'intelligence, la victoire de l'intuition sur la logique, la victoire du bien sur le mal.

Le fantastique paranormal

Qu'entendons-nous par « fantastique paranormal » ? Pour une compréhension générale du fantastique, disons qu'il peut se définir comme étant le monde quotidien subissant une intrusion ou une transgression de l'étrange, du surnaturel. Cette rupture a pour conséquences de provoquer le trouble, l'inquiétude ou la terreur – l'inexpliqué en fait. Le fantastique devient alors

non seulement le monde des fantômes, vampires, démons, sorcières, bestiaires, magiciens, etc., mais également celui du paranormal : télépathie, télékinésie, hantise, prémonition, etc.

Également, le fantastique peut se diviser en plusieurs catégories (épiques, folkloriques, merveilleuses et épouvantes) où chacune d'elles s'impose plus spécifiquement dans des médias précis : le fantastique épique est surtout véhiculé par les jeux de rôles et les jeux vidéo ; les contes et légendes de nos ancêtres s'inscrivent davantage à l'intérieur d'un fantastique folklorique, littéraire ; Walt Disney se veut le plus grand créateur de fantastique merveilleux (*La Belle et la Bête*, *Aladin*, *Cendrillon*, *Blanche Neige*) ; le cinéma, quant à lui, produit en grande quantité l'épouvante et l'horreur.

Le fantastique paranormal serait donc davantage un thème parmi d'autres, exploité à l'intérieur de catégories de ce genre, diffusé par différents médias : cinéma et télévision, jeux vidéo, jeux de rôles, sites internet, littérature...

Le cinéma est sans conteste le principal moteur de diffusion du fantastique paranormal. Chaque automne voit apparaître son film de sorcières, qui ressemble de plus en plus à la religion du Wicca – des sorcières bien réelles. *Magie Noire* ou *Amour et Magie* ou le *Projet*

Blair, l'intérêt des adolescentes pour ces films et pour la croyance en la magie blanche est grandissant. En classe, c'est un sujet fort d'actualité ⁽¹⁾.

Pour beaucoup d'adolescents, la magie blanche existe vraiment et bien des jeunes filles demeurent convaincues qu'il est possible de « posséder certains pouvoirs » : jeter des sorts aux individus (surtout pour obtenir le cœur d'un amoureux) ; « guérir » à partir de médecines douces, d'herbes et de concoctions de potions ; deviner le futur ; déplacer de petits objets ; posséder le don de la télépathie – plus facile s'il s'agit de deux sœurs, garantie s'il s'agit de jumelles. Grâce à ces films, les boutiques d'huiles essentielles, de bijoux et d'encens font des affaires : les symboles religieux du Wicca, la croix égyptienne, la croix celtique, le pentagramme, etc., reviennent à la mode. Les jeunes filles seront bien préparées pour accepter éventuellement l'homéopathie, les diseuses de bonnes aventures et autres mancies commercialisées.

Présentement, le nombre d'adolescentes québécoises adeptes de cette religion est tout de même minime – la clientèle cible est âgée entre 25 et 35 ans. Il est probable que la langue, pour l'instant, soit un autre obstacle, car la presque totalité de la littérature du Wicca est de langue anglaise – cette religion est surtout l'affaire des communautés anglophones de

Montréal, de Toronto, de l'Ouest canadien, des États-Unis. Cependant, le cinéma pourrait drôlement activer les choses...

Présentement, le nombre d'adolescentes québécoises adeptes du Wicca est grandissant. En naviguant sur Internet, on compte une trentaine de sites francophones consacrés à la magie blanche, six fois plus qu'il y a trois ans. La magie blanche qui circule sur les sites francophones englobe plusieurs mouvements, allant du médiéval au druidisme, en passant par les anges, la poésie, le gothique, et tout ce qui touche de près ou de loin la féminité : l'adolescence, l'amour, les rêves, mais aussi la mode, les plaisirs d'été, le bronzage, les sondages " fumes-tu ", les garçons, la littérature, les chevaux, les chats, etc.

Le Wicca n'est donc plus l'affaire des seules communautés anglophones de Montréal, de Toronto, de l'Ouest canadien ou des États-Unis. Cette magie blanche répond à plusieurs besoins des adolescentes, notamment la possibilité d'obtenir de bons résultats scolaires, de gagner de l'argent, d'ensorceler son amoureux, de guérir les maladies – les quatre principaux thèmes de l'horoscope : le travail, l'amour, l'argent, et la santé. Dans plusieurs cas, c'est une approche facile et naïve que l'on propose. Une approche paranormale face à la vie.

