L'Angélisme numérique

Tout est parti d'un échange avec un ami impliqué dans l'industrie du jeu vidéo. Il est 14h, nous sommes le mardi le 10 mars 2009, une idée s'impose à moi. Pour mieux la saisir, je relis, confuse, quelques emails anecdotiques avec ce chef de file des milieux numériques au Québec:



Lundi 22h42 : - *Salut Jean-Pierre, tu as oublié de joindre le fichier à ton dernier courriel.*
Mardi 11h44 : - *Oui désolé il était tard : le voilà. Seras-tu à la prochaine « Game Developers Conference » aux USA?*
Mardi 12h09 : - *J'aimerais mais je passe mon tour, je remets ma thèse bientôt et côté agenda, c'est la guerre en terrain miné. Une chance que j'aie les chevaux, ils me gardent les pieds sur terre quand je vais les nourrir: ça aère mon cerveau et allège ma vie monacale.*
12h 23: - *Je comprends, j'ai une maison à la campagne et j'aime aussi la terre en guise d'hygiène mentale et de ressourcement. Mais je n'ai pas de chevaux, enfin, pas pour l'instant; j'en rêve...*
12h29: - *Ça me fait sourire : toi, le parfait représentant de l'ère numérique, tu lorgnes sur la campagne, le crottin, le retour aux sources? On dirait que le virtuel a déjà fait son travail avec toi : il faut croire qu'il sert à mieux nous faire savourer le réel, après qu'on s'on s'y soit trop longtemps égarés.*
13h47. J'ai droit à cette onomatopée pensive :
- *Humm…. Interesting. Une théorie avec ça?*
Peut-être bien.

World Wide Web; Wild Wild West. La similitude des termes n'a rien du hasard, elle était en germe dans l'appellation du concept-même d'Internet. Des contrées nouvelles attirent comme autrefois ses légions de pionniers, mais les destinations « Far ouest » les plus tendances du XXIème siècle se visitent de chez soi désormais. C'est ici que, victimes du vertige d'omnipotence qu'offre le Web, nous, les usagers technophiles de l'Occident, nous retrouvons paradoxalement prisonniers des toiles réseautiques du Web, piégeant nos esprits loin de nos corps. Ce vertige, c'est la prise de conscience de notre méconnaissance du monde, un constat qui ne s'arrêtera jamais au « clic » d'après. Et pour les plus jeunes générations, dont il sera question ici, Internet est sans doute le premier contact avec le principe de relativité. Errant sur Internet comme d'autres ont parcouru des terres inconnues autrefois, nous sommes les marcheurs continuels et maudits des mondes évanescents, mais si valorisants du Web, des jeux vidéo et des médias de masse, qui offrent leur infinitude pour mieux fuir le réel. En vérité, le futur n'a qu'à bien se tenir : nous y sommes rendus.

Fervents adeptes de la téléportation (hypertextuelle) et de machines (cybernétiques et cinématographiques) à voyager dans le temps, l'avenir n'est-il pas déjà un présent, passant ses journées à vivre son futur par procuration ?
Blasé du quotidien routinier tellement moins attrayant que la richesse des possibles entrevus sur le web, ce sont surtout les jeunes internautes qui ont développé une prédisposition psychologique à chercher, puis se perdre, pour littéralement s'oublier.
Je suis, donc je fuis. Le règne des anges a commencé.

Après nous, le déluge; d'ici là, des œillères

Nous vivons au cœur d'une civilisation axée sur la maîtrise de la matière, et son exploitation à outrance. En cours de route, sous les tonnes de biens plastiques inutiles et orphelins, que la société de consommation abandonne aux dépotoirs publics, c'est en fait nous-mêmes qui nous sommes perdus dans une attitude consumériste sans logique de gestion à long terme.
Le climat se détraque, l'air devient irrespirable, les forêts disparaissent presque aussi vite que les espèces et bien des peuplades primitives boivent désormais du coca-cola après que les touristes aient fini de prendre des photos d'eux dans leur habitat traditionnel. Factuellement, la réalité fait peur et la situation ne fait que s'aggraver. Cette « patate chaude », à laquelle aucun gouvernement, philosophie, voix populaire ou même gourou antéchristique ne semblent plus rien pouvoir changer, pousse nos sociétés humaines à un état de double contrainte. Si le monde était un individu, il serait probablement schizophrène : condamner à jouer les autruches (qui en réalité ont assez de bon sens pour éviter de mettre la tête dans le sable), tout en devant assurer son quotidien même si cela signifie continuer de polluer ou détruire, tous ses faits et gestes visent sa survie mais creusent en même temps sa tombe. Pourtant nous vivons une époque fabuleuse où tout se sait : on sait les faits, on veut autre chose, chacun en connait le prix mais personne ne semble en mesure d'y changer quoi que ce soit. Jusqu'ici, on pouvait encore compenser la situation par ce désir litigieux, mais toujours légal, de changer de tenue, d'appareils domestiques, de voiture ou de maison tant que la situation individuelle le permet. À l'échelle individuelle, c'est un plaisir bien inoffensif; mais à six milliards d'êtres humains - bientôt sept, les mathématiques enterrent les déchetteries. C'est ainsi que consommer est devenu à la fois la raison et la thérapie de la plus belle impasse de notre civilisation.
Face à cette situation, il reste encore la fuite : quand les rats quittent le navire, c'est bien parce qu'il prend l'eau. Du fond de la poubelle dont elles ont héritée, il fallait bien que les jeunes générations rêvent à d'autres temps et lieux, aussi inconsistants soient-ils, pour pouvoir s'y projeter. Historiquement, le virtuel arrive donc à point : c'est cette bouffée d'oxygène déculpabilisante dont avait bien besoin un pan entier de l'humanité ayant pouvoir d'achat.
Ainsi, malgré l'urgence et la dégradation de la situation environnementale et culturelle qui découlent de l'ère industrielle, et malgré tout le sérieux que ces questions méritent, quelques années passées à étudier des tournois de jeu vidéo en réseau nous ont appris que bien souvent, il faut s'éloigner d'un sujet pour mieux y revenir. Aussi, savons-nous qu'il est souvent profitable, en terme d'impact psychologique, de traiter un problème paradoxalement : en offrant au sujet une liberté de pensée, une possibilité d'action et une légèreté dans le ton, qui relèvent toutes de la mise en scène, le jeu réussit là où échouent les sermons, et sait susciter une nécessaire curiosité intellectuelle porteuse de changement.

Ce que la quête ludique dans laquelle évolue l'Occident[1] nous apprend, c'est que le la simulation[2] est un jeu social efficace pour favoriser la saisie des évidences, l'intégration de

[1] Nous référons le lecteur à notre article sur le « ludisme » présenté sur le site de recherche et de diffusion de nos travaux : www.ludisme.com

nouveaux comportements, et l'apprentissage par l'action. En extrapolant sur ce qu'il permet, le virtuel pourrait être pour nous la meilleure et la moins coûteuse des écoles de la vie, permettant de tester diverses avenues possibles vers un bonheur individuel et notre place dans le monde, au sein d'un environnement que nous laissons en paix pendant ce temps. Que certains semblent s'y perdre en cours de route, c'est bien possible, mais il me semble intéressant de constater qu'à terme, beaucoup reviennent à l'essentiel.
Bien souvent, une phase de perte de soi prend certes la forme d'un usage technologique et réseautique abusif, conduisant à fuir la réalité, ses déceptions et sa complexité, pour lui préférer les méandres de l'artificiel et du simulé. Le retour à soi, qui constitue la phase ultime et souhaitable de ce long périple en sens inverse, survient malheureusement souvent après tous les excès, dont une phase d'épuisement mental ou de dépression relativement dommageables.
Cela offre cependant en contrepartie une appréciation salvatrice des choses simples et vraies, ainsi qu'un recul critique sur le non-sens d'une vie par procuration.

Notre hypothèse envisage donc le fait que le virtuel soit un passage obligé, une sorte d'étroit goulot métaphysique qui, à première vue, nous éloigne de nous-mêmes et de la réalité, pour finalement mieux nous en rapprocher.
Favorisant un jour où l'autre un repli sur soi et une prise de conscience quant aux limites et complexité des dimensions humaines intimement imbriquées, tant physiques, que psychiques, spirituelles, sociales et métaphysiques, la virtualité conduirait à une compréhension plus thérapeutique de l'humain, et à plus long terme, à une plus grande empathie envers celui-ci.
Entre temps des usagers se transformant en anges désincarnés sur les réseaux : ils effectuent leurs tours de manège dans des mondes virtuels qui embrigadent les jeunes générations plus efficacement qu'aucune idéologie ne l'a jamais fait. Or, s'il faut espérer que les technologies les ramènent un jour aux contingences physiques de façon métaphysique, ce voyage qui est l'objet de la présente chronique.

L'angélisme numérique

L'angélisme numérique, terme soumis au lecteur une première fois ici est une allusion métaphorique à une « décorporation » progressive d'individus issus des jeunes générations occidentalisées, ferventes d'expériences virtuelles sur les réseaux Internet, que ce soit via le jeu ou les plateformes sociales. Témoignant d'un éloignement et d'un mépris toujours plus marqué envers leur corps et leur environnement véritable; grands consommateurs des nouvelles technologies en général (Internet, jeux vidéo, télévision, radio et cinéma numériques), devenues les lieux de leur idéalisation omnipotente, nous retraçons ici comment ils semblent gagner peu à peu cet état *angélique,* décrit dans plusieurs philosophies religieuses, assez proche du principe d'*Ascension*[3] dont parle le mouvement New Age.

