

Virtual 21

Pièce de **Dominique Ziegler** (079.417.68.23), au **Théâtre Alchimic** (Genève) du **29 mars au 17 avril 2011**

Co-production : Compagnie « Les associés de l'Ombre » et Théâtre St-Gervais.

La Compagnie « Les Associés de l'Ombre » est en résidence au Théâtre St-Gervais, Genève.

Le pitch :

Robert Salens est un flic des nouvelles technologies, une sorte de gardien moral et juridique du réseau Internet. Il traque les pirates, pédophiles et autres contrevenants de la Toile. L'absence de règles strictes quant au degré de permissivité et de restriction sur le Net rend sa tâche difficile. Mais des lois fondamentales doivent être respectées sur ce territoire particulier qu'est le Web, univers à la fois en friche et en expansion. Robert va bénéficier, pour effectuer son travail, de l'appui logistique d'un géant d'Internet, Richard Aston, personnage charismatique et complexe, à la tête de l'entreprise Wiggle. L'entreprise touche à tous les domaines du Net, de la conception de logiciels à l'hébergement, en passant par le moteur de recherche.

Aston fait l'objet d'auditions devant un organisme d'Etat mécontent de ses méthodes économiques qui ne génèrent aucun impôt et s'assimilent parfois à du pillage de biens culturels. L'Etat profite aussi de ces auditions pour exprimer son inquiétude quant au trop plein de libertés en cours sur le Net et les dérives qui en découlent.

Pendant que les auditions s'éternisent, Robert continue à traquer les cyberdélinquants sur la Toile. Selon Aston, un hacker insaisissable nommé Alan Stillmann serait à l'origine de nombre d'attaques virales et autres sabotages sur le Net. Stillmann incarne une autre philosophie des usagers d'Internet, celle des premiers internautes ayant grandi autour d'Unix, un système d'exploitation participatif et ouvert, modifiable à volonté au gré des contributions de chacun et qui incarnait l'essence même de la philosophie de partage, éloignée de toute notion de profit ou de diktat moral et politique, qui prévalait avant la déferlante commerciale et grand public sur le réseau. Aston encourage Robert à le poursuivre et lui fournit les instruments nécessaires à cette traque.

Mais la Ministre de l'Economie, fer-de-lance du mouvement anti-Wiggle, interdit à Robert de poursuivre tout type de collaboration avec Aston. Ce blocage déplaît à Robert, et plus encore à son ministre de tutelle, le Ministre de l'Intérieur, obligé de se plier aux directives de la Ministre de l'Economie, numéro deux du gouvernement. Une collaboration secrète s'engage alors entre Aston et le Ministre de l'Intérieur, dont Robert devient le soldat commun. Il tentera de débusquer les réseaux islamistes pour plaire à son Ministre, les anarchistes du Net pour plaire à Aston et devra de plus enquêter sur un dangereux serial killer qui recrute ses victimes sur le Net.

Totalement obsédé par son travail, Robert échoue à développer des relations affectives ou amicales dans la vie réelle. Pour se détendre, il se projette dans les mondes virtuels récréatifs par le biais d'avatars, se masturbe devant de la pornographie en ligne ou tente vaguement de trouver l'âme sœur via des sites de rencontre. Sa vie amoureuse et familiale sont de terribles échecs, et il s'enfonce dans une cyberdépendance accrue qui obstrue petit à petit sa clairvoyance, ce que ne manqueront pas d'exploiter les forces qui le manipulent.

Synopsis de la pièce :

La pièce démarre par une scène présentant la réunion de personnages étranges ; il s'agit d'avatars, figures virtuelles, commandées par les internautes. Quelques avatars (King Kong, Mickey et autres créatures fantaisistes) assistent à un concert rock (car sur ce type de site, un groupe réel, comme tout autre artiste, peut proposer un événement culturel ou commercial en ligne), quand soudain un des avatars, proposant des fichiers musicaux du groupe à un autre avatar en profite pour le violer virtuellement. Il est aussitôt arrêté par certains des avatars présents (Mickey et Donald) ; ce sont les avatars des policiers du Net : Robert Salens et Alain Dupré.

L'arrestation virtuelle de l'avatar violeur conduit à l'arrestation physique de l'internaute pervers qui le commandait, un hacker du nom de Frank.