Le cinéma produit une quantité incroyable de films sur le fantastique paranormal (et ici l'on exclut les innombrables films de science-fiction extraterrestre ou cryptozoologique). On n'a qu'à penser, pour les fantômes, aux *S.O.S. fantômes*, *Poltergeist*, *Mon fantôme d'amour*, *Casper* et autres ; pour les hantises, aux *Child's play*, *Doolie*, *Amyville* ; pour les sorcières, *Magie Noire*, *Les Jeunes Sorcières*, *Amour et Magie*, *Opus Pocus*, *Abracadabra* ; pour les rêves, pour les anges, pour les êtres surnaturels, tous les *Dracula et Blacula*, *Entretien avec un vampire*, *Loup-garou de Londres*, *Loup-garou de Paris*, *Wolf*, etc.

S'il est difficile de mesurer l'impact réel de toute cette diffusion-infestation sur les croyances des adolescents, en revanche, il est facile de constater que ceux-ci naviguent dans un univers fantastique, irrationnel, hypermédiatisé et que cette profusion du paranormal entraîne inévitablement une croyance en celui-ci. Pour l'adolescent donc, le référent pour tout événement insolite devient le cinéma et autres médias ; l'explication : le paranormal ! Car les adolescents aiment croire en quelque chose, un quelque chose qui leur procure l'évasion, la quiétude (l'irrationnel sur le rationnel), le « sans soucis » du monde ; ils aiment bien croire pour se sentir sécurisés.

Les adolescents naviguent dans un univers fantastique, irrationnel, hypermédiatisé, et cela entraîne inévitablement une croyance en celui-ci.

Dans l'univers fantastique, ils trouvent pour la plupart des réponses à leur quête spirituelle – un univers qui échappe à l'emprise de l'Église, aux institutions scolaires, à la famille et aux Sceptiques du Québec. Bref, l'adolescent se retrouve *abandonné au beau milieu d'une forêt, entouré de cris et de hurlements.*

Le jeu fantastique ou l'expérience du paranormal

Il ressort, de rapports d'enquêtes⁽²⁾ réalisées au début des années 1990 et portant sur le portrait moral, spirituel et religieux de l'adolescent, un grand constat : la vie après la mort, les phénomènes paranormaux, le diable et le spiritisme sont des sujets fréquents de discussion. En Estrie, des sondages maison⁽³⁾ révèlent que 63 % des adolescents, à la fin de leur secondaire, ont participé à au moins un jeu à caractère paranormal. L'enquête⁽⁴⁾ récente menée par Louis Bélanger auprès de 1000 adolescents donne des résultats similaires : 75 % des adolescents interrogés avaient joué à Ouija.

En excluant les individus qui vont jouer à ces jeux seulement pour ridiculiser le jeu ou leurs pairs, il est possible de regrouper l'intérêt des adoles-

cents pour les jeux paranormaux en trois principaux motifs, placés en ordre d'importance.

- Recherche de diverses sensations intenses (souvent favorisées par la consommation de psychotropes), du plaisir, du jeu et de l'imaginaire ;

- Vérification de l'existence du paranormal (pouvoir télépathique et prémonitoire, télékinésie, existence des fantômes, incarnation d'esprit, etc.) ;

- Recherche d'une certaine quête spirituelle (interrogation des esprits, prise de contact avec l'au-delà, obtention des réponses à leurs interrogations, aux questions existentielles).

Au départ, les jeux paranormaux sont de type ludique, appartenant au genre fantastique. C'est l'intention des participants qui fait de Ouija, d'Atmosfear, d'un jeu de rôle quelconque, du *Triangle du Viêt-Nâm* ou des variantes de *Fuck You Marylou* et de *Marie-Pied Fourchu*, un lieu privilégié pour l'expérience du paranormal et quelquefois de l'occulte.

L'intérêt pour ces jeux débute entre la troisième et cinquième année du primaire et atteint son apogée en première et troisième secondaire. La situation, sans être alarmante, mérite qu'on s'y intéresse. Pour certains intervenants, cette pratique n'est qu'une phase de l'adolescence (« les jeunes ont

enfin quelque chose de captivant à raconter », « il s'agit d'une situation temporaire, d'un passage, d'une phase naturelle »). On banalise la recherche de l'expérience paranormale et occulte. Invoquer le diable ou les esprits, prendre d'importantes décisions concernant sa vie à partir de rêves et d'horoscopes, ne seraient pas plus dangereux que de fumer une cigarette, se comparant au pire à fumer un joint ou à prendre une première « brosse » !