---

[2] [1] Que l'on pense aux simulateurs de vol ayant permis d'économiser vies et millions pour l'Armée et l'Aéronautique, ou aux nouvelles thérapies par réalité virtuelle qui amènent les patients à confronter leur peur en gérant des émotions aussi intenses que s'ils étaient exposés à l'objet de leur phobie dans la réalité, la simulation est un des principaux procédés d'apprentissage commun à bien des mammifères, par principe mimétique.

[3] Divers mythes ésotériques contemporains du mouvement New Age, réactualisant des prophéties millénaristes (dont la fin du calendrier maya en 2012), annoncent un changement radical des fréquences terrestres, qui surviendraient après certaines catastrophes environnementales et pandémiques. Cela transformerait l'état comme les facultés physiques d'un grand nombre d'humains s'ouvrant à un niveau vibratoire plus élevé et subtil, lui offrant de nouvelles facultés et un entrée dans une nouvelle ère : la *Cinquième dimension.* Il s'y effectuerait un renversement : la matière perdrait de son attrait comme de sa

Rois de l'information dans une culture outrancière du numérique, ces usagers assidus forment peu à peu les légions d'une nouvelle humanité à naître, virtualisée voire fantasmée, mais quoi qu'il en soit parallèle au monde tangible sur lequel elle exerce une influence spécifiquement communicationnelle (en produisant, diffusant et consommant l'information sous toutes ses formes). Permis et supportés socialement au nom du progrès, les développements technologiques, dans leur course à la dernière version, au plus petit et au plus performant, n'occasionnent cependant que peu de réflexion sur le statut « d'inadapté » que cette posture ne manque pas d'imposer à l'Homo Sapiens que nous sommes encore.
Déjà dans *Hacking the future* (Kroker & Kroker, 1996) il était question de la mort annoncée de l'homme en tant que civilisation productrice d'un excédent de chair, les corps humains devenant désuets et incapables de rivaliser et même de survivre à leurs propres créations numériques (dont les systèmes informatiques et réseautiques), lesquels sont beaucoup plus rapides et efficaces qu'ils ne le seront jamais.
Cette chronique aurait tout aussi bien pu s'intituler «Technovangélisation », soit littéralement une *évangélisation des réseaux technologiques.* Cela viserait naturellement à apporter éthique et lumière sur l'usage à outrance, et trop peu légiféré, qu'en font des citoyens désinformés de l'impact de celles-ci sur leur vie, et état d'esprit au quotidien. Mais cela aurait conduit peut-être à un contresens trop facile, à croire que l'on parle d'« *évangéliser par* » les technologies. Or, il s'agirait plutôt d'évangéliser celles-ci, et surtout leur portée sur une humanité qui se modifie profondément à leur contact, mais ceci est un combat que nous laisserons à d'autres, bien que qu'il ne manquera sûrement pas d'être mené quand certains réaliserons toute la portée du changement de posture existentielle que tout ceci va imposer à l'humain. Il s'agirait donc ici d'éduquer la population à la portée des technologies, comme à leur bon usage, de façon communautaire (c'est-à-dire en en rendant compte socialement, publiquement et en y intégrant les diverses strates de la société), afin d'éviter d'ajouter à la fracture sociale une fracture culturelle puis existentielle.

Se fuir à bras le corps

Grand paradoxe que cette « commune humanité » : nous sommes ce corps agissant potentiellement sur un monde matériel où il peut tout, mais parfois au prix fort; tandis que nous avons aussi réalisé, notamment depuis Internet, que nous étions quelque part des esprits libres, capables de s'imaginer omnipotents, intégrés et pour ainsi dire parfaits, au sein des sphères immatérielles du Web. Se pensant continuellement libérés du joug des limitations physiques, les purs esprits cherchent donc continuellement à se redéfinir par delà celles-ci. Technologiquement parlant, nous sommes donc devenus une « conscience frustrée », qui mesure nos limites corporelles à la toute puissance de nos imaginations.

C'est ainsi que se construit quotidiennement une dualité troublante entre notre réalité physique sensible (limitée, partiale, composée de choix, de faim, de froid, de fatigue et d'imperfection toutes corporelles) et des réalités virtuelles où l'omniscience n'est pas qu'une promesse électorale. Là, une à plusieurs de nos identités règnent sans partage dans un environnement conçu à notre

---

densité, tandis que la psyché et les facultés mentales, dont l'intuition, favoriseraient de nouvelles formes de relations humaines et sociales. Nous vivrions actuellement dans les basses fréquences de la *troisième dimension*, soit à un niveau vibratoire lourd et dense, favorisant la maîtrise de la matière. Au contraire, l'ère annoncée favoriserait de nouvelles facultés psychiques (télépathie, télékinésie, lévitation, don de guérison etc.) jusqu'ici endormies chez des humains devenus plus *« conscient et éveillés »,* amenés à reconquérir fraternellement un paradis terrestre à reconstruire. La conséquence de ces mythes serait une forme de scission existentielle dans la population mondiale.

guise, à coup de blogs thématiques qu'on habite seul, ou qu'on partage avec autrui. Vérités troublantes, dans le virtuel, l'identité humaine n'est plus limitée, ni dans la forme ni dans le fond… Ni dans dans le temps. Il y a ce triste exemple du pseudonyme d'un ami décédé paraissant toujours dans une liste de contacts sur MSN et que l'on n'ose effacer. L'identité virtuelle dépasse de beaucoup, par sa symbolique et les mémoires qu'elle charrie, l'être qui s'est évanoui.
Formes d'éternité ayant fait leur nid dans la mémoire des réseaux, cela semble étrange à dire, mais nos avatars nous survivent.
Tout ceci illustre finalement quelques paradoxes contemporains d'une nouvelle forme d'humanité, en rendant hommage au principe de relativité qui tisse le fondement complexe ces événements de notre quotidien. Pour saisir aujourd'hui de façon globale la réalité, du moins cette réalité que nous dépeignent les médias, cousue d'actualités éparses extraites des quatre coins de la planète; pour savoir aussi où en sont rendus la politique et l'économie qui régissent les lois de ce monde, comprenons que pour un jeune internaute, il est désormais inutile (voire dangereux) de sortir de chez soi.
La pensée postmoderne qui imprègne notre temps, teintée de constructivisme, c'est-à-dire d'une façon de se construire une histoire, une identité et une vie en tant qu'humain, par petits bouts d'expériences empruntées au quotidien et aux relations avec autrui, nous apprend qu'observer le monde de nos propres yeux c'est se limiter à un angle de compréhension qui ne tient qu'à ce qui se donne à voir. Au contraire, par le biais du Web et des comptes-rendus consultables de nombreux internautes via leur blog ou site, toutes les données sont à portée de main et de toutes nombreuses sources comparables, qu'elles soient institutionnelles ou individuelles.
Elles sont donc devenues inutiles, ces grandes expéditions d'autrefois; et farfelue, la traversée des continents et capitales de ce monde par des globe-trotters en quête d'information. À quoi bon voir défiler des champs interminables, qu'on ne cultive même plus pour s'alimenter mais plutôt pour alimenter des voitures, alors qu'avec Internet, nous disposons en condensé de toute l'information disponible, déjà à portée de main. Alors, survoler romantiquement un monde basé sur des lois physiques qui en rendent l'exploration aussi dangereuse qu'éreintante? Ça fait un peu préhistorique. Et ce n'est guère pratique pour relever ses mails, d'ailleurs.
Je cherche, donc je suis.

Technophilie culturelle

Après le mouvement « Steam punk » qui nous avait habitué aux dérives imaginaires des nostalgiques d'une société industrielle qui aurait tout misé sur la vapeur, sans jamais connaitre l'avènement de électricité, et dont d'inspire justement le film « Wild Wild West » et quelques *japanimations*[4] tendances, nous voici plongé dans une société bien réelle qui a, quant à elle, tout misé sur le numérique. Mais qui pensait au départ que les « accros » de la mode numérique seraient un jour plus qu'une bande de marginaux ? Qu'ils incarneraient un jour une réalité sociale dont les dérives rejoindraient sur certains aspects, les constats d'un mouvement culturel de même nature, le CyberPunk[5]?

[4] Films d'animation inspirés des Mangas, ces célèbres bandes dessinées nipponnes signifiant littéralement « esquisse ». Le film « Steam Boy », réalisé par Katsuhiro Ōtomo (2004) est une belle illustration du phénomène des « japanimations », aussi appelées « anims », qui saluent souvent par l'imaginaire qu'elles illustrent une « simulation écologique catastrophe » propre au mouvement Steam Punk.
[5] Le mouvement Cyberpunk, est né dans les années 80 de la rencontre des pensées libres d'artistes issus des milieux technologiques, de la musique rock n'roll, de la science-fiction, de l'engagement politique et de la dénonciation des inégalités sociales. Toutes sont à contre courant de l'idée de progrès social possibles basé sur des usages technologiques généralisés, et avancent l'hypothèse de mondes dystopiques, c'est-à-dire à l'opposé d'une utopie. Il a inspiré nombre d'œuvres dans les divers grands arts et les médias, de même que dans les jeux vidéo (par exemple : « Les fils de l'homme » d'Alfonso Cuaron (1992).