Un logiciel hyper perfectionné a permis à la police de remonter la piste jusqu'à lui.

Le logiciel en question, inédit, a été mis à disposition de la police par le trust le plus puissant du monde informatique, Wiggle, dirigé par un milliardaire du nom de Richard Aston, imprégné des utopies des années 60 et qui, bien que fer-de-lance d'une entreprise surcotée dans le monde capitaliste, revendique l'aspect utopique des objectifs du Net.

A cette occasion précise, Aston a donc collaboré avec une institution d'Etat pour traquer les parasites de la Toile cités plus haut, mais l'Etat, par le biais d'autres de ses représentants, est également en conflit avec Aston.

En effet, Aston est sous le coup de plusieurs accusations lancées par l'Etat lui-même qui cherche à légiférer et à donner un cadre juridique au Net, teinté de protectionnisme. Convoqué devant la Ministre de l'Economie et une cohorte de députés, Aston défendra sa philosophie avec brio face à des représentants politiques bien empruntés pour à la fois faire l'apologie de la concurrence, du libre marché, de l'audace entrepreneuriale, et contrer ces préceptes lorsqu'ils sont développés de manière innovante et performante par un acteur inconnu et imprévu.

Les questions de la liberté d'expression, du partage des connaissances, de la protection des données et autres enjeux majeurs amenés par le nouveau média sont aussi débattues avec passion par les deux camps, lors de ces auditions filmées et diffusées en direct sur le Net.

Robert qui suit ces débats sur la Toile ne peut s'empêcher d'éprouver une sympathie croissante pour Aston.

Un autre débat a lieu, en privé, au sein-même de l'Etat, entre le Ministre de l'Intérieur et celle de l'Economie. Pour le Ministre de l'Intérieur, Aston est un partenaire dans la lutte contre la cyber-criminalité ; mais pour la Ministre de l'Economie, Aston est responsable de cette même cyber-criminalité, puisqu'il est un développeur majeur des outils informatiques permettant à cette dernière de se développer. De plus, Wiggle héberge Wikipart, un media indépendant qui dénonce les turpitudes des gouvernants, dont certaines affaires qui touchent directement la Ministre de l'Economie. Sous couvert d'inquiétude économique et éthique, la Ministre de l'Economie cherche donc aussi à mettre des bâtons dans les roues et à atteindre Wikipart par la bande en s'attaquant à son hébergeur.

Le Ministre de l'Intérieur fait mine de se soumettre aux directives de sa collègue, numéro deux du gouvernement, mais charge Robert, du fait de ses rapports privilégiés avec Aston, de garder secrètement le contact lui. Le Ministre de l'Intérieur semble d'ailleurs ne pas être étranger aux révélations concernant la Ministre de l'Economie diffusées sur Wikipart. La Ministre de l'Economie a des ambitions présidentielles et le Ministre de l'Intérieur aussi. Robert, idéaliste et croyant fermement en l'apport d'Aston (et du Net en général) pour le bien-être de l'humanité, va pencher du côté d'Aston et du Ministre de l'Intérieur.

Parallèlement à son travail, Robert continue, une fois rentré chez lui, à surfer compulsivement sur le Net. On découvre un homme solitaire, dépendant du réseau informatique pour tous ses besoins affectifs et sexuels. Il va faire l'amour virtuellement dans les mondes parallèles (mais

sans pratiquer l'effraction) ou correspond avec des inconnues via différents sites de rencontres.

Aston, par le biais de son assistante, la charmante Céleste Boltanski, avertit Robert de l'existence d'un dangereux hacker qui serait à l'origine de la plupart des attaques virales sur le réseau. Il s'agit d'Alan Stillmann, un ancien scientifique attaché à la pureté des origines du Net et à son idéal primitif démocratique, qui a déclaré la guerre tant à l'Etat qu'à Wiggle et à d'autres entreprises privées. Robert traquera le pirate et le rencontrera épisodiquement dans les mondes virtuels. Stillmann en profitera pour avertir Robert du double-jeu pratiqué selon lui par Aston, qui consiste à faire l'apologie de la liberté, tout en souillant les valeurs fondamentales qui ont présidé à la création d'Internet. Aston, de son côté, est persuadé que Stillmann représente un danger important pour l'ensemble des Internautes, car, outre les sabotages dont il serait responsable, il fournit les instruments de cryptage permettant à tous les déviants qui le désirent de communiquer entre eux via des réseaux secrets.

