

La libération des contraintes

Comment le Web pourrait-il nous aider à nous défaire des toiles d'araignée où s'immobilisent nos vies ? On ne se libère certes pas des contraintes par des paradis artificiels. Mais comment le virtuel pourrait-il nous ouvrir de nouveaux espaces d'aventure ?

Se projeter vers où, vers quel inconnu ? L'inconnu et l'aventure changent de visages à travers les siècles. Au XVII^e et au XVIII^e siècle, l'aventure était dans la géographie, dans l'exploration de l'espace terrestre. Marins et aventuriers partaient aux confins du monde découvrir des *terra incognita*, d'autres peuples.

Après Rousseau, l'idée que demain peut être mieux qu'aujourd'hui ouvre une nouvelle dimension à l'aventure : le temps comme source de progrès. La volonté et la sagesse des hommes deviennent des leviers. La science et la technique vont contribuer à construire cette espérance. En matière d'aventure et

LA NOUVELLE ORIGINE

d'espoir, on quitte le domaine de l'ailleurs pour celui du futur plein d'avenir.

Après les horreurs de la Seconde Guerre mondiale, on se met à douter du progrès, à ne plus croire en l'avenir. Les voyages et le progrès, s'ils sont encore au rendez-vous, ne le sont plus que comme spectacle. Si certains continuent de parler, dans des cercles de plus en plus étroits, de leurs voyages comme d'une expérience magnifique, si d'autres affirment être passionnés devant les nouvelles découvertes scientifiques, on n'est plus dans le cadre d'une croyance collective, d'un horizon partagé. Les deux coordonnées des aventures humaines que sont l'espace et le temps ne sont plus que des moyens d'affirmer une exubérance feinte.

Dès la fin des années 1970 se propage une sorte de désespoir généralisé que dénotent les mouvements punk, *no future* et la vague postmoderne. Cette dernière se poursuit jusqu'à la fin des années 1990 dans les soubresauts du présentéisme, dont l'idée qu'il n'y a rien d'autre que le présent conduit à l'accueil tragique et dionysiaque de la fête, du jeu et du spectacle comme uniques destins de l'homme.

Aujourd'hui encore, les lignes ont bougé. Un nouveau terrain d'aventure se dessine : le virtuel et la communication interactive, qui initient un nouvel espace dont on ignore encore s'il s'agira d'un terrain vague ou d'une aire de jeux féconde en nouvelles conquêtes. L'idée que le projet des technologies de l'information soit de devenir disponible *at anytime*,

L'ESPOIR

from anywhere, with any device donne l'impression, en permanence, dans le monde réel, que l'on peut accéder à un autre monde, à un envers du miroir. Les technologies d'information s'annoncent comme ouvrant la porte sur d'autres mondes, sur des mondes alternatifs au monde dans lequel nous sommes.

Très tôt, la puissance du calcul informatique a été utilisée dans des programmes de simulation qui visaient à décrire et à anticiper la réalité. Ces essais restaient dans l'univers relativement clos des scientifiques, qui cherchaient à se représenter des phénomènes physiques avant de s'y confronter dans le monde réel. Quels pouvaient être les effets de l'explosion d'une bombe atomique ? À quelle vitesse une contagion pouvait-elle se propager ? Les sciences humaines aussi ont pu mettre à profit ces systèmes de simulation. L'histoire contrefactuelle aux États-Unis imagine des scénarios de « rétrohistoire » sur la base d'une immense quantité de données enregistrées : « Que se serait-il passé si... ? »

Ainsi, la simulation ne sert pas seulement à imaginer un autre présent ni à anticiper le futur, c'est aussi un moyen de virtualiser le passé et d'imaginer combien il aurait pu être différent.

Au-delà, le champ des simulations s'est peu à peu ouvert. Le monde des entreprises y a trouvé des outils d'investigation puissants pour la création de projets nouveaux ; des usages grand public de jeu ont vu le déploiement d'applications de très grande diffusion s'appuyant sur la distribution planétaire des mémoires, de l'intelligence et des logiciels que

LA NOUVELLE ORIGINE

permet aujourd'hui Internet. D'où le sentiment que l'univers virtuel est illimité et qu'il peut être une source de joies et de découvertes sans bornes.

Une plate-forme comme Second Life, par exemple, est un monde qui compte un peu moins de quatre millions d'habitants. Les joueurs peuvent y mener une autre vie en y créant leur avatar, en y incorporant des éléments de réalité et des éléments fictionnels. Âge, sexe, personnalité, tout y est reconfigurable. Entre qui l'on est et qui l'on rêverait d'être, Second Life offre au joueur la possibilité d'une réinvention de soi et d'une existence parallèle à la fois virtuelle et réelle.

Dès lors que les utilisateurs font preuve d'une attention soutenue à ces jeux, les entreprises, acteurs très rationnels du monde réel, souhaitent y être présentes. Elles interviennent par exemple en payant des espaces publicitaires dans les environnements virtuels que voient les joueurs pour y afficher leurs marques.

Et de même que la réalité du monde marchand extérieur vient s'inscrire au sein de l'espace scénographique des jeux, dans les espaces virtuels, de même l'espace réel que permet de parcourir Google Earth, conduit une entreprise telle que Nike à inscrire son logo et sa marque sur des toits d'immeubles pour qu'ils soient vus du ciel, et par la suite par les utilisateurs de Google Earth. Les mondes réel et virtuel communiquent.

La dynamique complexe des jeux implique tout d'abord des règles explicites : il s'agit du cadre conceptuel, des outils, des interfaces, des rôles, des

L'ESPOIR

attributs qui organisent le déroulement et la poursuite du jeu. Viennent en second lieu les règles implicites : c'est leur découverte qui permet le succès, et, analogiquement, c'est ce même processus qui permet le décodage de la réalité sociale. Enfin, dans le monde réel des cours de récréation mais aussi, de plus en plus, dans le monde virtuel des forums Internet, s'élaborent les interactions sociales entre les joueurs : au sein du jeu, dans les stratégies de compétition et de collaboration, mais aussi « à propos » du jeu, par l'aide mutuelle, l'échange de conseils, les alertes, etc.

Lorsque les enfants qui sont passés par là deviennent plus grands, ils sont nombreux à avoir le sentiment que les modes de pensée reconnus sont rarement à un niveau de pertinence suffisant pour rendre compte de la réalité de la société qu'ils deviennent. S'ils n'ont pas toujours les moyens de conceptualiser, de nommer, ils pressentent qu'il y a des analyses à produire, des trouées à faire, des ouvertures vers l'inconnu à réaliser. Ce ne sont pas les discours organisés qui les aident à le faire, mais la rencontre avec d'autres personnes qui comme eux ont une analyse tout aussi intuitive des mêmes phénomènes. Ensemble, ils trouvent les mots, les raisonnements, les clés de lecture pour comprendre et exprimer toutes ces choses qu'ils perçoivent et que la société environnante sait si mal appréhender.

La « connexion » devient une valeur forte de la société, qui traduit un phénomène de mouvement, de marche en avant.

LA NOUVELLE ORIGINE

Tandis que les générations plus âgées s'acharnent dans la jeunesse éternelle sans voir qu'autour d'elles le monde a considérablement changé, les nouvelles générations, qui ont grandi dans les technologies de l'information, n'attendent plus rien de leurs aînés pour s'inventer d'autres horizons et explorer de nouveaux territoires.