Mais comme en tout, les marginalités savent se renouveler sans se ressembler. Si l'exception sociale informatique a longtemps été celle des hackers et autres « bricoleurs fascinés» des entrailles des systèmes numériques s'implantant partout sur l'impulsion des gouvernements et de l'économie, il est fréquent de voir la marge devenir la norme. L'usage informatique prend de l'expansion dans toutes les sphères de la vie privée, et ce chez tout le monde en même temps, il est donc prévisible que leur modèle devienne bientôt une exception banalisée. Il est vraisemblable que dans un avenir rapproché, le « geek[6] » informatique soit la norme, et non l'exception. Ainsi, loin d'incarner un être asocial, le *geek* aura aussi ses propres sexes-symboles.
Ceci a commencé d'ailleurs, comme nous l'avons observé dans les compétitions de jeux vidéo que nous étudions depuis plus de sept ans, les LAN Parties. Déjà le numérique a gagné la mode vestimentaire. Des centaines de jeunes hommes portent des T-shirts rendant hommage aux effigies[7] de deux générations de héros issus des plateformes de jeux vidéo. Et la Génération Nintendo refuse de grandir : *Exit* les super héros : maintenant, ce sont les plombiers[8] qui sont « *in* »! Ces « Digital Natives[9] » remportent ainsi une pacifique revanche sur la société : leur pratique des jeux vidéo longtemps stigmatisée comme un handicap social devient désormais une valeur professionnelle sûre, et sûrement d'ici peu, un hobby socialement appréciée.

Ainsi, ces jeunes qui n'en sont plus tout à fait (en 2009, le joueur de jeu vidéo moyen était âgé de 38 ans), jouent désormais en famille. Et se retrouve ainsi autour d'une WII, toute la famille nucléaire et son cercle élargi, puisque les plus jeunes jouent désormais avec les plus vieux, sans oublier quelques baby-boomers convertis, finalement convaincus des vertus amincissantes et «tendance » de ces parties de tennis ou de golf virtuel tenues bien au chaud dans un salon.
Ainsi, jamais la variété des divertissements possibles n'a été aussi grande. C'est le grand retour des arènes romaines, notamment sous forme télévisuelle si l'on pense à la téléréalité.
Cette explosion des formes ludiques contemporaines est une tendance sociale que nous qualifions de « ludisme ».

Mais tout ceci trahit un mirage : l'idée naïve que cette continuelle poussée technologique et numérique, mise de l'avant au nom du progrès, convienne aux organismes bipèdes, imparfaits et mortels que nous sommes, inconscients du décalage que cela crée en regard de notre nature. Mammifères venant au monde aussi nus que dépendants, nous avons pour la plupart d'entre nous, encore bien du mal à gérer efficacement une simple tension émotionnelle. Cette faiblesse, nous la partageons avec les animaux, à qui nous savons pourtant enseigner, à notre contact, le contrôle de soi et le dépassement des peurs fondamentales. C'est éloquent si l'on prend le seul exemple du cheval à qui l'on a fait porter des prédateurs sur son dos depuis des millénaires pour conquérir ce monde.

---

[6] Un « Geek » réfère à un jeune passionné d'informatique, de nouvelles technologies, voire de sciences fiction, dont la passion devient peu à peu un style de vie.

[7] Phénomène vestimentaire souvent ironique ou nostalgique inspiré de la culture des jeux vidéo, très couramment observé dans les LAN parties (compétitions de jeux électroniques) que nous avons étudié dans le cadre d'un doctorat sur ce phénomène entre 2002 à 2007.

[8] Mario Bros, célèbre effigie des consoles de jeux Nintendo, est un plombier qui parcourt les tuyaux.

[9] Développée par Marc Prensky, la notion de « Digital natives » fait référence à la Génération Nintendo, ces jeunes nés à la fin des années 70 et dans les années 80, ayant grandi avec le développement de l'industrie des jeux vidéo. Par leur aisance quasi naturelle à manipuler les technologies et à parler presque numériquement (ex : « je bogue sur un problème »), ils contrastent selon Prensky avec les « Digital immigrants », les générations précédentes qui ont quant à elles dû s'adapter aux technologies numériques et se reconnaissent à leur approche classique des nouvelles technologies (impression des emails, difficultés à saisir les principes du multitâche, du réseau, etc.).

L'inverse n'est pourtant pas vrai en regard des technologies dont nous avons pourtant la paternité. Ainsi nous avons placé au cœur de nos sociétés des systèmes qui sont totalement dépourvus d'émotions, ce qui implique que ceux-ci ne tiendront jamais compte de ce qui est pourtant le « facteur humain » : l'imprévisibilité des sentiments, donc des motivations. C'est ici que se dressera la croisée des chemins à laquelle, tôt ou tard, notre espèce devra faire face pour choisir quel l'avenir nous lui souhaiterons.

Les technophiles contemporains rêvent désormais leur quotidien plutôt qu'ils ne le vivent, et à bien les observer, ils semblent s'en contenter fort bien, sur le web du moins. Par habitude, vous en verrez parfois allumer leur ordinateur sans y penser, dès le saut du lit, comme d'autres boivent un café ou fument leur première cigarette (quand l'un n'appelle pas l'autre). Avec eux, oubliez le téléphone (fixe? Cela existe encore?), le courrier (mais qu'est-ce qu'un code postal?) et même bien souvent le face à face (la Webcam ayant des vertus anticernes).
Bipèdes prisonniers de corps maintenus à 37 degrés d'inutilité sur l'échelle du Web, ces techno-formatés habitent un temple de chair et d'os inadapté à leur besoin. Si Darwin était encore de ce monde, Dieu seul sait ce qu'il nous annoncerait: un monde où le corps humain deviendrait si superflu que pour assurer la survie de son esprit frustré, il deviendrait peu à peu transparent et avachi, s'étiolant sous l'hypertrophie cérébrale?
En fait, pour bien faire, notre enveloppe corporelle à nous, contemporains, devrait être dotée d'un lecteur CD et de cartes SD (compatibles Compact Flash), sans oublier la dizaine de ports USB requises (on n'en a jamais trop), et toute la suite logicielle nécessaire à la survie *online*. Bien sûr, prévoir à ce corps quelques détecteurs de mouvement (pour réagir à l'arrivée d'un proche au lieu de rester collé à l'écran), de lumière (option anti-déprime bien pratique l'hiver) ou de poids (histoire d'apprendre à gérer un corps qui s'encrasse sur son siège) seraient des équipements de série aussi appréciés que nécessaires.

Beaucoup d'usagers se perdent en fait dans l'incompréhension du besoin réel de nouveaux lecteurs optiques, supports numériques, formats de cartes comme de périphériques, qui favorisent certes, la modélisation systématique de toutes les dimensions de notre environnement en données « numériquement codables », mais qui les simplifient à outrance sans y apporter aucune solution.

En fait, le numérique est devenu une norme un peu simpliste qui résume à une série de « oui et non », toutes les données d'un monde où rien n'a jamais été aussi complexe que nuancé. Avec une telle approche, comment cette vision manichéenne d'encodage du réel peut rendre compte efficacement d'une réalité aux multiples visages? Pourtant, une simple question d'enfant suffit à démontrer l'inadaptation du système numérique de contrôle et d'échange des communications humaines, implantés partout désormais, qui s'avère évidemment inadapté dans bien des situations. Et pour cause : imaginez l'état des communications humaines quand « Oui ou non » sont les seules réponses possibles à toute question posée...

La notion de progrès est-elle vérifiée? La réponse est oui, si l'on considère notamment l'explosion des réseaux qui a accéléré les communications humaines comme jamais auparavant. Mais ce texte y apporte un regard plus mitigée quant à leur impact sur l'humain, inadaptée face à à vitesse décisionnelle qu'il ne peut suivre.

N'en déplaise aux grands laboratoires de recherche appliquée en innovation numérique et en intelligence artificielle de ce monde, malgré tous les gadgets technologiques qui se succèdent sans fin, jusqu'ici nous ne somme pas vraiment parvenus à développer davantage nos capacités de mémoire, ni nos bras, ni notre esprit grâce au progrès. Ce serait même l'inverse : en nous déchargeant trop sur eux, nous perdons peu à peu jusqu'à notre capacité d'adaptation, ce qui est

assez frappant quand on observe la dépendance et la désorientation d'un automobiliste privé de son GPS, surtout en terre inconnue.
Nous perdons aussi une énergie folle à tenter de comprendre les modes d'emploi de chaque nouveau lecteur optique, lequel contribue par contre à notre endettement, sans rien apporter de tangible à notre qualité de vie. Lorsqu'on interroge des personnes âgées, il est étonnant de les voir citer le fait que pour elles, les progrès réels pour l'humain, c'est-à-dire la libération des formes d'aliénation dont elles souffraient le plus se sont joués du côté du lavage, de la vaisselle, des transports ou de la pilule, mais très peu du côté de l'innovation numérique. Des progrès qui relèvent plus des électroménagers, de la chimie et de la gestion du territoire que de l'intelligence artificielle, contre laquelle ils retiennent au contraire la perte de contacts humains et des solidarités, le développement informatique les ayant laissés seuls sur le quai, avec en tête de liste, des boîtes vocales leur ayant appris à renoncer à tout appel à l'aide. Quel triste constat.
C'est que cette génération n'était pas encore éthérée comme le devient la nôtre. Elle a eu besoin de solutions pratiques à des problèmes concrets, dans un monde auquel elle se sentait encore appartenir, et qu'elle pouvait parcourir à pied.
Incapables de suivre la vitesse du changement numérique, les personnes âgées disposent de terminaux analogiques qui seront bientôt totalement inadaptés. À celles à qui vous offrez de nouveaux systèmes, elles sont incapables de se servir de quatre télécommandes à la fois, ne savent plus ni où ni comment écouter ou acheter leurs disques de chanteurs préférés, et elles ressortent bien vite leurs anciens systèmes. D'autant que bien des productions sur support analogique de moins de 15 ans, n'ont pas été converties sur DVD faute de rentabilité comme de standard durable des lecteurs et supports. Ainsi a-t-on perdu dans la course des millions et des millions de productions multimédias, logicielles et audiovisuelles en moins de vingt ans.
Or, quand la notion de progrès est un recul de tout, sauf de l'endettement, il est grand temps d'ouvrir un dialogue entre industriels et citoyens et de poser LA question : Qu'est-on en droit d'espérer des technologies comme mieux-être quotidien, technique, communicationnel et humain? A quand un bureau d'éthique et d'ergonomie sociale dans les ministères et les industries reliées à l'innovation, pour valider des plans de développements techniques qui n'abandonneront pas toute une partie de la population et du monde?