Toutefois, de nombreux spécialistes du phénomène religieux tiennent un autre discours⁽⁵⁾. Un adolescent qui entre en classe avec un poids à l'estomac, le sentiment d'une présence mystique s'acharnant sur lui sont des situations qui surviennent à l'occasion. Les cas d'adolescents aux prises avec des problèmes psychologiques survenus à la suite d'expériences traumatisantes lors de ces jeux ne sont pas inédits ou exceptionnels – des situations qui, sans être courantes, ne sont pas rares. Malheureusement, aucun spécialiste n'a encore recensé ces cas avec rigueur ; aucune étude ou enquête d'importance n'a encore vu le jour.

Typologie des jeux à caractère paranormal

Officiellement, il n'existe pas de typologie pour ces jeux, mais il est possible de les classer en trois catégories : le jeu d'inspi-

ration fantastique ; le jeu d'inspiration paranormale ; le jeu d'inspiration occulte. Comme c'est l'intention des participants qui caractérise le jeu ludique, il est donc possible, pour un participant, à partir d'un même jeu (par exemple Ouija), de vivre une expérience paranormale, occulte ou autre.

- Le jeu fantastique.

Ce jeu s'inspire largement de la culture populaire comme le démontrent les histoires décrites dans les sondages, et sa symbolique provient d'aussi loin que la nuit des temps. Les chiffres kabbalistiques et symboliques tels 3, 7 et 13, la lune, les superstitions (chat noir, miroir), etc., habitent largement ces jeux. Ce sont principalement les incantations répétées du diable, d'une sorcière (Fuck You Marylou), d'une marâtre ou d'un croque-mitaine devant le miroir (Candy Man), dans des lieux insolites (grenier, cimetière, maison abandonnée) ou dans une atmosphère recréée pour les circonstances (lumière tamisée, cierges, encens...).

P parfois, l'intention des participants se limite à provoquer un phénomène insolite par le biais du trucage, de la complicité des pairs... Ils recherchent la peur et l'angoisse, la poussée d'adrénaline devantage que la manifestation véritable d'esprits ou de fantômes. Après la sortie du film *Candy Man* (1992) et de sa suite en 1995, *Farewell to the Flesh*, les histoires où les parti-

cipants évoquaient un esprit devant un miroir ont monté en flèche. Ce fût aussi le retour du jeu Fuck You Marylou (jeu qui puise son origine dans les récits populaires des sorcières de Salem) : les participants tiennent dans une main une chandelle et l'un d'entre eux évoque treize fois Marylou devant un miroir. Pour contrer le sort (au cas où Marylou surgirait !), le participant doit alors lancer un œuf sur le spectre (c'-à-d. sur le miroir)... On imagine facilement les dégâts !

Il existe de nombreuses variantes de ces jeux : courir autour de la maison treize fois en sens inverse des aiguilles d'une montre et à la fin rencontrer le diable ; entrer son bras dans la garde-robe treize fois, à minuit, treize jours consécutifs, et la dernière fois, le diable (ou un pair caché à cet endroit) vous serre la main, etc.

Les sondages démontrent que ce sont là les premiers jeux auxquels les enfants s'adonnent (8-13 ans). On peut ajouter à cette catégorie le jeu de rôle, dont l'intention globale du maître de jeu ou des participants se limite à l'effroi, tel Atmosfear et ses variantes non-commercialisées. Ce jeu de société dirigé par un maître de jeu (vidéocassette) a connu un succès chez les plus jeunes (8-13 ans) au milieu des années 1990, en raison de l'ambiance cauchemardesque qu'il peut créer – à la limite, il pourrait se résumer à veiller tard le soir et à provoquer la peur

chez les participants avant le sommeil.

Le jeu fantastique n'est souvent que prétexte au défi, à l'attention des pairs, à la quête identitaire de l'adolescence, aux petites expériences mystérieuses du genre « la photo mystérieuse » : on demande au participant de regarder fixement une image (plutôt une tache d'encre) sur une feuille de papier – plus précisément de fixer les quatre points qui se trouvent sur le nez du visage d'une sainte ou d'un saint. En même temps, le participant doit compter lentement jusqu'à quarante ; ensuite, lever la tête, fixer un point déterminé d'une surface unie, d'une seule couleur (soit dans le ciel, le jour ou la nuit, ou à l'intérieur, du côté opposé à la lumière). Au bout de quelques secondes, le participant peut voir le visage de la sainte apparaître devant lui. Peu importe le mécanisme utilisé ou le sérieux de ce jeu, le

taux de réussite est élevé et fait forte impression chez les jeunes du primaire. C'est un jeu que l'on pourrait qualifier d'« enfantin », mais qui, malheureusement, favorise, à sa façon, très tôt la croyance en l'existence du paranormal, de l'extraordinaire.