Robert part donc à la poursuite de Stillmann, le traquant sur les mondes virtuels.

Il est aidé dans cette quête par Frank, le hacker pervers qu'il avait arrêté, passé, depuis sa sortie de prison, dans le giron de Wiggle. Aston met à leur disposition un nouveau programme, « I-Vir », permettant d'identifier en rouge directement les virus et de tracer les avatars intrus.

Alors que Stillmann demeure insaisissable, le Ministre de l'Intérieur avertit Robert d'une augmentation de recrutements de kamikazes islamistes via les mondes virtuels. Au cours d'une scène épique, l'avatar de Robert rencontrera un avatar manipulé par un islamiste, mais croisera en même temps un avatar manipulé par un pédophile diffuseur de fichiers nauséabonds. Tirailé entre les ordres du Ministre de l'Intérieur et ce qu'il pense être une priorité civique, Robert manque de faire rater l'enquête autour de l'islamiste en tentant de suivre en priorité la trace du pédophile. Frank, à ses côtés lors de cette enquête, l'en empêche de justesse et une vive altercation éclate entre les deux hommes. Frank veut d'abord répondre aux directives du Ministre de l'Intérieur, car tel est le souhait de son patron Richard Aston. Finalement Frank a le dessus. Les traces de l'islamiste permettront de remonter jusqu'à sa source, un serveur de l'Ambassade de la République Islamique de Perse, une nation paria. Robert, malgré son opposition première, est récompensé pour avoir démantelé un réseau potentiellement dangereux, honneur qui rejaillit sur le Ministre de l'Intérieur. Mais Robert, frustré, veut reprendre la traque au pédophile.

Un autre criminel sévit dans la région depuis quelques mois. Il s'agit d'un psychopathe cannibale que Robert a déjà tenté d'arrêter sans succès. Il recrute ses victimes sur le Net. Aston s'évertue à persuader Robert que la matrice de toute cette dérive est Alan Stillmann, qui distribuerait les instruments de sabotage et de camouflage au nom de sa cause. Robert continue d'œuvrer en alliance avec Aston pour retrouver la trace du cannibale, du pédophile et aussi de Stillmann.

Robert tombe amoureux de l'assistante d'Aston, Céleste Boltanski, qui lui rappelle un avatar féminin dont il est amoureux sur la Toile. Mais son incapacité à développer tout rapport amoureux digne de ce nom le conduit à l'échec. Peu de temps après une tentative de drague ratée de Robert, Céleste, qui est partie du domicile de Robert, choquée par ses avances, est retrouvée morte à son domicile, les membres découpés et à moitié mangée. Robert, bien que soupçonné par un de ses collègues, enquête de plus belle sur le tueur cannibale. Frank, le hacker, lui offre la piste du pédophile dont il avait perdu la trace en échange de l'effacement de son propre casier judiciaire. En remontant la piste du pédophile, Robert retrouve celle du psychopathe cannibale. Il lui tend un piège et l'arrête.

Définitivement héros, Robert pense jouir d'un repos bien mérité, quand Stillmann lui donne rendez-vous sur les mondes virtuels. Intrigué, Robert s'y rend, par avatars interposés. Stillmann, aussi représenté par un avatar, se défend de tout acte de sabotage, jure que son combat passe uniquement par la pédagogie et que la diffusion de logiciels permettant le camouflage sert avant tout aux dissidents chinois ou autres victimes traquées par les pouvoirs du monde entier. Il réfute la responsabilité qu'Aston veut lui faire porter, et accuse au contraire le patron de Wiggle de défendre un modèle de société conduisant au totalitarisme,

sous couvert de libéralisme pseudo-libertaire. Mais cette explication est interrompue par l'arrivée de Frank, le hacker passé au service d'Aston, qui en profite pour lancer un virus d'une violence inouïe à partir de l'avatar de Stillmann contre le serveur de ce dernier. Les sites de Stillmann sont attaqués massivement par le virus de Frank. Dans un même mouvement, Frank lance une attaque similaire contre les sites de Wikipart pour en finir avec le media indépendant. Aston et le Ministre de l'Intérieur arrivent. Ils ont passé un accord entre eux, et avec le gouvernement américain, pour se débarrasser de Wikipart une fois pour toutes en faisant porter la responsabilité de ces destructions à Stillmann (lui-même victime de leurs attaques). Un ultime coup de maître est lancé par l'association de circonstance : une attaque massive contre les infrastructures de la République Islamique de Perse, toujours attribuée à Stillmann, et toujours dans le cadre de l'alliance Amérique-Aston-USA. Dans le même temps, Interpol a repéré la planque de Stillmann et l'abat à bout portant, ce qui fait de lui un bouc émissaire définitivement idéal. On le charge encore de liens présumés avec le cannibale et les sites pédophiles, histoire de le discréditer définitivement.