Au lieu d'inventer de nouveaux gadgets souvent dénués d'un besoin réel, il est temps d'inverser la démarche inductive qui domine depuis trop longtemps les marchés, et qui se basent sur des arguments de marketing et de course au brevet où la notion de « progrès humain » brille surtout par son absence.
Nous trouvons trop peu solutions à la faim, au froid, à la solitude ou à la douleur en matière technologique. Pour ce qui relève par contre de nouvelles formes de divertissements, nous croulons sous les propositions. Mais quant à la qualité, à l'aide, au renforcement ou au soutien de ce qui constitue le meilleur de l'humain, l'empathie et la solidarité, jamais.
Il est pourtant étonnant de constater combien le marché sait vendre de « paires d'ailes » différentes aux anges que nous sommes devenus.
Nous pourrions pourtant apprendre de nos créations : s'il y a bien une chose que nous enseignent les réseaux et le principe du WEB 2.0[10], c'est la mise en commun des savoirs pour élargir connaissances et consciences. Aussi, pourquoi ne pas appliquer la réflexion de grands esprits à cet état de fait, en les faisant plancher collectivement lors de Journées d'Innovation Technique et Sociale, dédiées à ces questions? Un progrès réalisé à coup de brevets individuels et du secteur privé n'est pas la seule forme d'innovation possible. Pourquoi ne pas mettre sur pied des grands projets de société, sous forme de travaux publics intellectuels et expérimentaux, via des journées

[10] Consulter sur ce point notre chronique de mars 2007 dédiée au Web 2.0, sur www.ludisme.com

bénévoles entre chercheurs d'une même nation, ou encore en partenariats internationaux? Leur contribution sur une base volontaire pourrait diminuer l'effort fiscal de ces spécialistes, en échange d'une forme ponctuelle de devoir civique collaboratif. Les grands cerveaux et docteurs de ce monde pourraient ainsi rendre leur expertise plus concrète aux yeux de la population et la recherche actuelle moins opaque. Ce service citoyen révèlerait aussi un certain sens de la gratitude, car en rendant leur savoir accessible aux gouvernements ayant contribué à leurs études, les chercheurs pourraient mettre sur pied certains rêves technologiques collectifs, reliés à la communication, au lien social, à une meilleure gestion de l'environnement et de l'énergie, selon une logique autre que mercantile. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, des solutions il y en a, il faut simplement penser différemment : la force d'un État est souvent de bien savoir utiliser ce dont il dispose, aussi pourquoi ne pas l'appliquer enfin aux expertises humaines qu'il s'agirait de savoir regrouper?

La chute des anges

Pendant ce temps dans les rues, les anges ont déserté. Ils ne sortent que de temps à autres, éblouis et surpris par le soleil, pour une rencontre avec un autre avatar mis à l'épreuve du réel le temps d'un bon restaurant, ou pour magasiner - car même d'Ebay on se lasse…

Mais qui sont ces anges? Nous parlons d'une très mince part de l'humanité, une simple frange de la société occidentale, et finalement des plus jeunes générations, parmi les mieux nanties de celles-ci. Le virtuel leur a donné des ailes pour parcourir des mondes à dos de souris, faisant d'eux des anges capables de vivre diverses existences à la fois (pensons aux jeux de rôle massivement en ligne comme World of Warcraft), sur des terres promises qui ne créent aucun nationalisme, faute d'être répertoriées nulle part.
Mais si tout se trouve à portée de leur main (cinéma, web et même programmes livrés sur (télé) commande rendant désuets les clubs vidéo), ils sont prisonniers de mondes à l'accès régulé par mots de passe et dont les nouvelles frontières exigent pour passeport l'étalage de leurs identités. FaceBook est un bel exemple.

Or, actuellement, la population la plus consommatrice de loisirs, est aussi celle qui s'ennuie le plus. Elle s'est résignée à admettre les déceptions idéologiques de ses aînés; elle se nourrit donc avec frénésie d'expériences virtuelles et d'accès à des univers parfaits et fantasmés, où il y en a pour tous les goûts, même si ce n'est pas pour tout le monde. Mais il faut consommer, pour cela. Un abonnement au câble, un ordinateur pour jouer et un périphérique mobile complètent la palette de ce parfait nécessaire du réseau social virtuel. C'est ici le règne de *l'intégrisme économiste*, où acheter c'est vivre, et où l'expérience l'emporte sur l'existence. Un règne où le statut de citoyen en ligne ne s'acquiert qu'avec pouvoir de consommation et salaire.
Ça tombe bien, après leur journée de travail souvent abrutissante ou ils sont impuissants, bien des gens deviennent proactifs, enfin, pour rejoindre les réseaux du net. Et leurs amis de se connecter en même temps. Autrement, tous suivaient la télévision ou hantaient les centres commerciaux. Désormais, tous se fuient, pour mieux se retrouver, en ligne.

En dehors de ce monde étrange peuplé d'adresses IP, on retrouve les exclus des strates angéliques, qui sont bien souvent des exclus tout court. Tranches de population plus âgées, moins bien nanties ou éduquées, les marginaux du numériques sont ceux qui se trouvent hors des circuits réseautiques du fait de leur âge, génération, éducation, moyens ou origine géographique… Si l'on met aussi de côté les quatre cinquième d'une humanité laissée loin derrière ces considérations, à peine reliée au téléphone et à l'eau à courante.
Des humains qui vivent bel et bien, mais qui pour d'autres, n'existent tout simplement pas.

Serions-nous redevenus barbares? Comme l'écrit si bien Albert Jacquard « *Une société est « barbare » lorsqu'elle admet que certains de ses membres sont « de trop ». La personne de chacun est le résultat des échanges qu'il a avec les autres. Si nous admettons cette évidence, nous devons en conclure que tous sont utiles à tous. Contrairement à l'exclamation théâtrale de Sartre, l'enfer, ce n'est pas « les autres », c'est de ne pas exister pour les autres. Exclure, c'est condamner à l'enfer.* »

Quelque fois aussi, il y a des individus qui décident d'eux-mêmes de se tenir en marge des tendances numériques. Ce phénomène semble croitre proportionnellement avec l'âge et présente à l'occasion des cas extrêmes que l'on peut qualifier de technophobie.

Certains exclus du numérique arborent des principes moraux pour se défendre de leur refus technologique. Ils cachent quant à eux bien souvent un nouveau mal nommé t*echnophobie*.

Ce rejet systématique de toute mise à jour (humaine et matérielle) de nouvelles connaissances technologiques à acquérir pour pouvoir suivre, commence à frapper. Peu avoué publiquement, ce mal frappe pourtant de plus en plus dans bien des chaumières. Les innombrables mises à jour qui imposent aux usagers d'absorber les exigences du progrès, commencent à entraîner un refus technologique global. Cela arrive au niveau des télécommunications (avec le virage de la mobilité cellulaire) que certains qualifient de « fil à la patte » briseur intimité et tranquillité, et qu'ils refusent d'adopter, tout en s'exaspérant des sonneries des autres.

Cela survient aussi en informatique, surtout lors de mises à jour logicielles troublantes, quand tous les repères ergonomiques sont à refaire. Certains usagers explosent alors car ils n'en peuvent tout simplement plus. Ceux qui le peuvent se tiennent loin et retournent cultiver leur jardin, comme souvent dans le cas des retraités. Les autres prennent leur mal en patience et déversent à l'occasion toute leur hargne sur des machines qui le leur rendent bien, via de multiples bugs occasionnés par un usage inadéquat. Les derniers peinent quant à eux déjà tellement qu'on ignore quand ils lâcheront l'affaire définitivement. C'est arrivé avec la dernière suite Office, notamment pour Word, aux menus désormais contextuels, ce qui ne manque pas de poser de sérieux problèmes de mise à niveau pour les usagers des pays en voie de développement qui ont déjà peiné à avoir accès à un micro-ordinateur, puis à une formation de traitement de texte, et sont désormais incapables d'ouvrir les nouveaux formats, et ignorent comment s'y retrouver. Ils ne disposeront d'aucune formation ni mise à niveau logicielle hors des solidarités d'usagers de proximité. Cela durera jusqu'à ce que d'autres ingénieurs fébriles de Windows veuillent laisser leur marque en inventant une énième révolution d'interface, se rendant coupables de scission technologique mondiale dans le silence général.

Bref, si ce ne sont pas les machines et leur contenu qui plient pour se mettre d'elles-mêmes au niveau des usagers, il faut bien que ce soient les humains qui le fassent, en adaptant leur mode de vie à celles-ci. Et ça, c'est justement ce qui exaspère les technophobes. Quand la technologie rend l'humain désuet ou impotent devant une machine, doit-on encore parler de technologie et de progrès, ou finira-t-on par soulever le vrai problème, qui relève d'une véritable ségrégation culturelle?