Un jeu peut être enfantin mais aussi favoriser très tôt la croyance au paranormal.

Outre ces jeux plus ou moins superficiels, le jeu de rôle occupe une place privilégiée dans la catégorie des jeux fantastiques. Ce jeu compte dans

ses rangs le plus d'adeptes au monde, et l'on peut affirmer sans crainte que l'ensemble des participants se limite à l'aspect ludique ou théâtral de ce jeu fantastique. Ce sont des cas d'exceptions qui recherchent l'expérience paranormale à partir du jeu de rôle. Et c'est principalement en raison d'événements tragiques – le suicide d'adolescents un peu partout dans le monde ⁽⁶⁾ – que le jeu a été condamné par les fondamentalistes chrétiens et divers mouvements sociaux. D'ailleurs, au Québec, au milieu des années 1980, à la suite d'un suicide, plusieurs enseignants se sont vus remettre un court document ⁽⁷⁾ présentant les dangers potentiels et inhérents à ce type de jeu, avec une recommandation draconienne : l'interdiction de jeux de rôle dans les écoles – un jeu considéré très dangereux pour la santé mentale et physique des jeunes.

Les jeux de rôles font référence, en grande partie, à l'imagination des joueurs et à un certain hasard. Les participants doivent d'abord choisir leur personnage avec leurs attributs : compétence (force, sagesse...), classe (elfes, guerriers, magiciens...), sorts, armures et armes, etc. Un « Maître de jeu » sert d'arbitre et voit à la bonne marche de l'aventure.

Les jeux de rôle sont des jeux interactifs. Certains joueurs prennent très au sérieux le rôle de leur personnage, et certains vivent littéralement dans la peau de ce

dernier : ils apprennent son langage, ses attitudes, son histoire. Des figurines, des costumes et des accessoires peuvent s'ajouter afin de rendre le jeu plus réaliste. Aussi, la partie, appelée *campagne* (au sens militaire), peut se dérouler sur des mois, voire une année.

On peut s'adonner aux jeux de rôle de diverses façons : sous forme de livre-jeu, de cartes ; par voie informatique (internet), etc. Il existe aussi une panoplie d'accessoires de jeu, de livrets de référence – fournissant une grande quantité d'informations sur le paysage, les personnages, etc. C'est cette abondance de détails et de réalisme qui peut parfois rendre difficile l'éventuelle rupture d'un individu de son personnage.

On constate aussi que ces jeux comportent plusieurs contradictions avec la religion officielle (christianisme) : on fait appel à la brutalité, à la violence, à la torture, pour arriver à vaincre l'adversaire ou l'ennemi. Tout au long du jeu, si le personnage survit, il acquiert puissance et richesse. On préconise donc une forme de violence, l'acquisition de pouvoirs et l'absence des règles morales admises par la société en général.

L'élément majeur qui a incité l'Église à s'opposer radicalement à ces jeux est la référence explicite non seulement au fantastique épique mais au monde de la sorcellerie, à la magie, à l'occultisme et à l'ésotérisme – des

connaissances et des référents réels, empruntés à des grimoires, à des livres occultes. Indirectement, les joueurs apprennent à s'intéresser à l'univers de l'étrange et aux expériences mystiques. Le jeu de rôle n'est donc qu'un jeu, mais un jeu qui, en référant presque essentiellement à l'occulte et au fantastique épique, peut alimenter la croyance au paranormal.

- Le jeu paranormal.

Lorsque l'intention des participants est de vérifier indirectement s'il existe une certaine forme de pouvoir surhumain – pouvoir qui pourrait les rendre supérieurs, dépassant la plupart des limites humaines (connaître le futur, voyager dans l'espace-temps, déplacer des objets à distance...) –, on parle de jeu paranormal.

On pense essentiellement à Ouija (prémonition, télépathie, télékinésie), mais il en existe d'autres exemples, notamment le *Triangle du Viêt Nam*.