Mais Robert a un mouvement de révolte devant tant d'hypocrisie entend dénoncer cet état de faits au monde entier. Aston sort alors son joker. Un magnifique avatar ressemblant trait pour trait à Céleste apparaît et invite Robert à le rejoindre dans le monde virtuel. Robert abandonne toute velléité de révolte et se connecte au monde de l'avatar féminin. Son avatar et celui de Céleste font l'amour comme des fous, alors que s'éclipsent gentiment Aston, le Ministre et Frank. Robert n'est plus un danger.

Fond et forme :

Internet est l'objet de tous les fantasmes depuis plus d'une décennie.

Instrument suprême de partage de connaissances et espace de créativité totale pour les uns, objet addictif dangereux conduisant à la dégénérescence des rapports humains sur fond de libéralisme outrancier (pour les plus politisés) ou d'amoralisme absolu (pour les groupes éthiques, religieux etc...) pour les autres, il déchaîne les passions et pose des questions inédites et profondes à la mesure de sa complexité et des conséquences imprévisibles qu'il génère dans tous les domaines.

Il existe toutefois un point qui réunit, malgré eux, la majorité de nos contemporains, partisans du Net ou non, usagers ou non: l'absence généralisée de connaissance pointue des domaines technologiques, historiques, politiques ou économiques du phénomène. Cette pièce n'a pas pour ambition d'expliquer la nature de tous ces phénomènes (l'auteur en serait d'ailleurs bien incapable !), mais, au travers d'une fable, d'évoquer quelques-unes des multiples pistes d'interrogations que suscite l'avènement d'Internet dans notre vie quotidienne et dans les domaines en question.

La question qui sous-tend la pièce est double : comment Internet transforme-t-il en profondeur l'être humain, tant au niveau interne que dans son rapport au monde et à autrui, et comment la classe dominante s'adapte-t-elle à la nouvelle configuration, à ce nouveau champ de bataille ?

Les vieilles structures étatiques se retrouvent totalement dépassées par les nouveaux modèles générés par Internet, dans à peu près tous les domaines ; culturel, économique, politique, informatif.

Paradoxalement, toute la gestion des infrastructures des nations s'est déplacée de plus en plus vers une centralisation informatique dont le Net est le vecteur essentiel (d'où la fragilité des Etats en cas de cyberattaque.)

Pour la plupart des grandes corporations informatiques comme pour les petits entrepreneurs du Web, Internet permet l'avènement d'une forme de libéralisme « pur » débarrassé de la

notion de frontières et de l'emprise des Etats, selon eux corrompus et liberticides par essence. Une nouvelle philosophie politico-économique a émergé de leur pratique et de leur développement : la philosophie « libertarian », un mélange étrange de néo-libéralisme post-reaganien matinée de conception anarchisante du rapport au pouvoir politique.

D'autres adeptes d'Internet ont, eux, une toute autre vision. Il existe une large communauté de « Netizens » (citoyens du Net) revendiquant une approche philosophique et historique du réseau, le considérant comme une plateforme d'échanges et un creuset de connaissances (« la plus grande bibliothèque du monde », « la révolution majeure depuis l'invention de l'imprimerie ») sont parmi leur leitmotivs pour décrire le phénomène) dénués de toute entrave partisane ou moraliste, aujourd'hui détériorée par la masse des nouveaux venus, internautes lambdas et entreprises privées ou étatiques. Pour les adeptes de la première heure, les nouveaux venus ont amené avec eux les imperfections du « vieux monde » que les « Netizens » voulaient justement fuir. Pour les « Netizens », Internet est désormais un paradis perdu ou à reconquérir.

Les entreprises privées, nées dans le même creuset initial que la communauté de Netizens, lui empruntent à bien des égards sa philosophie en brandissant à des fins marchandes un idéal aux couleurs libertaires, au grand damne des « Netizens ».