Qui n'a une tante ou un père qui hurle après un ordinateur qui lui résiste, ou contre un programme qui ne s'exécute pas comme convenu, en atteignant parfois des sommets de rage insoupçonnée chez lui? Attachant ou pénible, il est curieux que ce mal étrange, qui frappe dans les familles les individus les plus âgés ou ceux touchés par l'épuisement professionnel (d'ailleurs souvent causé par le rythme accéléré des communications professionnelles et leurs exigences de performances et de rendus), n'ait pas encore classé au rang officiel de maladies. Les premiers cas de *rage informatique*[11] ne devraient pourtant pas manquer d'être diagnostiqués.

[11] Terme personnel librement inspiré de cas de frustrations humaines observés dans nos classe de multimédia face aux problèmes technologiques, menant des personnes a littéralement craquer face à des

Le sexe des anges

Consommant davantage leur vie qu'ils ne la vivent, les anges du web n'ont pas juste une vie sociale : ils l'affichent. Ils n'ont pas juste des amis, mais des liens vers ceux-ci (et les amis de ceux-ci), que de ponctuelles invitations rassemblent pour garder leur « toile » sociale en bon état.

Malgré cette vraisemblable proximité sociale, il faut comprendre la motivation derrière le besoin d'entretenir ces réseaux. Car aucun de tous les GPS que nous collectionnons de nos jours ne nous permettra jamais d'y retrouver l'âme sœur tant convoitée. Cette bonne vieille quête de l'humanité est pourtant souvent le premier but (inavoué) du Web, quand pallier à la solitude en est bien souvent le second.
Dieu sait pourtant qu'en matière amoureuse, le vrai compagnon, celui fait de chair et d'os, serait fort heureux d'être libéré de la petite case triste du site de rencontre qui l'héberge. Prisonnier de cette *SPCA* pour humains, il clame depuis assez longtemps : « Je suis célibataire, adoptez-moi!» pour que lorsque quelqu'un le contacte enfin, le réel lui paraisse souvent bien fade ou par trop différent. Les anges sont atteints d'une maladie optique, leur faisant prendre des lucioles pour des lanternes; et inversement. C'est qu'il faut comprendre cette grande et triste vérité des anges : en regard du potentiel infini qu'offrent toutes les autres histoires envisageables avec d'autres camarades de cellules isolées sur le Web, les utopies relationnelles ne s'avéreront jamais vérifiées dans le monde réel. Il faudra temps, patience et maturité pour que peu à peu, l'âge des anges les amène à reconsidérer leurs exigences et à envisager une véritable relation basée sur une réalité de compromission, faite de hauts et de bas certes, mais tous concrétisés.

En fait, être un ange du numérique suppose disposer des pleins pouvoirs en matière de *potentialité.* Or, la course aux potentialités, *c*ette promesse fondatrice de l'intérêt du web, impose bien des contreparties et fait souvent bien du mal à qui cherche à la vivre. En conditionnant peu à peu les esprits à attraper la fièvre de la liberté de choix comme d'action, mais aussi à expérimenter par le fait-même une continuelle insatisfaction (puisque le prochain lien révèlera peut-être encore plus de surprises!), le contentement devient un concept honni. Rester figé sur une situation, un état de fait ou une relation, c'est se limiter à ne connaître qu'une seule teinte de tout l'arc-en-ciel.

En fait, en regard de tous les possibles, suffire ne suffit plus. Si la force des anges est d'être plus à l'aise lorsque désincarnés, leur faiblesse est leur rejet du principe-même d'exclusivité, de fidélité ou d'engagement. L'impact de ces attitudes sera à étudier de près dans les années qui viennent, chez les adeptes du web[12].
Fait intéressant de la vie affective des internautes, le fait que ceux-ci se mettent à préférer peu à peu l'avatar virtuel à un être fait de chair et de sang, que ce soit pour eux-mêmes ou autrui, conforte le côté asexué de ces nouveaux anges. C'est que lorsque la rencontre avec l'amoureux (réel) s'avère une déception, on apprend peu à peu à lui préférer la forme virtuelle qui lui précédait. Comme le dit le dicton, un « tiens » vaut mieux que deux « tu l'auras ». Aussi, la dernière version du compagnon de vie idéal, le Cupidon numérique parfait, est cet amoureux

---

«bugs » ou problèmes informatiques à répétition. Nous avions installé humoristiquement au Département de création et nouveaux médias de l'UQAT (2006-08) un boitier d'ordinateur démantelé avec une batte de baseball en mousse, très prisé des étudiants en quête d'un « sain défouloir »; nous avons au final apprécié le nombre réduit de claviers ou souris brisés.

12 Seule exception à ce principe dans le domaine des jeux vidéo, les adeptes du LAN party se consacrent principalement avec acharnement depuis plus de 10 ans au jeu *Counter Strike*: un fait d'arme dans le domaine des jeux vidéo basé sur la multiplicité des genres comme des versions.

virtuel transi, dont on connaît tout le pédigrée amoureux antérieur par le Web aussi d'ailleurs (n'est-ce pas rassurant à l'ère du HIV?). C'est aussi un être qu'on peut facilement « jauger » à ses réseaux sociaux, préalablement étalés sur « Saint Facebook ». Ce qui est merveilleux avec Internet, c'est le fait que l'amoureux parfait est un petit être propre et sain de tout vice et menace virale, qui tient dans une webcam et qui vit sur MSN. Ce « human dedicated device » tient dans le creux de la main et on peut le poser où on veut grâce à la Webcam, que ce soit sur le bureau ou sur le lit, ou encore le mettre face au mur en prétextant l'erreur. On y accède aussi juste quand on veut, tout en restant maître de fermer la connexion au besoin. Il se réjouit donc de votre connexion à toute heure, que ce soit à l'autre bout du monde ou de la ville et il y a lieu de croire que la distance et le virtuel sont chez les anges des formes de rapprochement qui semblent faire leurs preuves.

On parle donc d'un Prince charmant docile et sur-mesure, comme c'est déjà la mode au Japon avec les applications mobiles de petit ami virtuel, sauf que cette fois, c'est un usager pour de vrai. L'amoureux virtuel sait se nourrir d'espoir et d'un peu de « coquinitude », une disposition d'esprit enflammé par la vue d'un peu de peau et de mise en scène sensuellement théâtralisée.
On se croirait de nouveau au Moyen-âge, où entrevoir une cheville était un comble de sensualité. Mais il faut savoir qu'il y a peu de chance que cet être nourri de données numériques avec force « smileys » ne descende jamais de sa tour. Ou plutôt, qu'on l'en laisse jamais descendre, de peur d'être déçu par l'imperfection d'un humain véritable, fait de chair, de sueur et de sang, au tempérament et émotions moins gérables 24h sur 24h que ne l'est une fenêtre qui se ferme à loisir.

Aussi la gentille mascotte Tamagotchi, éventuellement érotique à ses heures, pourrait préférer rester tranquillement installée dans sa virtuelle prison dorée. On pourrait même se demander si, depuis sa petite cellule vidéo, cet être existe vraiment ? MSN ne tardera sûrement pas à entrevoir le créneau, et pourrait bien vous envoyer un être virtuel en lieu et place d'un vrai usager, financé par vos meilleurs amis désireux de vous procurer un peu de sensations fortes ou de vous offrir un cadeau d'anniversaire original. Le hameçonnage des cœurs ne devrait pas tarder.
Issue d'un conte de fée pour adultes, ce type de relation très souvent entretenue par nombre d'anges sur le web, laisse songeur et fait bien sûr pitié par sa superficialité quand elle en reste à cet état embryonnaire.
En fait, la question de la sexualité des anges numériques reste elle-même très floue : elle est à l'image du petit nuage en lieu et place du sexe des anges, tel qu'on le représentait sur les fresques renaissance d'autrefois.
Bien qu'elle ne soit pas encore un fait télépathique - n'exagérons rien, la sexualité devient de plus en plus désincarnée. Située hors du lieu de rencontre passionnel des deux corps, ce sont l'esprit et la mise en scène qui créent une occasion de rencontre amoureuse, et tout au plus se fait-on l'amour à soi-même par le regard de l'autre. On peut dire que le virtuel, c'est de l'amour à soi par périphériques interposés.
Futur nous voilà.
Mais est-ce parce qu'il y a abus de réseaux sociaux virtuels que nous nous éloignons de nos corps, et donc du corps d'autrui, ou est-ce plutôt le symptôme précurseur d'une forme de sexualité numérique « désincarnée », une sexualité qui se fantasme sans se vivre à deux.
Une forme d'asexualité?

En réalisant combien on s'inquiète de l'hypersexualité des jeunes, il est à souligner que la jeunesse nous lance souvent au visage nos propres paradoxes. De fait, nous pourrions mettre en relation les angoisses fondamentales des parents qui sont de même nature, sur les questions de violence, de dépendance et d'hypersexualité, pour démontrer qu'elles se révèlent très souvent sans fondement, voire le contraire de ce qu'elles montrent. D'une part parce que simuler, c'est

avoir le droit de faire sans le faire vraiment, donc c'est l'occasion d'un faire semblant sans réprimande possible, ensuite parce qu'elles simulent souvent ce qui n'est plus permis, ce qui fait défaut ou ce qui en fait, fait peur.