Pour ce dernier, il s'agit, *grosso modo*, d'un petit groupe d'individus qui s'enivre d'un sujet (en l'occurrence, la guerre du Viêt-Nam, mais le thème pourrait tout aussi bien être une période historique propice à l'horreur, comme celle de Vlan l'Empaleur) par le biais de films, documentaires, livres illustrés, objets factices, jeux de rôle, etc. Puis, le soir venu, synchronisés, les adolescents se préparent à dormir en stimulant leur phase

Jeux de rôle : certains joueurs prennent très au sérieux leur personnage.

hypnagogique du sommeil. Ils se donnent un point de rencontre, à l'intérieur du rêve, afin d'accomplir une mission périlleuse, une quête de mercenaire. Le lendemain, ils s'empressent de raconter leurs rêves. Le manège est répété plusieurs soirs consécutifs, jusqu'à – et c'est là le but du jeu – provoquer des rêves similaires, des scènes semblables, où les joueurs ont l'impression d'interagir. En soi, il s'agit d'un jeu qui fait appel aux phases hypnagogiques et hypnopompiques du sommeil ⁽⁸⁾.

Quant à Ouija, plusieurs articles dans le *Québec sceptique* ont été publiés ⁽⁹⁾ à son sujet et il n'est pas nécessaire ici de traiter à nouveau de l'histoire de ce jeu et de son fonctionnement général.

Remarquons néanmoins que pour l'ensemble des adolescents/participants, Ouija est davantage une technique utilisant des moyens concrets pour communiquer avec les esprits et ce, même si les instructions du jeu sont contradictoires (on mentionne les mots « télépathie » et « subconscient »). Selon l'expérience souhaitée (spiritisme, jeu ludique, télépathie, invocation...), il existe des dizaines de façons de jouer à Ouija. Plusieurs adolescents s'inspirent, pour leurs premières expériences, du cinéma, un média qui produit régulièrement de grands films fantastiques où des scènes de Ouija sont présentées : *Exorciste* (1973), *Amityville 3* (1983), *Spookies* (1985), la série de *Witchboard* (1985, en 1993, *The Devil's*

Doorway et en 1995 *The Possession*), *Magie Noire*. Avec la percée de l'internet dans les maisons, il est possible de jouer à Ouija sur des sites, de raconter, de lire, d'échanger du matériel de collectionneur, de partager les différentes expériences vécues lors de séances. Bref, la sous-culture influence grandement les techniques du jeu et ajoutent à l'exploration des participants.

Pour les adolescents, Ouija sert de jeu de divination, le plus souvent cherchant à faire intervenir des personnes décédées. Le jeu est d'ailleurs apparu aux États-Unis après la Guerre de Sécession, au moment où des milliers de femmes et de familles endeuillées cherchaient le réconfort dans l'espoir de parler à leurs proches disparus.

L'important pour l'adolescent qui s'adonne à Ouija est de vérifier si l'indicateur va bouger et donner un message. Dans la mesure où l'expérience s'avère concluante, le participant est convaincu d'être en présence d'un phénomène paranormal, surnaturel.

Ici, il ne faut pas douter de la bonne foi des participants – éliminons les tricheurs ou les farceurs. C'est bien malgré eux qu'ils déplacent le curseur, notamment par des mouvements idéomoteurs – des mouvements cohérents initiés inconsciemment chez une personne en réponse à une idée, une émotion ou une suggestion. Aussi, à travers les sondages, on constate qu'un

grand nombre d'adolescents avouent être certains que l'indicateur a été déplacé par les participants – ce qui, paradoxalement, ne les empêche pas de croire à l'intervention de l'esprit ou à l'existence du paranormal. (Notons qu'il existe des tas de bons trucs pour prouver que le déplacement du curseur est réalisé par les participants – voir les articles dans le *Québec sceptique* ⁽¹⁰⁾.)

• Le jeu occulte.

Le jeu occulte, joué par des plus âgés, comprend une symbolique et un rituel inspirés d'une littérature populaire (cinéma, livres, groupes de musique), quelquefois savante (la *Bible satanique* d'Anton LaVey). Moins articulé toutefois qu'un culte, il se rapproche, par exemple, de la « messe noire » populaire. L'élève est convaincu de l'existence du diable et des esprits du mal, qui peuvent prendre une forme quelconque, posséder son incantateur, lui procurer des pouvoirs surnaturels, paranormaux.

Le satanisme chez l'adolescent n'a jamais été autant d'actualité.