Il y a là une perversion de l'idéal des origines au service d'une forme nouvelle de libéralisme décomplexé. Une hypocrisie marketing poussée à l'extrême.

Mais dans ce même mouvement, l'émergence réelle de la liberté de parole telle que symbolisée par le fameux site Wikileaks est une conséquence directe de cette aspiration à la liberté, qu'elle soit motivée par des objectifs utopiques ou basement mercantiles.

Comment la classe dominante réagit-elle à ces nouveaux paramètres, elle qui a dû aussi se régénérer en prenant le train d'Internet en marche ?

L'attitude du « cool » Obama est révélatrice. Ce partisan acharné de l'Internet et de l'idéal démocratique véhiculé par le Web s'est retrouvé dans une situation difficile lorsque le site Wikileaks a diffusé des informations nuisibles à son pays, via la technologie qu'il défend et grâce au savoir-faire de ces nouveaux entrepreneurs, symboles du libéralisme cool dont il semble être un adepte et un avatar politique.

Ces nouveaux entrepreneurs (Jobs d'Apple, Schmidt de Google, Zuckerberg de Facebook, etc...) ne sont d'ailleurs pas à l'abri d'un retour de bâton, les révélations de Wikileaks, comme la liberté de parole en cours sur le Web, pouvant aussi se retourner contre eux. Leurs manœuvres sont souvent dénoncées sur la multitude de forums hébergés par leurs propres serveurs. « Ils vendraient la corde avec laquelle les pendre », écrivait Karl Marx.

Cette situation archi-paradoxe trouve toutefois son équilibre, en général, comme en témoignent le dynamisme du Net et les satisfactions qu'il procure à des acteurs aussi différents.

Parfois la guerre entre Etats et entreprises privées se calme, face à un ennemi commun.

La pièce se termine sur un cas de figure de ce type, dans lequel des alliances de circonstance s'effectuent pour museler des voix discordantes sur le Web, mais de manière éminemment perverse, car bien plus efficace que par volonté affichée de censure. Au contraire, l'élimination des ennemis politiques s'effectuera sous la protection de l'attitude d'adhésion aux valeurs « libertariens » et par des moyens technologiques dont il est difficile de retracer la source. Les instruments de sabotage seront ceux-là-mêmes nés du fruit de la recherche pour la modernité et la liberté, dont les entreprises brandissent haut et fort l'étendard.

La pièce raconte aussi une différence de stratégie entre deux politiciens ; celui qui veut faire plier le réseau avec les moyens politiques de l'Etat et celui qui a compris comment s'adapter à la nouvelle donne.

La pièce entend, en toile de fond d'une enquête policière, illustrer de son mieux les bouleversements et positions contradictoires à l'œuvre en confrontant les points de vue à travers des personnages emblématiques.

La question de la diffusion, de la propriété intellectuelle, du degré de permissivité, de la convergence médiatique, de la taxation, du caractère privé des données et de la récupération politique sont autant de points cruciaux autour desquels les batailles font rage entre l'Etat, les entreprises privées et les Internautes.

Le réseau mute constamment, les alliances et les batailles autour du Web aussi.

A l'origine, prolongement de notre monde, Internet tisse sa toile jusqu'au monde réel, qui, paradoxalement devient un prolongement de ce dernier !

A la lumière des cyberattaques dont ont été victimes les infrastructures de plusieurs nations il y a quelques mois (Estonie, Iran), la pièce ne pouvait se passer d'évoquer aussi la cyberguerre secrète entre Etats, dimension essentielle des conflits de ce début de vingt-et-unième siècle, dont, gageons-le, nous n'avons vu que les prémices.

La pièce a également comme intention de présenter au mieux le grand maelström existentiel auquel sont confrontés nombre d'Internautes, dotés d'instruments et de moyens d'information chaque jour plus pointus, mais s'enfonçant paradoxalement dans une solitude et une confusion proportionnelles à l'avancée du progrès technologique.

La pièce s'intéresse aux mutations psychologiques et sociologiques générées par l'avènement récent d'Internet. Internet a changé en profondeur la manière de se comporter en société, les réflexes de communication, les rapports affectifs et amicaux, mais aussi la personnalité profonde de nombreux individus.