Nous ne croyons pas que le fait d'adopter une attitude adulte avant l'heure entraînent des relations sexuelles prématurées, mais plutôt que jouer à qui l'on n'est pas, ne peut qu'écourter la jeunesse. Victime des quiproquos qu'elle affiche, sans pouvoir les gérer, c'est toute une tranche des jeunes qui selon nous est même à risque du phénomène inverse. En partant du constat de terrain de nos recherches autour du jeu vidéo en réseau, nous relevons un étonnant phénomène: de fortes tendances asexuelles chez une tranche de 10 à 20 % des joueurs, pourtant en âge d'être clairement absorbés par les questions d'attirance sexuelle et de genre entre 16 et 25 ans, et qui n'ont pas caché leur désintérêt de la chose. Certains « achètent » même la paix en couple en simulant un désir de relations physiques, quand leur intérêt réel est absorbé et satisfait dans leur vie sociale virtuelle sur les réseaux.

Ici les données manquent pour préciser à partir de quel facteur on estime que quelqu'un se désintéresse du sujet. Le chiffre varie aussi selon qu'on y inclut, ou non, les joueurs déjà en couple et nous rapportant d'importants problèmes relationnels, dus à des négociations ardues sur la question, notamment du fait de leur présence sur Internet mais aussi de leur pratiques quotidiennes des jeux vidéo, et d'un dialogue difficile au sujet de relations intimes insuffisantes qui tuent peu à peu l'envie.

Comprenons que l'asexualité n'est ni chasteté, ni frigidité ou impuissance, pas plus qu'elle signifie une homosexualité refoulée. Elle ne signifie pas non plus nécessairement que les individus n'ont aucune sexualité, mais plutôt qu'ils s'en abstiendraient sans doute s'ils étaient seuls livrés à eux-mêmes, sans chercher à la partager. Cependant, les études montrent que nombre d'asexuels vivent en couple, par principe ou affection réels, et entretiennent des relations sexuelles dont ils pourraient certes se passer, mais qu'ils maintiennent par amour pour l'autre, ce qui serait d'ailleurs plus fréquent en proportion chez les femmes que les hommes. Aussi, quand vient l'heure de parler des adeptes des réseaux sociaux virtuels, pour la plupart célibataires ou en négociation conflictuelle perpétuelle dans leur couple, quant à leur pratique de jeux en ligne, avons-nous affaire à des légions d'« anges » connaissant des phases d'asexualité, qui sont en perte de lien avec leur corps et celui d'autrui dans son ensemble.

Nous constatons donc un manque de désir physique pour l'autre et d'engagement dans une relation réelle et en présence. Peut-être que la mise au « pied du mur », au moment partager une intimité avec autrui, fait peur parce qu'elle nécessite une prise de risque, telle que laisser tomber tous les masques identitaires minutieusement construits sur le web ?

Quoi qu'il en soit, la donnée nous interpelle et soulève plusieurs questions: est-ce là le signe de considérations sexuelles plus tardives chez toute une génération davantage portée à se retrouver en ligne? Une plus grande implication dans les jeux de simulations virtuelles, y compris sociaux, mettrait-elle entre parenthèse la vie sexuelle du jeune adulte, pendant une plus longue période adolescente? Ou est-ce lié à une vie quotidienne faite d'incertitudes, entrainant une fuite sur les réseaux face à la complexité de la réalité, à un âge trop précoce où l'identité cherche à se définir?

Fait curieux, ce phénomène se rapproche étonnamment de celui des « herbivores », une nouvelle tendance sociale observée au Japon auprès de la même tranche de population masculine des 20 à 30 ans, toujours soucieuse de son image, jalouse d'entretenir ses réseaux sociaux virtuels et

identités en ligne, plutôt polie, réservée et réfléchie mais désintéressée d'établir une relation sexuelle avec quiconque dans la réalité.

Pour nuancer notre propos, nous préciserons que nous avançons là une observation qui n'a pu encore être vérifiée systématiquement quand à l'impact du phénomène sur les individus et leurs proches, ni sur l'ensemble de la population touchée, ni sur la véracité des propos rapportés. Aussi, nous ne nous ne prononcerons pas ici quant au niveau (ou degré) d'asexualité réelle (ou simulée) qu'elle semble révéler. Ces « nouveaux anges, du Web », se protègeraient-ils d'être rejetés par l'autre sexe, en se disant désintéressé par ce dernier? C'est possible. Reste à savoir si ce désintérêt s'observe aussi dans d'autres secteurs de la vie réelle que la sexualité, tels la vie sociale ou politique, bref si une grande présence sur les réseaux virtuels cachent en fait un désintérêt pour le réel dans son ensemble.

Les niches initiatiques du masculin toléré

Quand on étudie les compétitions de jeux vidéo en réseau - ou LAN partie, ou l'on croise nombre des anges dont il est question ici, on est donc surpris de voir des centaines de jeunes hommes tenir un discours assez désintéressé de la question des genres, ce qui est très éloigné des stéréotypes de comportements sexuels habituels, à un âge qui le suppose pourtant le plus.

Mais ce n'est pas la seule chose qui étonne. Le fait qu'ils se côtoient poliment, de façon discrète, respectueuse et plutôt fair-play dans une ambiance étonnamment calme pour une compétition réunissant plusieurs centaines d'adolescents, est aussi surprenant.

Cet homme dont vous êtes le héros : Le paradoxe des anges

Quand on assiste à une compétition de jeux vidéo où des centaines de joueurs (garçons à 95%) vivent en communauté pendant plusieurs jours, parfois dormant sur place, couchés par terre sous leur ordinateurs durant la nuit, on est frappé de constater certains paradoxes que ni les parents ni les médias n'ont relevé. Eux préfèrent s'inquiéter des apparences : ils ne voient que les doigts (et les gâchettes), sans chercher à comprendre la lune que les jeunes montrent ainsi : avoir encore le droit d'être des hommes, ou à défaut, pouvoir y jouer.

Fiers d'appartenir à une communauté de personnes qu'ils estiment sensée, bon enfant et réfléchie – ce qui fait exception parmi les milieux sportifs où l'on est plus habitué à voir les passions se déchainer, il est curieux de constater pourtant ce à quoi ces joueurs consacrent leur temps, tant le contraste est stupéfiant. Ces jeunes hommes plutôt doux et timides passent en fait des jours durant à se tirer dessus, sur des plateformes virtuelles de simulation de jeux de guerre, ou ils donnent libre cours à des situations qui sont un éloge à la virilité, aux rapports masculins machistes et à la violence dans toute sa splendeur. Quand on pense aux herbivores nippons, qui s'excusent presque d'exister, que l'on rappelle les quelques cas d'asexualité mentionnés et finalement qu'on extrapole jusqu'au concept d'homme rose, un phénomène social très présent au Québec qui souligne une certaine douceur androgyne dans la nouvelle génération masculine, il est temps de s'interroger et de tisser des liens entre tous ces phénomènes qui ont en commun une même génération d'usagers d'Internet.

Aussi, au lieu de dénoncer la violence dans des jeux vidéo qui fait toujours recette, n'est-on pas en train de passer à coté du vrai problème? Est-ce que les jeux vidéo pourraient être devenus le

dernier endroit ou il est socialement permis de laisser libre cours à des tendances hormonales masculines friandes de combat, d'usage de la force et de compétition virile? Les réseaux de jeux vidéo ne seraient-ils devenus le dernier bastion où des garçons peuvent encore se permettre de jouer à être des hommes, loin de tout jugement estimant répréhensible d'exprimer toute forme de pulsion masculine socialement condamnée?

Ainsi, bien que tous soient physiquement présents, les joueurs le sont pour s'affronter virtuellement dans des mondes qui n'existent pourtant pas, et restent figés des jours durant devant leur écran sans bouger de leur chaise. Ils simulent des réflexes d'actions relevant d'un monde où l'on est guerrier, et où la testostérone, le masculin, l'agressif et l'ultra compétitif sont la règle du jeu sine-qua none. Ils jouent à ce qui incarne le contraire de leur quotidien et s'inventent un rôle à l'exact opposé de leur identité de « garçons éduqués » plutôt soumis. Une identité qu'ils se sont forgés jusque là pour plaire à leur mère ayant combattu pour les droits de la femme, à leur blonde aspirent à de réussir de brillantes carrières à armes égales contre eux, à une société ou le rôle de l'homme doit être désormais sentiment et conciliation. Sans dire que ces aspirations soient problématiques, elles peuvent cependant apparaître paradoxales pour des jeunes hommes en quête de repères et en manque de modèle social.

En fait, nous avons observé que les LAN parties constituaient une des rares niches sociales « entre hommes », pour les garçons occidentaux issus de la classe moyenne. Il exerce même selon nos conclusions le rôle de lieu de rite initiatique de « passe-âge » de l'enfance à l'âge adulte entre joueurs, via la maîtrise informatique et la simulation d'habilités virtuelles guerrières. À l'abri du jugement et des faux-semblants sociaux qui semblent étouffer la virilité de ces garçons, les jeunes hommes qui y jouent, majoritairement entre eux, s'y tiennent aussi à l'abri d'un conflit de genre avec les filles, et ils peuvent y exercer en paix leurs qualités de leadership ou de gestion de leur agressivité. Mais la compétition entre genres deviendra pourtant inévitable dans la vie active, notamment autour de certains postes de direction qui nécessitent une attitude de leader, et qui sont désormais convoités aussi par les femmes.

