

Comment s'élève une jeune pousse au temps du numérique, fleuve de jouvence sans retour



L'unique connaissance requise pour intégrer la société industrielle dans sa nième révolution en cours d'achèvement repose, affirmons-le, sur une familiarité précoce avec la « console » – « de jeu vidéo » comme on dit – *console* prometteuse d'aventures inédites, équipées de leurs accessoires et innombrables produits dérivés : lunettes, tablettes, casques, gants, *puces RFID*, *glucomètres* et autres *capteurs*, palpables et impalpables.

Tous ces objets, *connectés* entre eux, esquissent la ronde joyeuse des connaissances et des comportements nécessaires pour *réussir* dans la vie quotidienne de ce premier tiers de XXI^e siècle. Capter l'« *or insaisissable* » d'un siècle qui rend caduc tous les *acquis* précédents ! En 2016, le taux de pénétration mondiale du téléphone mobile a par ailleurs dépassé les quatre-vingt-seize pour cent des sept ou huit milliards d'habitants de la planète Terre, quand bien même la répartition géographique des heureux possesseurs de ce détonnant objet, multifonctionnel, ne serait pas encore régulièrement répartie. Il s'agit pourtant d'une victoire sans appel.

Dès l'âge de cinq ans, la *console* désirable est effectivement désirée. Elle viendra comme une offrande, un talisman pour que son possesseur puisse amorcer un *parcours sans fautes* à la surface du globe. C'est le début d'une initiation par une sorte de baptême qui déclenche l'apparition d'une *nouvelle conscience électro-Nike*.

Celui qui n'était encore qu'un enfant devient soudain un *adolescent prématuré* capable d'apprendre, entièrement seul, le maniement d'une série d'équipements pratiquement sans limite. Éclairé par la méthode rodée des élevages canins savamment mise au point par le célèbre professeur Pavlov, un des premiers Nobel de physiologie médicale, il accède au monde du divertissement en expansion *algorithmique*. En peu de temps, le petit *ado* peut rivaliser avec ses parents dans de passionnants *tournois* familiaux. L'école n'est plus nécessaire – quoique maintenue pour un temps pour soulager la garde du couple qui en a provisoirement la charge. L'école ne fait que familiariser dans un pesant ennui collectif, certes, le maniement de la *console*, mais elle permet cependant de découvrir plus vite, notons-le, le vaste univers des *objets*, *systèmes* et *business modèles* qui en émanent.

La jeune pousse apparaît comme une promesse de *citoyen ready made*, capable de remplir un emploi quelconque dans le flux continu d'un capital fluidifié en *net* rupture avec ses formes de gélatine pré-numériques. Devenir un sujet conforme, adaptable aux comportements que lui glisse l'*oreillette* et au travers de ses *google glass* le fameux moignon, telle est l'évasion ultime.

Passé un certain seuil de doses *ad hoc*, voyons l'éventail des capacités pratiques et mentales que l'on peut acquérir par une prise en main correcte du *joy stick*. Nous sommes devant un véritable *dialogue jeune-homme-femme-machine* où il faut acquérir une dextérité de velours sous une poigne certaine. Pas question de pleurnicher devant sa *console*. Plus question non plus de se laisser aller dans la déprime d'un avenir incertain – oh, combien fluide ! – puisqu'il s'agit d'acquérir de la *gniack*, techniquement équipée. Que le plus *smart* toujours gagne !