Comme il a été dit précédemment, c'est l'intention des participants qui caractérise le jeu. Certains adolescents vont par exemple jouer à Ouija en l'adaptant à un pseudo-rituel satanique, dans le but d'appeler Belzébuth ou d'autres démons provenant presque essentiellement du cinéma et des groupes de musique rock. Ce sont des cas isolés ⁽¹¹⁾.

Ces jeux peuvent nourrir la dissociation de la personne.

C'est un fait, le satanisme chez les adolescents n'a jamais été autant d'actualité, comme en font foi l'étude magistrale de Massimo Introvigne ⁽¹²⁾, et la dizaine de conférences données au CINR ⁽¹³⁾ au cours des dernières années sans compter les récents films : *La Fin des temps*, *Diaboliquement vôtre*, *Âmes perdues*, *Exorciste 1* (nouvelle version). Partout dans le monde, on observe une montée du satanisme – bien que celle-ci soit exagérée par les antisatanistes (chrétiens fondamentalistes) et par les adeptes, ceux-ci comme ceux-là ayant avantage à amplifier le nombre de fidèles et de mouvements.

C'est un fait aussi que les adolescents subissent l'influence du satanisme de toutes parts : du folklore des groupes de musique rock, du cinéma hollywoodien, des *best-sellers*, des médias d'information, des sites internet, des récits populaires dont les événements sont plus ou moins peaufinés, embellis, grossis.

Pourtant, une simple étude historico-exégétique sur Satan démontre que la *Bible* en donne une conception si vague et limitée que ce sont les textes apocryphes qui vont servir à l'illustrer. *L'Ancien Testament* est peu explicite sur Satan : une vingtaine de

lignes réparties dans quatre textes, alors que dans le *Nouveau Testament*, Satan apparaît dans une cinquantaine de versets où globalement, il est représenté dans une conception négative de l'être humain : la maladie.

Donner une image de Satan, c'est dire à quoi ressemblent nos peurs, nos angoisses, nos tabous. Dans l'histoire chrétienne, Satan s'est personnifié sous différentes formes, allant du serpent jusqu'à l'apparence humaine, ce qui a fait dire à plusieurs historiens : « Satan n'existe pas, on se l'imagine ! »

Le jeu occulte n'est en fait que le prolongement, pour les adolescents, de l'existence du paranormal.

Les dangers du jeu fantastique paranormal

Les conséquences physiques et psychologiques de ces jeux sont multiples et varient en fonction du jeu et de « l'événement symbolique et rituel » que dressent les joueurs (fréquence des cérémonies, lieu, ambiance, etc.).

Si au départ, ce sont des jeux anodins, ludiques (et ils le demeurent pour un grand nombre de participants), par la suite, plusieurs facteurs

peuvent provoquer un dérangement chez l'individu (dépendance, dissociation, peurs et angoisses profondes...). Il demeure incontestable que ces jeux peuvent nourrir la dissociation de la personne.

Lorsqu'un événement se produit (déplacement d'un objet, craquements divers, illusions...), qu'il est interprété comme « insolite » par les participants, il arrive qu'un individu tombe dans des états de bouleversement, qu'il se crée des angoisses. En fait, plus la personne est fragile émotionnellement, psychologiquement, plus le nombre de séquelles augmente. On parle alors d'un « climat maladif » – un climat qui éloigne l'adolescent des choses saines et heureuses de la réalité.

L'expérience inconsciente ou psychique peut persister et le hanter dans son quotidien. L'adolescent devient moins fonctionnel : il a peur de demeurer seul à la maison, de dormir la porte fermée. Ou encore, il a tendance à déformer la réalité : les bruits, l'événement banal du quotidien, les êtres, etc., s'associent avec le mystérieux et les esprits. Ces obsessions peuvent s'introduire dans les rêves qui deviennent cauchemars et fantasmagories.

Tout en étant conscients de leur comportement irra-

tionnel, les adolescents s'avouent incapables de contrôler la situation. Pis encore, certains élèves, en classe, ressentent un malaise (pouvant les conduire jusqu'à l'absentéisme) lorsque l'enseignant aborde le thème du mal, du satanisme, du cinéma d'horreur.

Évidemment, une des sources de ce « climat maladif » est l'interprétation que les adolescents font de leur expérience paranormale ou occulte : la première explication des adolescents, du moins celle qui revient le plus souvent, est d'ordre spirite et paranormal. Ils sont convaincus de la présence d'un esprit, d'un phénomène paranormal, de sa manifestation, de son existence.