Le personnage principal est cyberdépendant ; les autres protagonistes ne vivent aussi que par et pour le Net. Leur vie entière tourne autour de la Toile, tant dans leurs pratiques que dans leurs aspirations.

Dans la structure même du scénario, l'idée est de restituer le phénomène de zapping perpétuel enclenché et vécu par l'Internaute lambda.

On aura affaire à une succession de scènes nombreuses et assez courtes, présentées à un rythme soutenu.

Cette volonté narrative implique la recherche d'une structure scénographique à la fois significative qui puisse évoquer la fragmentation perceptive des Internautes et efficace en termes de possibilités de changements.

Le spectacle s'amusera aussi à observer le décalage entre les possibilités quasi-infinies qu'offre la Toile et l'utilisation quotidienne qui en est faite par la plupart des utilisateurs. La pièce comporte des passages reflétant des comportements « primitifs » ; elle montrera le personnage principal se masturbant devant de l'érotisme virtuel, se défoulant sur des jeux vidéos brutaux ou cherchant des réponses spirituelles dans les églises en ligne! (La question de la spiritualité est volontairement abordée, car le bouleversement des repères existentiels entraîne aussi des conséquences aux niveaux spirituel et religieux. Les religions doivent s'adapter au nouveau media, lui-même tendant à les supplanter car progressivement devenu phénomène au statut quasi-religieux.)

Cette utilisation primaire correspond toutefois à la réalité statistique de l'utilisation majoritaire de ces nouvelles technologies. Les technologies peuvent évoluer, mais les besoins humains restent les mêmes. Le spectacle tâchera de mettre en évidence la dialectique entre notion de progrès et atavismes impénitents.

De la cybersexualité aux possibilités infinies de connaissance, du réseautage social au besoin d'évasion, de la manière de concevoir l'économie à celui d'appréhender la spiritualité, ce sont quelques-unes (choix subjectif et non exhaustif) des infinitésimales facettes de la diversité du Net qui apparaîtront succinctement au cours de cette enquête fictive, prétexte à une autre enquête, celle de notre monde en mutation.

Un retour sur les origines scientifiques et militaires d'Internet sera aussi distillé ici et là.

Mais le besoin et l'envie de raconter au mieux tous ces éléments ne doivent pas faire oublier ce qui doit présider avant tout à la destinée de tout spectacle : le ludisme. On aura affaire à une enquête policière de type série b, avec ses moments crus ou drôles, mais destinée avant tout à donner du plaisir aux spectateurs !

En ce qui concerne l'esthétique du spectacle, le défi premier consiste à raconter la modernité, l'innovation technologique, la virtualité, avec les moyens artisanaux du théâtre : le jeu, les costumes, la mise en scène, le décor, la lumière et le son.

Aucune projection visant à figurer le virtuel n'est prévue pour illustrer notre propos. Les effets spéciaux seront avant tout...les acteurs !

Le rapport artisanal au virtuel se fera, pour reprendre une conception chère au dramaturge André Steiger, sous l'égide de « l'aveu de théâtre. » L'adoption d'identités virtuelles se fera avec un matériau volontairement artisanal propre aux arts de la scène, comprenant costumes et perruques. Il est intéressant de constater que l'investigation théâtrale des nouvelles technologies nous renvoie à la base ancestrale de notre métier ! La simplicité formelle me paraît la meilleure piste pour restituer cette problématique high-tech complexe !

Plusieurs allusions aux années soixante émailleront ce spectacle, tant dans les propos que par la diffusion de musique psychédélique. Le grand écart entre la thématique technologico-existentielle globale et la réminiscence de l'âge d'or hippie est volontaire. Elle vise à interroger le lien entre les utopies communautaires de l'époque passée et ses applications ou perversions actuelles.

L'évasion, la recherche d'un « ailleurs », est une volonté commune aux deux époques, que nous prendrons un plaisir certain à traiter par le biais de notre artisanat, ayant toujours présent à l'esprit la notion de distanciation brechtienne dans son acception originelle : « Die Verfremdungseffekt », l'effet d'étrangeté !

Ce spectacle, bien que doté d'une intrigue un poil complexe, s'adresse à un large public, mais espère toucher un grand nombre d'adolescents, qui composent la première génération entrée de plein pied dans l'ère d'Internet, sans avoir connu le monde d'avant : celui où l'on pouvait encore vivre sans.