Parallèlement à la génération des hommes roses – ou herbivores qui semblent avoir intégré l'idée de devoir se montrer plus doux et féminins que les générations d'avant, monte une génération de jeunes femmes proactives et très dynamiques, qui développent au contraire des qualités plutôt masculines de confrontation, Tout ceci vient remettre en cause les rôles sociaux et l'identification aux genres dès l'adolescence et c'est dans les LAN parties que le phénomène s'observe particulièrement.

Quel paradoxe! Si l'on ne s'en tient qu'à leur cas, les garçons du Québec vivent leur genre dans une totale incongruité. Ils ont appris à taire ce qu'ils pensent et à vivre en affichant le contraire de leurs sentiments profonds, pour acheter la paix dans les familles ou les couples.
Lors d'un débat d'idées, organisé un 14 février dans une classe de jeunes adultes, pour favoriser un dialogue sur les interactions hommes-femmes qui sont tolérées ou non en public, deux interventions masculines laissèrent songeuses toutes les jeunes femmes de la place.

Alors que le débat portait sur les difficultés des garçons à exprimer leurs émotions selon les étudiants, la plupart des garçons se taisaient. Après les avoir invité à donner leur point de vue, un jeune homme est finalement intervenu :

- *« On peut pas dire ce qu'on pense, car le temps qu'on passe à le formuler – et ça peut prendre du temps déjà pour y arriver, il est déjà démonté par la fille et on se retrouve comme un idiot, ou bien elle pleure et on est encore plus mal. Et après c'est la crise, puis les bouderies puis les représailles. Mais moi je suis pas comme ça alors c'est dur! Par contre, j'ai trouvé un truc génial, la solution miracle anti-crise dans mon couple : ce sont trois mots simples qui achètent la paix à coup sûr avec ma blonde. Alors quand elle commence à me faire une crise, d'abord je ne*

fais pas la bêtise de lui souligner qu'elle en fait encore une, ensuite je lui dis juste : je te comprends. Voila, c'est tout : je te comprends. Alors elle sait plus quoi dire de plus, et tout s'arrête. Je vous le conseille les gars! ».

Peut-être le renversement des rôles a-t-il été trop loin en sens contraire, et les jeunes générations en font les frais. Ainsi avons-nous été témoin de situations fréquentes où de jeunes hommes sont le sujet d'une conversation de leur conjointe ou de leur mère, qui parlent d'eux à la 3e personne, et ce en leur présence et sans qu'ils interviennent. Comme il arrive aussi que l'on voie de jeunes hommes accepter de se faire « remettre à leur place » en public par des jeunes femmes sans se permettre de faire l'inverse.

Ainsi, un autre garçon de la classe qui n'osait pas parler jusque là, du fait de la présence de sa petite amie qui était aussi dans la classe, enhardi par les déclarations de son camarade, a fini par rompre son silence pour dire : *« Reprendre sa copine devant des gens, même si elle vient de le faire et que ça t'a blessé, faut jamais faire ça, sinon c'est la guerre pour des mois et pas de sexe pour des siècles! ».*

Effet boomerang possible d'un féminisme fort, s'étant certes battu à juste titre contre les inégalités sociales envers les femmes jusque dans les années soixante au Québec, les mères, les sœurs et les filles ont peu à peu façonné les jeunes hommes à leurs idées, au risque de faire peut-être d'eux des coupables par défaut.

En mentionnant finalement que la province du Québec connait le plus haut taux de suicide de jeunes hommes au monde, il serait judicieux d'engager un débat public sur la question, pour ouvrir le dialogue sur les rôles et places attendu par chacun des deux genres librement tout en respectant leurs besoins sociaux fondamentaux, car il semble y avoir une incompréhension et fuite grandissante du dialogue entre les deux sexes.

Angel Academy?

Nous ne savons pas quand a eu lieu exactement ce changement de rythme, de genre comme d'époque, mais il devient palpable, bien qu'encore discret et étouffé. On commence à évoluer dans des mondes éthérés, en bons rêveurs nourris de liens, et d'actualité du show business, comme autant d'« informations jetables » à usage unique, alimentant notre dose quotidienne de « mode-météo-mœurs ». Explorant le Web comme autrefois nos ancêtres parcouraient le monde au milieu de moustiques et de mauvaises odeurs, en pirogue, en carrosse et à pied, nous n'envions même plus ceux qui cultivent leur jardin; Aujourd'hui, c'est d'éther et d'informations dont nous nous nourrissons.
Et vive les micro-ondes.

Sans tomber dans la dénonciation d'un individualisme criant où l'on se satisfait de soi-même avec le seul regard de l'autre comme témoin sur la toile, ni dénoncer un éclatement du lien social dont le web serait coupable comme l'a dénoncé Wolton, nous vivons pourtant de futur au présent. A vivre ainsi les morceaux de vie des autres, à coup de « scoops people » sensés nous hameçonner le temps de la lecture d'un email; à hanter les lieux de savoir fluctuant du Web, on en oublie souvent nos deux pieds et, qui dira le contraire, notre vessie.
Nous résumant à une paire d'yeux qui contemplent hypnotiquement l'écran d'une boîte appelée *ordinateur,* ou il faut suivre des yeux, comme un chat, une souris; nous réagissons désormais davantage aux symboles agis par une main qu'aux cris de nos organes, ou à l'engourdissement de

nos membres devenus superflus : en vérité, nous sommes devenus les *« périphériques »*[13] de ce monde où l'information circule sur le web comme le sang dans nos veines dont nous avons oublié l'existence. Nous sommes des êtres organiques par défaut mais virtuels par revendications, tous interconnectés à une unité centrale d'informations flottant comme une onde dans l'air, nourrie et composée de tous nos cerveaux, de blogs et de savoirs : le Web.

Rêveurs égarés ailleurs, nous effleurons la vie et nous nourrissons de capsules d'information périmées le jour suivant. Ne prenant plus que des décisions qui se résument à un clic, tout est immédiateté et le temps qu'il aura fallu à notre corps pour devenir adulte, et à notre espèce pour s'adapter à ce monde est notre paradoxe suprême, puisque nous le fuyons. Comme le dit si bien Rifkin, « être déconnecté, c'est la mort ». En fait, pour toute interaction, la sanction est immédiate : il faut quitter la page, le film ou la publicité sans plus se retourner. Dès que l'on n'a obtenu ce qu'on cherchait, et surtout quand on ne l'a pas eu, on repart en quête d'une autre vitrine web qui captivera suffisamment notre attention : c'est ainsi que se poursuit continuellement sur le Net ce curieux « broutage d'informations » incessant, dont parlait Vandendorpe.
Et l'on erre ainsi, de clic en clic, otage perpétuel du contenu à venir que l'on sélectionne comme on vote pour une Miss dans un concours.
Nous veillons aussi jalousement les interfaces logicielles personnalisées de ces autres versions de nous-mêmes, que ce soit sur Myspace, Skype, Facebook ou notre dernier blog, comme autant de vitrines étalant nos égos. Nous seuls savons la véracité des faits, des identités, comme de nos préférences qui se cherchent. Nous seul savons ce que nous simulons; mais peut-être a-t-on oublié de se demander pourquoi?
Même quand vient l'heure de consommer du « média de masse » télévisuel, le soir, nous faisons des paris sur les rebondissements prémâchés d'une « téléréalité » devenue « télévirtualité », tant les spectateurs s'y transposent inconsciemment. Toutes ces activités cannibales dévorent ainsi notre existence avec notre parfaite complicité.
Pour se divertir aussi, les anges issus des plus jeunes générations ont trouvé leur créneau : leur réalité est ludique, guerrières et peuplées d'avatars qu'ils dirigent en junte avec enthousiasme; ils se rassemblent pour les fêter en tribu[14], et évoluent dans des mondes de trolls et de terroristes, mais qui paradoxalement les rassurent bien plus que le nôtre. Tout y a sa logique, tout acte suit une règle, et toute règle à sa raison. Un avantage dont peut difficilement se targuer le monde réel qui nous entoure, où frappent la faim, le froid, la soif, le feu et l'eau, l'injustice des naissances comme des conditions de vie, sans droit de regard possible ni jeu de rôle inconséquent.
Mais demandons-nous comment les jeunes générations rattraperont des gestes ou paroles échappés trop vite sur le coup de l'émotion dans une vraie vie où il n'y a pas de « undo » comme dans les logiciels.[15]

Même l'intelligence artificielle de plus en plus complexe est calquée sur un vivant dont nous ne faisons presque plus partie. Elle reste pourtant une règle définie et rassurante qui régule ces mondes, encore préférable à la réalité. S'imaginer et rêver son prochain geste, c'est garder aussi tous les possibles à portée de main : c'est avoir le beurre, l'argent du beurre, la vache et la

[13] De l'anglais « devices », signifie en informatique toutes les extensions entre l'usager, l'écran et l'unité centrale, tel un joystick, une souris, un clavier…
[14] Notre thèse de doctorat est consacrée à l'étude de ses tribus ludiques, souvent réunies dans des gymnases ou cafétéria de collèges : ce sont des équipes (ou clans) de compétiteurs de jeux vidéo, qui s'affrontent dans un tournoi nommé LAN party, des jours durant, quitte à dormir au sol, sous leur ordinateur apporté sur place pour l'occasion.

