
Kung-fu de Shaolin digital : L'art martial traditionnel chinois imbriqué dans le metaverse

Lufeng Xu^{*1}

¹Institut National des Langues et Civilisations Orientales – Institut Français de Recherche sur l'Asie de l'Est (IFRAE, CNRS/INALCO) – France

Résumé

Avec l'entrée rapide de la Chine dans l'ère numérique et le blocage de la mobilité causé par l'épidémie de COVID-19, le metaverse, un monde virtuel basé sur des moyens technologiques d'interaction avec le monde réel, est devenu populaire. Dans ce contexte, les arts martiaux traditionnels chinois font leur entrée dans le numérique, et le kung-fu de Shaolin est l'un des pionniers. Ses propagateurs proposent de créer un nouveau domaine des " arts martiaux digitaux ", qui peut être divisé en trois étapes : la première étape consiste à mettre en place des vidéos à affichage panoramique et des vidéos interactives de kung-fu de Shaolin afin de permettre aux pratiquants d'arts martiaux de normaliser leurs propres mouvements de pratique à la maison, de sorte que la pratique des arts martiaux ne soit pas limitée par le temps et l'espace. La deuxième étape vise à utiliser la technologie de réalité virtuelle (RV) pour développer des jeux d'arts martiaux immersifs afin que les gens puissent soit suivre un professeur virtuel pour apprendre des mouvements d'arts martiaux, soit se livrer à des combats d'arts martiaux avec des personnages virtuels, ce qui leur permet d'éviter les blessures réelles lors des combats. La troisième étape est l'établissement d'un metaverse de réserves écologiques d'arts martiaux dans le futur, lorsque la technologie de réalité mixte (MR) sera arrivée à maturité. Le metaverse diffère de la réalité virtuelle existante depuis longtemps : une fois le système de réalité virtuelle éteint, l'activité expérientielle cesse ; cependant, même si l'utilisateur quitte le metaverse, son corps digital reste dans le monde virtuel partagé et persistant du metaverse, en complément du monde réel. David Le Breton (1999) avait prédit l'avènement d'une ère d'" adieu au corps " et la numérisation des arts martiaux a effectivement transformé le corps en tant que mode d'existence en un signal digital. Néanmoins, le corps dans l'existence numérique n'a pas été éliminé ; le corps digital a créé de nouvelles expériences sensorielles grâce aux technologies émergentes. Sur la base de mes entretiens et enquêtes de terrain avec des développeurs et des expérimentateurs de technologies numériques appliquées au Shaolin kung-fu, ma communication portera sur le corps digital dans le metaverse du Shaolin kung-fu. D'une part, je retracerai le processus de numérisation des arts martiaux traditionnels et, d'autre part, j'analyserai comment les corps digitaux des enseignants et des pratiquants de kung-fu sont présentés au niveau conceptuel et pratique.

Mots-Clés: Kungfu de Shaolin, corps digital, technologie, metaverse, art martial traditionnel

*Intervenant