En réalité, durant une séance, la présence d'un phénomène « insolite » peut amener trois types d'interprétation : l'explication d'ordre occulte (le phénomène provient de l'extérieur, il s'agit d'une force spirituelle), l'explication d'ordre paranormal (le phénomène peut provenir de l'individu, il s'agit d'automatisme, de télépathie, de prémonition ou de télékinésie, dans un état de conscience modifiée par exemple) et l'explication d'ordre scientifique (le phénomène se comprend par les lois de la physique ou par la psychologie).

Les adolescents retiennent rarement l'explication scienti-

fique, sceptique dirais-je, notamment en raison de leurs faibles connaissances du fonctionnement du cerveau et des sens, et d'une infestation de leur univers religieux par le fantastique, infestation due à des médias puissants qui véhiculent la croyance aux esprits et aux phénomènes paranormaux.

Bref, écouter l'adolescent

Malgré les dangers entourant les jeux paranormaux et occultes, malgré le fait qu'il n'existe aucune preuve valable de la survie après la mort, les adolescents continuent de s'amuser avec le monde des esprits, d'y croire. « Les croyances sont acceptées par les individus non parce qu'elles s'imposent de l'extérieur, mais plutôt dans la mesure où elles démontrent leur pertinence » (dira Lemieux).

Le véritable danger n'est pas le jeu lui-même, mais la fragilité émotive, psychologique de l'adolescent qui s'adonne à ce divertissement, au personnage qu'il incarne – déjà que la majorité des jeunes développent une fragilité chronique lors de l'adolescence simplement pour satisfaire l'opinion des adultes. Il importe donc, davantage qu'interdire le jeu, de donner un suivi, de

répondre à aux interrogations sur l'au-delà, de guider les adolescents dans une démarche éducative. Ainsi, la question fondamentale est plutôt : « Quel est le sens du geste porté, de cette expérience recherchée ? », ou encore « Quelle importance accorde l'adolescent au paranormal, à l'occulte ou à l'au-delà dans sa vie ? ». Chose certaine, l'adolescent se cherche, cherche des réponses, veut se libérer d'un mal intérieur.

Hormis les cas de curiosité, question d'observer si le jeu fonctionne, de faire comme les autres, on dénombre plusieurs cas de craintes, de peurs (le simple fait de toucher la planchette ou le curseur dans plusieurs cas)... Il faut donc aller au-delà du phénomène et chercher le véritable problème : la religion, le sacré, la vie.

En fait, le jeu paranormal et occulte est un indicateur pour les adultes : il faut aider l'adolescent, non se limiter à une explication ou à une compréhension du phénomène. On n'a pas besoin de toujours tout expliquer, on peut se contenter d'écouter.

Finalement, en tant qu'éducateur ou parent, il importe de ne pas considérer l'intérêt des adolescents pour ces jeux comme éphémère, superficiel, gratuit, insignifiant. Il s'agit

**Plutôt qu'interdire le jeu,
répondre aux questions de
l'adolescent.**

parfois d'une quête spirituelle, d'une recherche de sens. Tant et aussi longtemps que l'on constatera un manque d'informations scientifiques, historiques, rationnelles dans les institutions scolaires, on entraînera forcément le maintien de diverses croyances religieuses, fantastiques, paranormales. Et malheureusement, comme le milieu universitaire et scientifique commence à peine à s'intéresser à ce nouveau phénomène, pour l'instant, on ne peut même pas répondre des conséquences de ce phénomène sur l'adulte que deviendra l'adolescent. ❏