[15] Cela revient à annuler la dernière action posée par l'usager grâce à l'historique du logiciel.

crémière. Dans ces conditions, pourquoi prendrait-on le risque de se faire dire que l'on chante faux ou que l'on présente mal ? Pourquoi débuterait-on des cours, se ferait-on évalué sur nos chances de percer, comme l'ont risqué au préalable toutes les générations passées, quand on peut plutôt se rêver par procuration, en suivant la vie des gens riches et célèbres que l'on peut plaindre à loisir, tout en les enviant? Il est tellement plus facile de moquer les candidats de la Star Académie en restant avachi sur un sofa que d'apprendre à chanter.
Jouant ainsi avec nos morceaux d'humanité cloisonnés, pourvus d'un libre-arbitre encombrant et dont on ne sait plus que faire, si ce n'est décider du prochain lien hypertexte à choisir, nous continuons de vivre dans nos boîtes de béton, entre des rues sans arbres, dans des corps aussi inadaptés face aux réseaux, que préhistoriques face au numérique. Et on leur fait la guerre, il faut bien dire, à ces corps! Tous, des médias aux pubs, des clubs de gym au regard d'autrui, signent l'heure du jugement dernier du « trop » ou « trop peu » : trop gros, petits, voûtés, poilus, blancs, âgés, les complexes et faits de guerre sont innombrables.
Alors que notre avatar, tranquille, en ligne, pleinement assumé, offre quant à lui la garantie d'une zone non sismique : ici, vous pouvez respirer, il n'y a plus aucun risque de moquerie; tout au plus l'avatar se démarque-t-il par son originalité ce que le réel pardonne moins facilement.

La religion numérique

En préférant nous identifier dans une métaphore tout biblique à ce petit être de pixels fait à notre image, l'avatar devient le reflet de nous-mêmes sur nos vitrines du web, et nous nous nourrissons de combinaisons ludiques infinies basées sur le transfert idéalisé de notre identité en perte d'autonomie. En vérité, c'est ainsi que, collectivement, nous sommes peu à peu devenus des anges qui s'occupent à des activités d'anges, soit avec les mêmes préoccupations que des dauphins, ces mammifères bien connus pour être parmi les plus évolués du règne animal. Et pour cause! Ils jouent, chassent les bancs de poissons et font l'amour à longueur de journée. Une utopie pour nous autres, humains, le rêve tant attendu d'une société de loisirs qui reste à naître.
Vraiment?

Imaginons un instant l'océan des réseaux : que font les internautes sur le Web aujourd'hui? Ne jouent-ils pas, ne chassent-ils pas et ne s'y rêvent-ils pas, que ce soit pour mener des guerres virtuelles en guildes, via des jeux multijoueurs en réseau, ou pour boire le savoir collectivement créé, ou encore prendre en chasse leur avatar amoureux et entretenir des relations non pas incarnés mais « mentales » et à distance, toute la journée? Bienvenue dans DreamWorld, un monde où nous fantasmons nos vies, et où le paradis et l'enfer, des cercles de pédophiles à ceux du new-âge, se côtoient et promettent à tous indifféremment le bonheur et le vice en un clic.

Mort annoncée de toute forme religieuse – ou ennemie jurée de celles qu'elle menace, l'extrême liberté dépourvue d'échelle de valeurs qu'offre le web, où il ne règne plus ni dieu ni maître, est un royaume que bien des missionnaires d'autrefois auraient traité de lieu de perdition, tout en lorgnant sur sa conquête, avec ses âmes à sauver et ses terres à évangéliser.
Y vagabondent ainsi, en oubliant que leur cœur bat encore, des centaines de milliers d'âme pourvues de dizaines de modes d'emploi technologiques et d'au moins autant de télécommandes chez eux, mais de nul repère existentiel pour s'adapter au monde réel bien trop complexe pour y faire face. Purs esprits vagabonds, n'ayant pour tout véhicule qu'une adresse IP, assoiffés d'une vie par procuration qu'ils se fabriquent comme un patchwork de textes, de sons et d'images, ils se construisent une vie sur les extraits d'existence des autres.

Bienvenue sur les terres des NTIC[16], ou l'unique gouvernance internationale est celle de l'information, vraie comme fausse, qui fait loi et credo.

The Blue screen of Death

L'écran bleu de la mort est un de ces artéfacts qui se retrouve un peu partout sur tous les systèmes parrainés par l'ancienne divinité celte Windows, du guichet automatique à la cabine téléphonique, sans oublier toutes les formes informatiques domestiques plus courantes.

De l'anglais *Blue Screen of Death***,** cela souligne surtout une erreur critique du système, de type fatale. Devenu un terme usuel chez les joueurs, il est aussi source de raillerie sur la vanité des choses.

Message ésotérique par excellente qui a l'art de faire sortir les fidèles de leur gonds, il signifie l'arrêt des hostilités et incarne le drapeau blanc de la rémission informatique - ou le drapeau pirate des peines perdues, c'est selon. Universellement, il souligne toujours dans un bleu criard ponctué de caractères mystérieusement agressifs qu'il n'y a plus aucun espoir de récupérer un document, car tout a planté.
Ce texte que vous lisez à bien failli se perdre. Censure évanescente ou hasard malencontreux, on en vient à se poser cette question légitime : Y a-t-il rien de plus ésotérique que cette obscure informatique? D'ailleurs, est-ce là une réflexion typique d'ange numérique?

Nous nous sommes inventé une nouvelle forme existence. L'accès à la virtualité et aux réseaux, nous ont offert une posture existentielle sans égale: celle d'anges du virtuel, esprits décorporés errant sur des réseaux évanescents.

Nous avons atteint et créé artificiellement cet état angélique, libéré des contraintes matérielles de l'espace et du temps, ce qui comprend ses avantages: l'omniscience (du savoir collectivement construit du WEB 2.0 et ses nombreux wikis); l'omnipotence (à travers les infinies possibilités d'actions virtuelles posées dans les mondes ludiques, les prises de contact en deux clics, les redéfinitions identitaires multiples sur les réseaux sociaux, quand plusieurs disent qu'on est à 7 liens emails de toute personne sur terre… Mais cela comprend aussi des inconvénients : une désincarnation progressive, entrainant une perte des sensations, de la fin, de la soif, du froid, de la fatigue et du sommeil… jusqu'aux désirs sexuels qui s'endorment, davantage simulés que stimulés faute d'altérité. Alors ça y est, nous sommes en train de devenir des anges.
Sur la forme, tout y concoure, sur le fond, tout reste à faire.

Soudain, une fenêtre Windows nous alerte d'un code d'erreur 118 et que nous ne pourrons sauvegarder ce fichier. Tentant vainement de recommencer, nous finissons par nous y faire et ce fichier reste flottant dans l'air, comme une victime respire sous la lame du couteau.
Premier réflexe compensatoire ?
Chercher sur internet le sens caché de l'erreur 118 dont le Dieu Windows nous menace.

> *« Erreur 118. Symptômes : identifié lors de la phase de synchronisation automatique des répertoires « synchronisation dir ». Quand le serveur doit transmettre des procédures à exécuter manuellement, les erreurs suivantes peuvent s'afficher : «Erreur fatale 118 ». Indique une limite de transactions d'informations atteinte ».*

Ah?
Quelle jolie métaphore pour ce mot de la fin.

[16] Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

Références bibliographiques

• Jacquard, Albert. (1995)**J'accuse l'économie triomphante** Éditions Calmann-Lévy.

• Krocker, Arthur & MariLouise. (1996) **Hacking the future:** *Stories for the Flesh-Eating 90s*, 143 p.

• La Fleche, Yann. (2005) **La prophétie du Cinquième Règne,** Éd. Alphée

• Rifkin, Jeremy. (2002) **L'âge de l'accès :** la révolution de la nouvelle économie; traduit de l'américain par Marc Saint-Upéry. Paris : La Découverte, 2000. 494p.

• Turkle, Sherry. (1995), **Life on the screen** : **identity in the age of the internet** / New York ; Toronto : Simon & Schuster , 347 p.

• Turkle, Sherry. (c1984), **The second self** : **computers and the human spirit**, New York : Simon and Schuster, 362 p.

• Vanderdorpe, Christian (1999). Du papyrus à l'hypertexte. Éditions La Découverte.

• Weissberg, Jean-Louis (1999), **Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision**, Éditions l'Harmattan, 304 p., Paris.

• Wolton, Dominique. (1999) ; **Internet et après?** : une théorie critique des nouveaux médias, Paris : Flammarion, 240 p.



Notes sur l'auteur :

Samuelle Ducrocq-Henry achève au sein du doctorat conjoint en communication des universités Concordia, UQAM et De Montréal, la rédaction d'une thèse s'intéressant notamment à l'émergence du jeu vidéo en réseau et du Lan Party, qu'elle perçoit comme le nouveau divertissement de masse de l'avenir au cœur d'une convergence entre sport et médias: "Les tribus ludiques : perspectives d'aprentissage et de socialisation en contexte de compétition de jeux vidéo en réseau local". La chercheuse y souleve le potentiel ludoéducatif et de socialisation que de telles pratiques, jumelées à de nouveaux défis scénaristiques et mises en formes communicationnelles réseautiques, pourraient faire naître pour diverses disciplines (éducation, psychosociologie, médecine, etc.).

Par ailleurs fondatrice du site d'entraide mondial www.lafontainedetrevi.com*, et artiste équestre et multimédia depuis 2002, elle poursuite une réflexion sur « les chemins du bonheur médié », les voies de la réalisation de soi procédant par mimétisme inter espèce passant par l'altérité et la symbiose avec le milieu. Elle rédige actuellement une fiction uchronique illustrant le concept et intitulée : « Les Marcheurs de l'ombre ». Pour plus d'information :* samuelle.ducrocq@uqat.ca *ou visitez :* www.samuelle.net *et* www.ludisme.com