À huit ans, en *surfant sur le net*, le jeune opérateur peut échanger en *accès libre* avec ses semblables toutes sortes de photos sur les *réseaux sociaux*. Les plus osées sont le plus convoitées. *Glissant* sur sa patinette électrique, il fait la rencontre d'étonnants personnages, radico-ludiques – du religieux à la barbe qui frissonne au pédophile sympa à la main agile. Eux, du moins, sont à l'écoute de ses pensées intimes... À dix ans, c'est un plongeur emmaillotté dans les combats d'escadrons de chars téléguidés, les guerres éclairs, intersidérales et terrestres, les joutes entre monstres des abîmes, les défis entre héros célestes, si purs, si impla-

cables. On peut à volonté *afficher sur son écran tactile* des chocs inouïs entre des corps d'armées qui s'affrontent et se volatilisent dans les nuées, accéder à un *cloud* qui fait pleuvoir de fulgurants jeux de cache-cache entre des personnages en lévitation et d'autres encore, rampant sous terre ou léchant des murailles d'acier pour mieux les dissoudre. À douze ans, le frais *pré-modèle* découvre la consultation de catalogues de ventes aux images plus *ciblées* que toute réalité imaginable : une *réalité* effectivement *augmentée*. Il dispose déjà d'un petit compte bancaire – compte provisoirement bridé – et, sur sa *tablette*, il peut passer des ordres suivis de livraisons *personnalisées*. Il sait comment prescrire à ses géniteurs l'achat de telle auto-*mobile*, se faire livrer telle marque de chaussure de sport, choisir tel séjour dans tel lieu de vacances entrevu dans des *clips* télévisés. À seize ans, ceux-ci lui ouvrent un vrai compte en banque *sécurisé* qu'il *interroge* à volonté sur son *portable*.

Trois petites caresses sur le *mini écran* de sa belle *montre connectée*, et le voici qui s'aventure dans le vaste monde des aventures *téléchargeables* à volonté (*vélib's*, covoiturage, véhicules *ubérisés* et bientôt sans pilotes, haltes *Airbnb*, accès aux *TGV* et *jets low cost*). Son *comparateur de prix* le guide dans la recherche d'évasions suivies *en temps réel* par *drones* et *GPS*. À dix-huit ans, il se laisse guider en ville poussé par sa valise à roulettes, penché sur son *portable*, casque d'écoute enfoncé sur la tête. Il décroche alors un stage dans lequel il étonne son employeur par sa souplesse et une superbe *créativité* qui fermente dans le molleton *digital* des débutants. Désormais, il sait se réinventer en permanence, changer de *modèle* quand il le faut en suivant la méthode du *développement agile* (« *Dev-Op's* »). Le monde bouge, certes, mais il n'est pas question de se retourner comme un crêpe... On se couche un soir *hacker*, mais on peut se réveiller le lendemain matin sous l'aile d'un *DRH* ou en conseiller *virtuel* sur le canapé d'un maire ou d'un ministre.

Tout ça, *c'est fun* ! Le tout est de ne pas se laisser distancer.

Il a gagné son premier salaire... et peut donc déclarer et payer ses impôts sur l'application *fiscsympagovern.fr* avec son *smartphone* tout en franchissant sans ralentir les tourniquets du métro, équipé d'une petite *puce RFID* insérée sous la peau. La pucette compte ses pas, détecte ses rythmes cardiaques, calcule son taux d'adrénaline. Le quotidien n'a plus de secrets pour lui. Résolument confiant dans la panoplie qui l'assiste, il refuse les *emplois aidés* et décroche un premier prêt de la *Banque Publique d'Investissement* pour fonder une petite *start up* avec ses camarades de jeu du *Net deux points zéro*.

Coaché de la sorte, il sait comment *s'adresser aux guichets* des gestionnaires publics ou privés qui cadencent les rythmes de la seule et *vraie vie*. Il n'en connaîtra pas d'autre. L'*ordinateur-téléphone-cerveille*, cette petite chose qui palpète entre le oui et le non, s'adresse à lui sans relâche et interprète l'ensemble de ses penchants, de ses humeurs.

Libre comme un oiseau fantasque dans la globale apesanteur des bureaucraties dématérialisées, il tape un *mot de passe* et envoie de quelques pichenettes un *SMS* confirmant son *consensus* dans l'urne de la *participation*.

Enfin, la voilà, cette fameuse ère de la *destruction créatrice* dont les meilleurs agents savent extraire la valeur marchande, *briser les tabous* et librement *casser les codes* de la culture et de la communication.

J. F.