Notes

- ⁽¹⁾ J'ai déjà mis la main sur un grimoire de l'amour, qui donne des « recettes » à base de cœur d'hirondelle, et l'élève en question prenait la chose très au sérieux.
- ⁽²⁾ Voir : Cadrin-Pelletier C., et al., *Au-delà des apparences...*, *Sondage sur l'expérience morale et spirituelle des jeunes au secondaire*, MEQ, 1992, 181 p. ; Carrefour 92, *Rapport-Synthèse de la cueillette d'informations auprès des jeunes de cinquième secondaire*, Office de l'Éducation, Archevêché de Montréal, septembre 1991, 31 p. ; Grand'Maison Jacques (sous la direction de), *Le Drame spirituel des adolescents – Profils sociaux et religieux*, Cahiers d'études pastorales, no 10, Fides, 1992, 244 p.
- ⁽³⁾ Ces sondages ont été effectués au mois de mars 1998 et 1999 au Pensionnat des Ursulines, à Stanstead ; en 1995, à l'école La Frontalière (Coaticook, Québec), auprès de 850 élèves, du premier au cinquième secondaire. Aussi, de 1990 à 1994, quelque 200 élèves de cinquième secondaire, chaque année, ont répondu à une enquête sur la pratique des jeux occultes, fantastiques et psilogiques. Finalement, par le concours de collègues en Estrie, des rapports informels m'ont été présentés. Cela dit, les statistiques évoquées dans cet article n'ont pas la prétention d'être scientifiques. Elles reflètent cependant les croyances et les pratiques d'un milieu, d'un groupe d'âge sur une échelle de temps restreinte. Depuis plus de quinze ans, le fantastique comme religion exotique des adolescents est au centre des intérêts de l'auteur de ces lignes.
- ⁽⁴⁾ BÉLANGER Louis, *Ouija et satanisme*, CINR, 11 novembre 1998 (audiocassette, 90 minutes).
- ⁽⁵⁾ On peut consulter de nombreux documents et des audiocassettes au CINR, documents où les intervenants tiennent un discours mitigé, entre l'aspect ludique et les dangers des jeux occultes des adolescents.
- ⁽⁶⁾ Le Centre d'Information des Nouvelles Religions (Montréal) possède une importante documentation sur ce sujet. Voir aussi : la série *Mondes et mystères*, Canal D, 16 novembre 1998. De plus, il existe un important dossier monté par Benjamin Leblanc, au CINR, sur le suicide et les jeux de rôles (1984-1992). Voir sur internet les sites : <http://www.gamesdomain.co.uk> et http://www.pitt.edu/~gcgstl/other_arm_sites.html.
- ⁽⁷⁾ FORTIN Marc, *Jeu de société « Donjons et Dragons »*, 12 janvier 1993, 5 p. (document dactylographié). Nous ne sommes pas très loin de la propagande fondamentaliste des témoins de Jéhovah : « Donjons et Dragons – un divertissement dangereux », dans *Réveillez-vous*, 22 mars 1984, p. 24-25.
- ⁽⁸⁾ Lorsqu'un de mes élèves, participant à ce jeu, a raconté à d'autres qu'il avait reçu une balle à l'épaule durant le rêve et qu'à son réveil, il avait une douleur à cet endroit, douleur dont il montra l'ecchymose à ses pairs et élèves de classe, ce jeu dépassa son aspect ludique. On avait encore une fois la preuve de l'existence du paranormal ; preuve vivante en plus, même si je n'ai pu observer l'ecchymose en question.
- ⁽⁹⁾ Voir également DÉCARY Normand, *Le Ouija en image*, 1990, audiocassette, CINR.
- ⁽¹⁰⁾ BROCH Henri, « Ouija : faites vos propres expériences... », *Le Québec sceptique*, printemps 1993, p. 33. En gros, l'expérience suggérée par Broch consiste à remplacer l'alphabet par des nombres (qui seront par la suite décodés). Ainsi, le ouijiste ignore totalement ce qu'il écrit ou compose ; FORGET Pascal, « Ouija ? Oui, mais... », *Le Québec sceptique*, automne 1998, no 43, p. 22-27.
- ⁽¹¹⁾ À titre d'exemple, citons le cas de trois adolescents du Collège de Sherbrooke, en 1994, dont la séance de Ouija s'est terminée par la paralysie soudaine d'un des joueurs. Le garçon en question fut atteint notamment de clownisme (contorsions et gesticulations inspirées du cinéma). Il a fallu l'intervention d'un prêtre – le frère Guy Giroux – et de supposées « prières de libération » pour que l'adolescent de 17 ans se rétablisse de sa pathologie de type psychosomatique. Les jours suivants le reportage rapportant ce cas, le sujet de discussion à l'école était essentiellement centré sur Ouija et sur Satan.
- ⁽¹²⁾ INTROVIGNE Massimo, *Enquête sur le satanisme : satanistes et antisatanistes du XVIIe siècle à nos jours*, Éditions Dervy.
- ⁽¹³⁾ Théroux Yvon, *Le Satanisme des jeunes*, 1997 ; Myre André, *Satan dans la Bible*, 1986 ; Bergeron Richard, *La Panique satanique*, 1996 et *Le Satanisme : ses forces, son contenu et les sources du phénomène*, 1992, et *Du Satanisme à Satan*, 1986 ; Décary Normand, *Le Satanisme aujourd'hui*, 1991 ; Lepage Yvon, *Satan aime-t-il le rock ?*, 1991 ; Du Berger Jean, *La Figure du diable dans l'imaginaire collectif*, 1993.